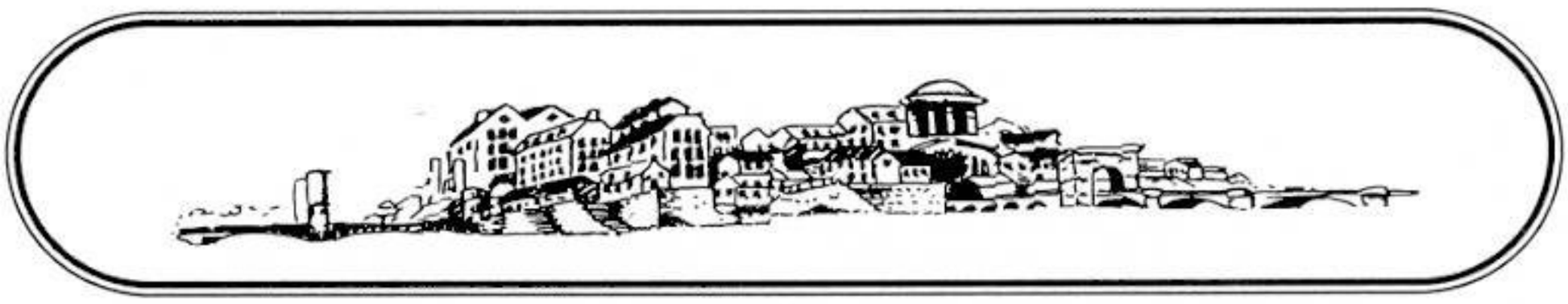
ECRYME

ECRYME

La Geste des Traverses



Un Jeu
TriTel

ECRYME

Conception
Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent

Maquette
Laurent Bérépion et Stéphane Clément

Illustrations
Couvertures et Dessins : Cyrille Leriche
Lettrines : Guillaume Vincent
Typographie : Cyrille Leriche
Armes : Sandrine Lenech
Plans : Mathieu Gaborit

Corrections
Sandrine Lenech (à tous les instants),
Frédéric Vincent et Bernard Gaborit (en rentrant du boulot).

Production
TriTel S.a.r.l.

REMERCIEMENTS

Clotilde et Aurélie pour leur patience et leur compréhension
Capucine, Catherine et Nathalie,
Charlotte, Damien et Clément,
Laurent, Marie-Noëlle, Michelle, Olivier,
Pierre et Caroline,
Sybille,
Monsieur Simonet pour son soutien qui nous a été précieux,
et Jean-Christophe Derrien.

ADMIRATIONS

Comet et Chevillard ("Le pont dans la vase"),
Schuiten et Peeters (surtout le cycle des "Cités Obscures"),
Larnoy et Carré-Parent ("Thanéros"),
Brussolo, Ayerdhal, Houssin, Barbéri
et Noir Désir
qui nous ont prêté leurs univers pour quelques instants.

Edition et Dépot légal Septembre 1994. ISBN n°2-910802-00-0
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 xérographie, photographie, film, bande magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi sur la protection des droits d'auteur.

SOMMAIRE

Livre 1 - La Geste des Traverses

Avant-propos **10**

Où l'on se cherche un passé **15**

Chronologie Ecrymienne **17**

Où l'on se rappelle de vieilles légendes **18**

Où l'on évoque l'Ecryme comme introduction aux traverses **20**

Où l'on parle de la Toile **22**

Où l'on découvre la flore et la faune **26**

Où l'on présente les cités et la technologie **29**

Où il est question des moeurs ouvrières **32**

Où l'on analyse le monde bourgeois **37**

Où l'on parle de ceux qui vivent dans l'ombre **39**

Où l'on raconte l'histoire de l'information **41**

Où l'on évoque ces gens qui nous dominent **43**

Où l'on aborde la question des religions **47**

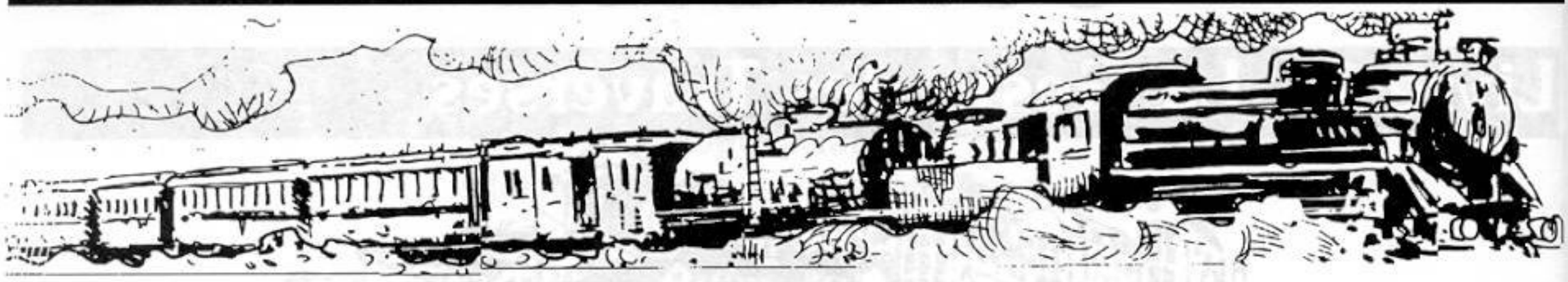
Où l'on révèle le mystère Céphalique **50**

Où l'on assiste à une conclusion tragique **52**

"Témoignage d'un goûteur" *53*

"Mémoires du Préfet de police Pillot" *56*

Livre 2 - Le Jeu des Traverses



1 Création d'un personnage **60**

1.1 La jeunesse : caractéristiques 60

1.1.1 Présentation 60
1.1.2 Représentation 62
1.1.3 Potentiel 62
1.1.4 Répartition du potentiel 63
1.1.5 Caractéristiques secondaires 64

1.2 Apprentissage : compétences 67

1.2.1 Présentation des compétences 67
1.2.2 Choix des compétences 71
1.2.3 Exemples d'apprentissage 72

1.3 Le Personnage au début de l'expérimentation 75

1.3.1 Esprit du personnage 75
1.3.2 Début de l'expérimentation 75

2 - L'Expérimentation, la vie d'un personnage **76**

2.1 Résolution des actions 76

2.1.1 Ordre des actions 76
2.1.2 Mise en oeuvre d'une action 76
2.1.3 Résultat de l'action 78

Livre 2 - Le Jeu des Traverses

2.2 Applications particulières 80

2.2.1 Tromper un autre personnage 80
2.2.2 Poursuites 80
2.2.3 Combats 82
2.2.4 Soins 91

2.3 Expérience 92

2.3.1 Acquérir de l'expérience 92
2.3.2 Utilisation de l'expérience 92

3 - Céphales **93**

3.1 Création 93

3.2 Système 95

3.2.1 Intrusion du Céphale dans l'esprit de la cible 95
3.2.2 Composition d'une manipulation Céphalique 97
3.2.3 Réintégration de l'esprit du Céphale dans son corps 102
3.2.4 Une manipulation Céphalique 105

3.3 Exemples de manipulations 106

3.3.1 Illusion 106
3.3.2 Télépathie 111
3.3.3 Mémorisation 115
3.3.4 Contrôle 120

"Mémoires de glace" *123*
"L'arrondie de Berhne" *127*

Livre 3 - Sonate Vénicienne

Introduction **129**

Les personnages **130**

Ferdinand d'Entrepont 130
Florian Carrel 132
Philomène Griolet 134
Eléonore Fresnel 137
Hamelin Coupe-Eau 139
Conclusion 141

La scène **144**

Historique 144
L'Artistocratie 146
Economie 148
La vie à Venice 149
Petit plan de Venice 152
Hauts lieux de Venice 154

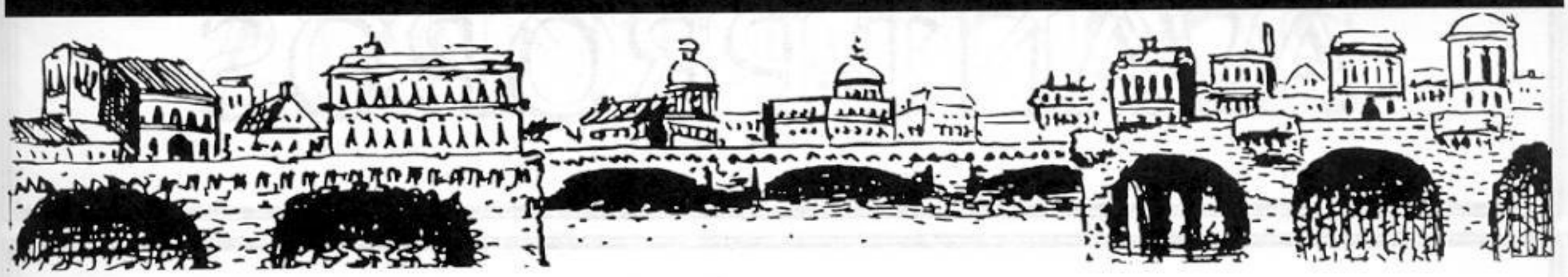
La pièce **157**

Introduction 157

Acte 1, scène 1 : Où les joueurs s'initient à Venice 160
Acte 1, scène 2 : Où les joueurs sont amenés à sauver Phaléo 163
Acte 1, scène 3 : Où les joueurs entrevoient la vérité 168

Acte 2, scène 1 : Où les joueurs suivent les traces d'un orgue de barbarie 171
Acte 2, scène 2 : Où les joueurs découvrent la Bibliothèque d'Agrégante 173
Acte 2, scène 3 : Où les joueurs effleurent les réalités Céphaliques de Venice 178

Livre 3 - Sonate Vénicienne



Acte 3, scène 1 : Où les joueurs manquent de rencontrer Armand 181
Acte 3, scène 2 : Où les joueurs s'aventurent dans la Galerie des Lazzis 183
Acte 3, scène 3 : Où les joueurs ont fort à faire avec la duplicité d'Armand 187

Chronologie 192

Interlude 193

"Le rêve d'Eole" *194*

ANNEXES **201**

Prix et équipements 200
Résumés de système 202
Personnages pré-tirés 210
Feuille d'expérimentation 220

INDEX **222**

AVANT-PROPOS

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Le jeu de rôle s'apparente à la fois au théâtre et au conte.

Du conte, il tire les histoires et les mondes imaginaires. Un des joueurs (le Maître des Recherches), va raconter ces histoires aux autres joueurs (les expérimentateurs), leur en décrire les décors, les bruits et les protagonistes.

Du théâtre, il tient le rôle proprement dit. Les joueurs doivent inventer puis interpréter des personnages fictifs, qui seront les héros de l'histoire, de la même manière qu'un acteur. A cette différence cependant qu'un jeu de rôle est purement verbal : il ne s'agit pas de mimer les actions de son personnage mais de les décrire.

Mais le jeu de rôle diffère du théâtre et du conte par l'improvisation et les règles.

Par l'improvisation car, à la différence du théâtre et du conte, l'histoire n'est pas figée. En décidant, de façon totalement libre, des actions de leurs personnages, les joueurs vont intervenir directement dans l'histoire et la modifier, le Maître des Recherches devant prendre en compte ces changements. Finalement, l'histoire va se créer au fur et à mesure du Jeu.
Au théâtre la réussite ou l'échec des actions des protagonistes est dicté par les besoins de l'histoire. Dans un jeu de rôle, les actions des personnages sont soumises à un système de règles qui fait, la plupart du temps, intervenir le hasard (par l'utilisation de dés). C'est donc l'histoire qui va s'adapter aux actions des personnages, et non le contraire.

Ecryme

Ecryme est un jeu de rôle qui se déroule dans un monde imaginaire où un étrange liquide aurait recouvert la planète, ne laissant que quelques bouts de terre. Sur ces derniers vont se construire de grandes cités industrielles reliées entre elles par un réseau inextricable de ponts : les traverses.

L'Ecryme est une substance corrosive et semi-liquide (comme pourrait l'être le mercure). Elle a recouvert le monde, n'épargnant que quelques îlots de terre. L'Ecryme est statique. Sans vagues, sans remous, elle ressemble à des sables mouvants. Sa corrosité la rend très dangereuse. Un homme y survivra quelques dizaines de minutes. Tomber dans l'Ecryme n'est pas mortel. On ne ressent d'abord qu'une impression de démangeaison. Démangeaisons qui se transforment bientôt en brûlures jusqu'à ce que la souffrance ait raison des plus robustes. L'Ecryme ronge la plupart des matériaux connus. La pierre seule semble y résister suffisamment longtemps (et dans une moindre mesure, le fer).

AVANT-PROPOS

Sur les îlots épargnés par l'Ecryme se sont construites des villes. Ces cités gigantesques constituent des pays à part entière. Chacune d'entre elles est reliée à une multitude de traverses, des ponts qui enjambent l'Ecryme et qui forment la "Toile".

La technologie ressemble à celle de la fin du XIXème siècle, celle de la Révolution Industrielle. Les trains à vapeur s'élancent sur les traverses, les dirigeables côtoient les premiers aéroplanes. Les usines se construisent sans cesse à l'initiative des grandes Compagnies marchandes. Mais le progrès est une hérésie: la science est figée, aux mains de grandes Loges de métier.

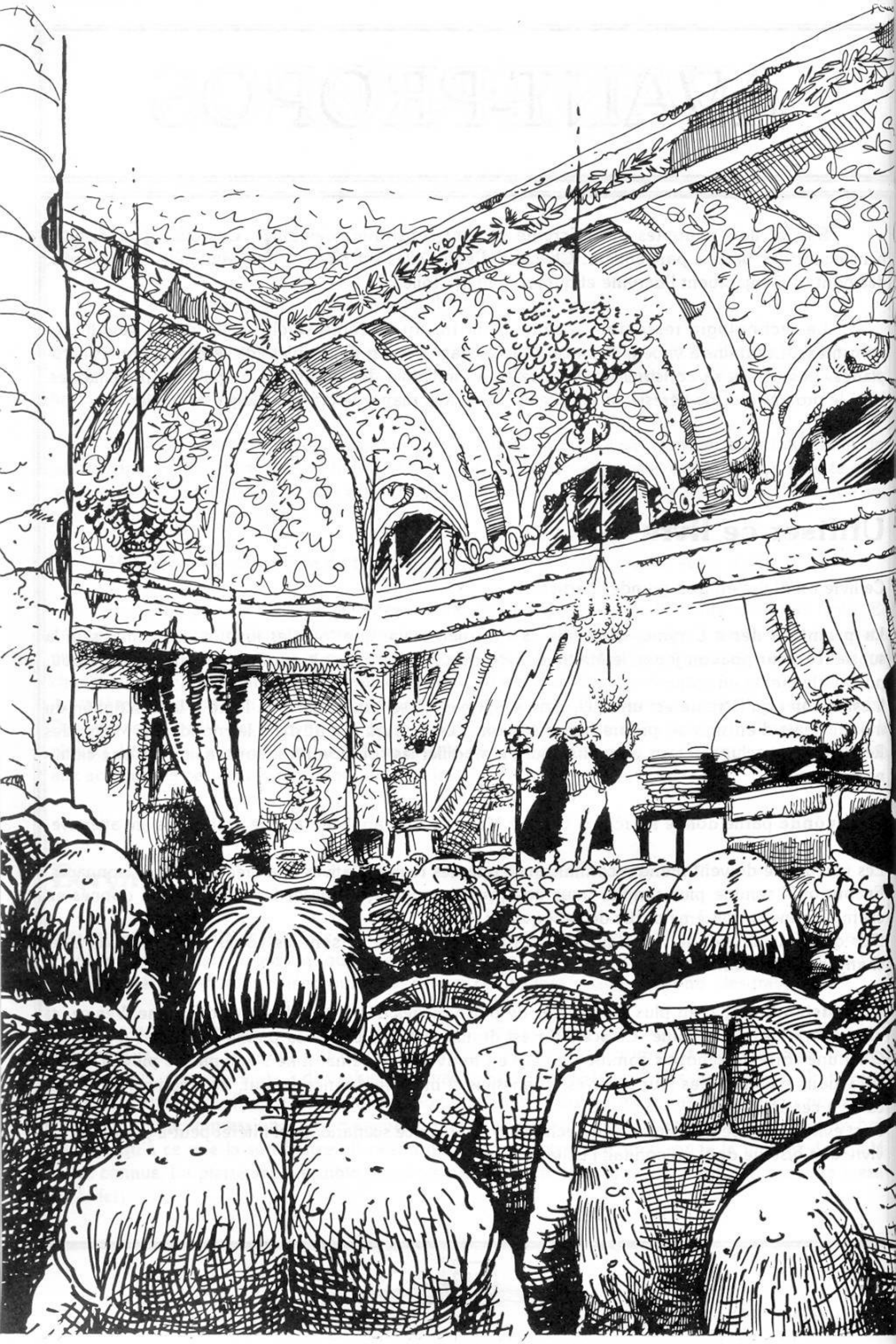
Utiliser ce livre

Ce livre est divisé en trois grandes parties.

La première décrit Ecryme, le monde. S'il est nécessaire que tous les joueurs en connaissent la substance pour pouvoir jouer, le Maître des Recherches doit connaître suffisamment le monde pour pouvoir le mettre en scène.
Il est à noter qu'Ecryme est un JEU, il ne s'agit pas de se conformer à la lettre à la description du monde mais d'en tirer sa propre interprétation. Les joueurs vivent dans le monde du Maître des Recherches et celui-ci à tous pouvoirs pour en modifier les composantes, dans la limite d'une certaine cohérence.

La seconde partie donne les règles. C'est le Maître qui les appliquera, il se doit de les lire attentivement.
Les joueurs ne doivent prendre connaissance que des règles relatives à la création des personnages. Encore qu'il semble plus simple, pour une première partie, d'utiliser les personnages donnés en exemple dans la troisième partie de cet ouvrage.
Plus que pour le monde, les règles ne sont pas immuables, ce sont les vôtres : n'hésitez pas à les changer ou à les améliorer.

La troisième partie, en plus d'exemples de personnages décrit une des cités d'Ecryme, Venice, et un scénario qui s'y déroule. Ce scénario est destiné à servir pour vos premières parties d'Ecryme. C'est une sorte de synopsis comme on peut en trouver au cinéma. Il ne s'agit pas de prévoir toutes les actions possibles des joueurs (c'est impossible !) mais de donner un but, des motivations, et un cadre à ces actions.
Il est évident que seul le Maître des Recherches peut lire ce scénario, quel intérêt peut-il y avoir à vivre une histoire dont on connaît l'issue ?



Livre 1

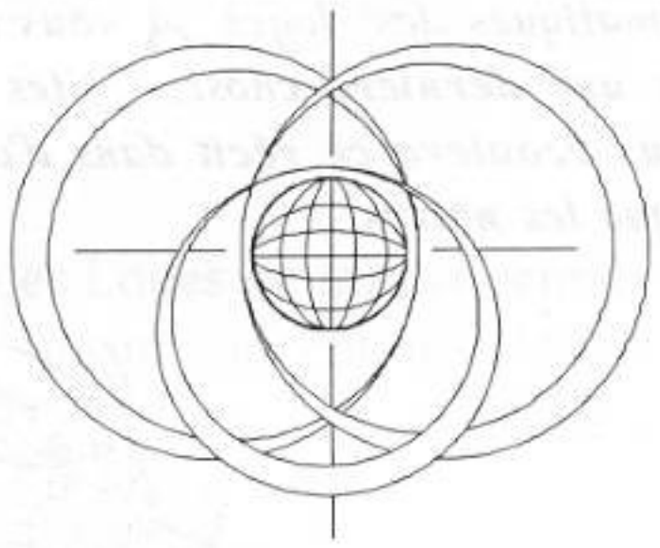
La Geste des Traverses

Jusqu'ici, la Loge Voyageuse d'Iris s'était contentée, avec sagesse, de présenter nos cités et les traverses. Son almanach avait connu un succès retentissant.

Mais un mouvement s'était créé au sein des guides de la Loge. Plusieurs d'entre eux avaient émis l'idée de présenter le Monde dans son ensemble, de laisser de côté les commentaires académiques à l'usage de l'éternel voyageur de commerce. Le mouvement se développait en secret. Les guides commencèrent à regarder le Monde différemment, animés désormais par un sens critique. Ce dernier mot leur paraissait essentiel. Ils savaient pertinemment qu'un tel projet soulèverait les plus vives protestations. Aucune Loge n'accepterait de voir le monde présenter sous le point de vue d'une autre. Conscients du danger, ceux qui avaient rallié la cause d'Iris contactèrent les mouvements renégats encyclopédistes. Ils rédigèrent un premier projet destiné à être édité sous la forme d'un disque à phonographe. Il fut présenté aux encyclopédistes, dans un vieux relais du premier réseau, l'Affrevie.

Pour l'occasion, on avait apporté le matériel nécessaire pour enregistrer la conférence. Elle eut bien lieu mais le projet n'alla pas plus loin. Les Grandes Loges avaient eu vent de ce concept trop révolutionnaire à leur goût. Un corps expéditionnaire, mené par une Maison-mère de Souspente, rejoignit le vieux relais. Les mercenaires de Souspente massacrèrent sans pitié les conférenciers et la Loge d'Iris fût dissoute. Seul un petit groupe parvint à s'enfuir.

C'est ainsi qu'est parvenu jusqu'à nous le Disque de cette grande soirée. Nous le gardons, nous autres encyclos renégats, dans un atelier sur la première Trame, en attendant d'avoir un jour les moyens de l'éditer à grande échelle...
Pour l'heure, nous sommes en mesure de vous présenter cette transcription sur fer. Nous avons distingué le texte spécifique au Disque et les interventions de la soirée.
Nous avons tenu, en mémoire des guides d'Iris, à conserver l'étonnante atmosphère de cette soirée. L'écrit lui fait perdre sans doute une partie de son âme mais l'essentiel y est...



Le disque commence dans un brouhaha joyeux. La salle est pleine, les gens s'interpellent. Beaucoup ne s'étaient pas revus depuis fort longtemps. La plupart des maîtres encyclos sont présents. Ils viennent de tous les horizons. Il fallût pour certains plus d'un mois pour rejoindre le lieu du rendez-vous. Un lieu sur mesure, une vaste salle, haut lieu de la phonographie renégate. L'acoustique y est parfaite et sert les intervenants. Mais voilà que paraissent les guides...

Ils sont au complet. Vingt-trois guides d'Iris qui ont résumé le Monde... On les accueille avec ferveur. Ils ne sont pas réellement intimidés, réservés c'est tout. Un apprenti leur a apporté un porte-voix. L'un d'eux, Orhme, s'en empare et prend la parole :

"Silence, que diable, allons... silence et écoutez moi. Un petit corps expéditionnaire remontrait de Souspente jusqu'à nous. Nous ne pouvons guère tarder". A ces mots, l'assemblée s'est tut. On redevient sérieux. Les sourires ont disparu.

"Bien. Très chers encyclos, nous voilà, guides d'Iris, devant vous pour résumer un monde ; quelle arrogance penseront certains, mais n'oubliez jamais que le disque final est destiné à ceux qui n'ont guère l'occasion de regarder le Monde dans son ensemble. Nous éduquerons, diront les autres, et voilà le danger ! Non, nous offrons le monde sans privilégier les uns ou les autres, nous offrons des faits sans passer par les lunettes dogmatiques des Loges. A vous de juger. J'ajouterais une dernière chose. Dites vous bien que l'auditeur écoutera ce récit dans d'autres circonstances que les nôtres. L'édition en masse du disque fera le consensus, vous pouvez en être sûr. Bientôt, ces quelques mots seront écoutés au même titre qu'une gazette dans les clubs. Essayons de nous abstraire, oublions les miliciens qui avancent vers nous"

L'assemblée est attentive. Personne n'applaudit mais tous hochent la tête en signe d'acquiescement.

Les guides ont pris place sur l'estrade. Le premier, placé à droite, prend la parole. Il s'agit d'Etamine, connu surtout pour ses études Traversologiques sur les contes populaires.

"Chers encyclos, voilà bien la première fois que nous pourrons mettre dos à dos l'Histoire scientiste et celles, plus diffuses, des conteurs traversiers. Mettons nous quelques instants à la place de l'auditeur. Que voudrait-il savoir sur l'Histoire ? Une description attentive n'aurait guère de succès. Aussi avons nous préféré présenter, au-delà de l'histoire scientiste, les légendes les plus parlantes. Je ne nie pas que nous les avons sélectionnées, l'acte pourrait nous être reproché. Mais nous avons surtout été les porte-paroles du plus grand nombre..."

Etamine, Traversologue à l'université d'Entrlace.

Où l'on se cherche un passé

"Le scientisme a fait boire du poison à l'Histoire : elle n'en est pas morte mais elle est devenue vicieuse."

N. Fiedrich, *in* Ecryme et châtiments

Voilà donc comment débute le disque...

En marge d'un véritable héritage du passé, notre société s'est contentée d'adhérer aux légendes qui tentent de justifier son présent. La théorie la mieux admise, celle des scientistes, affirme que notre monde est né du progrès, de ce progrès chaotique que nos ancêtres furent incapables de maîtriser.

Naturellement, la force de cette théorie n'a jamais été que sa reconnaissance publique par l'ensemble des Loges: "*Une seule voix pour une seule Histoire*" conclura le Doyen d'une Loge Electrique. Bref, l'Histoire admise par une grande majorité de citoyens l'est par défaut. Une Histoire établie, entérinée par des scientistes et non par de véritables historiens. En effet, les recherches entreprises ne furent guère motivées. On se contenta d'équiper de vieux dirigeables et de lancer quelques navigateurs pétris d'idéalisme sur les traces d'un passé enfoui. Un simple souci de légitimité permettant notamment aux Grandes Loges Métallurgiques d'être tacitement agréées par le peuple pour écrire (ou réécrire?) le Passé.

"*Etamine!*". Le guide est apostrophé par Ilencone, un encyclo qui possédait par le passé sa propre montgolfière qu'il hérita, dit-on, d'un grand-père aventurier...

"*Ce n'est pas tout à fait exact. Ses expéditions ont parfois porté leurs fruits. Mon grand-père, Dalgone, fut l'un de ses historiens. Notre famille a conservé ses récits qu'il écrivit sur du papier, preuve que les Loges y mettaient les moyens. Au cours de sa cinquième expédition, son équipage et lui découvrirent des vestiges de l'Antecryme, une tour de verre, oui, de verre !*

Ils ramenèrent de nombreux objets dont nous avons malheureusement perdu toute trace. Croyez-moi, ses expéditions ont simplement manqué de retentissement. Les Loges savent sans doute ce qu'il est advenu de ses découvertes..."

"*Soit*" lui répond Etamine avec un sourire de biais "*Nous glisserons quelques mots heureux sur ces expéditions. Reprenons*"

Les Loges de métier centrèrent l'histoire sur un concept, une idée fédératrice et facile. De fait, l'Histoire ne s'imposait pas à eux : il fallait l'inventer ou la révéler.
Les scientistes, et c'est là l'essentiel, *accusent* nos ancêtres d'être responsables de ce présent difficile. Le progrès est mis en cause : les hommes ne sûrent point le maîtriser et, à jouer aux apprentis-sorciers, un juste retour des choses sanctionna leurs recherches chaotiques.

Bref, les scientistes mettent en cause la biologie. A vouloir le bien être, nos ancêtres développèrent de multiples solutions pour contenir la famine. L'une d'elle vint à s'imposer : la création d'une plante nourrissante qui pouvait se décliner sous toutes les latitudes, l'Ecryme.

Dans une atmosphère de douce insouciance, on ensemença, on fertilisa partout où la nature s'y refusait encore. L'Ecryme devint un aliment universel qui fit oublier un temps son développement anarchique.

Lorsqu'on y regarda de plus près, il était trop tard. La Plante, comme une mauvaise herbe devint incontrôlable, recouvrant ou affaiblissant les continents, gagnant la mer. Pour beaucoup, l'Ecryme trouva là sa forme définitive. Une alchimie complexe, mêlant l'eau à l'Ecryme, accoucha de notre surface actuelle, cette uniformité fangeuse, cette vase engloutissante qui n'épargna que quelques îlots. Les Loges scientistes y voient là la conséquence logique du progrès à tout prix.

La suite est plus sérieusement admise. Moins spéculative, elle emporte l'adhésion de la majorité.

Confinés à quelques îlots, les survivants ne tardèrent pas à s'organiser et à construire les premières cités. Mais il fallût avant tout exorciser cette peur viscérale de la technique. Une période obscure s'ensuivit, un âge barbare refusant toute technologie quelle qu'elle soit. Progressivement, et le discours scientiste s'y étend longuement, l'homme revint à la raison et entreprit de communiquer avec les autres îlots.

Les premiers pionniers sont glorifiés par nombre de Loges, décrits comme de véritables prophètes de la technique. En filigrane, on devine une réalité plus amère : un certain nombre de potentats locaux, menacés par la surpopulation, lancèrent une politique de grands travaux, sacrifiant des générations à la construction des premières traverses. Entendus par certaines cités comme une véritable croisade, ces Travaux vont traîner derrière eux un cortège d'inventions.

Des premiers corps de métier apparurent, encore embryonnaires, mais bien décidés à mettre à mal les aristocraties urbaines. La Révolution Industrielle était en marche, bousculant cet obscurantisme moyen-âgeux (le Moyecryme) entretenu par une élite "*technophobe*"...

Les bouleversements sociaux dépassèrent en ampleur ceux que pûrent générer l'apparition de l'Ecryme. Autour des premières traverses, les pouvoirs se redistribuèrent à travers l'émergence de la Bourgeoisie, de l'Industrie et du Religieux. Un doux chaos l'emporta sur ce vieux régime, définitivement balayé par les premières Jonctions, là où se croisèrent les traverses de deux cités.

En ces endroits si symboliques naquirent les futurs grands relais et parfois même de petites villes. En certains lieux, les choses s'envenimirent : des confrontations meurtrières ternissant par endroit ce véritable effort de communication entre cités.

Mis de côté les excès, somme toute grossiers, d'autosatisfaction sur le rôle joué par les Loges de Métier, les scientistes ont eu le mérite de jeter quelques lumières sur la genèse du Nouveau Monde.

"*Attention, guide Etamine, vous heurtez la bonne conscience des Loges*" l'interrompt Vladimir, artisan horloger à la ville. "*Nous ne gagnerons rien à les mener trop rudement. Soyons diplomates...*"

Plusieurs encyclos approuvèrent et la phrase fut mise au vote. Une majorité souhaita son retrait. Etamine, qui sembla déçu, poursuivit.

Seulement, l'histoire scientiste pêche par omission. Il n'est mentionné nulle part que les spéculations sur l'Antecryme ont drainé de multiples légendes d'inspiration religieuse, dont certaines présentent de troublantes cohérences...

Chronologie Ecrymienne

L'Antecryme (ou préecryme) :
Période précédant l'apparition de l'Ecryme.
Son existence même est sujet à polémique.

An 0 — **Appartion de l'Ecryme**

du Ier au VIIIème Siècle — Le Moyecryme :
Période durant laquelle les hommes sont confinés dans des 'îlots' de terre isolés par l'Ecryme.
Le Moyecryme est un âge d'obscurantisme où tout savoir scientifique, et à plus forte raison les premières manifestations céphaliques, sont bannis comme 'sorcellerie'.
Le Moyecryme s'achève avec la construction des premières Traverses et le retour du savoir par le biais des premières Loges de métiers.

du IXème au Xème Siècle — La Révolution industrielle :
Cette période voit apparaître les manufactures, les trains, les automobiles et le télégraphe. Mais la révolution est aussi sociale puisque les gouvernements des cités et les Loges de métiers s'affirment, repoussant les anciens seigneurs des îlots sur les Traverses.
C'est un âge de construction qui voit le premier réseau s'achever, les îlots se transformer en cités et qui s'achève avec la construction du second réseau.

XIème Siècle — La Période moderne :
La société actuelle, malgré ses guerres et son insécurité est, comparée au passé, d'une relative stabilité. Les Loges ont le quasi-monopole du savoir, le figeant totalement en refusant tout progrès. Les gouvernements des cités ont acquis leur légitimité et la quasi totalité des moyens de production sont aux mains de grandes Compagnies marchandes.

Où l'on se rappelle de vieilles légendes

"Où les historiens s'arrêtent, ne sachant plus rien, les poètes apparaissent et devinent."

B. d'Aureville, *in* Perspectives

D'un quartier à un autre, d'une cité à une autre, de relais en relais, des légendes ont pu naître et se transmettre. Précisons dès maintenant que les traverses restent un vecteur privilégié. Arpenteurs et conteurs drainent ces légendes de cités en cités, et les déforment à loisir...

Outre l'ensemble des légendes d'inspiration religieuse, l'Arpenteur est confronté à un kaléidoscope de contes relevant d'un onirisme tapageur. Mais il y a également de ces contes qui vous laissent rêveurs et oublieux de l'Histoire dogmatique des scientistes. Des contes ou des légendes qui effleurent l'étrange mais restent toujours cohérents et crédibles.
Voici deux de ces légendes, parmi les plus écoutées...

La Terre Morte... Paradoxalement, l'un des contes les plus populaires sur la genèse de l'Ecryme nous vient de la ville. Mais la chose est aisément compréhensible: l'histoire date de l'Obscurantisme, à l'heure où la traverse n'était encore qu'une image... Ses premiers conteurs seraient, dit-on, des aristocrates du Nord, là où l'Ecryme a laissé les îlots les plus étroits.
Pour les tenants de la Terre Morte, notre planète est en réalité *en train* de mourir. On doit, semble-t-il, cette anticipation morbide aux Porcelainiers de Demos qui, les premiers, parlèrent de l'Ecryme comme d'un phénomène *en cours*. L'Ecryme est la plus concrète, la plus forte des manifestations de "*notre Terre mourante*".

Le progrès n'est pas pointé du doigt comme le grand responsable de cette agonie. Seulement comme un accélérateur d'un événement incontournable, inéluctable.
Les conteurs évoquent en règle générale une dégradation progressive des éléments, de la faune et de la flore, bref de tout ce qui pouvait être spécifiquement "*naturel*".

Un lent processus de pourrissement que l'homme n'avait pas tenté d'enrayer. Les "*extrémistes*" eurent tôt fait d'affirmer que l'homme attendait l'Ecryme comme un signe faisant de nos contemporains des "*spectateurs*" résignés. Doit-on s'étonner qu'ils empruntent souvent à un fatalisme ravageur...

La légende suivante est sans origine. Est-elle née spontanément sur la traverse ? Qui, le premier, l'a colportée et racontée? On l'ignore, bien que certains l'attribuent aux gens de l'Arpenthème... Cette légende ne prétend qu'une seule chose : l'Ecryme a toujours été. Les vestiges du passé ne sont que ceux des générations lointaines que l'Ecryme engloutit.

Pour ces conteurs, des cités entières ont été immergées et dorment sous nos pieds. Nos ancêtres furent victimes d'une brusque montée de l'Ecryme, laissant entendre qu'aujourd'hui, la même chose pourrait nous arriver.

"*Nous hésitons encore,*" s'interrompt Etamine," *à évoquer l'histoire Céphale au même titre qu'une légende. A notre avis, bien que nous parlerons plus-tard des Céphales, leur justification de l'Ecryme est en soi suffisamment irrationnelle pour trouver sa place ici...*"

La salle semble approuver. Certains ont attendu une réaction du seul Céphale présent, Ençar, mais celui-ci parait indifférent. Etamine continue.

L'histoire Céphale rejoint paradoxalement celle des scientistes en condamnant sans détour la technique. Selon elle, les hommes de l'Antecryme vivaient dans un contexte technique si aliénant qu'ils finirent par en exprimer leur dégoût. Ce "*cri*" de désespoir se fit au travers du rêve.

Mu par une force inconnue, le rêve des Hommes fut une nuit le même: c'était le '*Rêve de l'Ecryme*', perçue comme un déluge ravageur. Le Cri fit apparaître l'Ecryme qui se matérialisa en un instant, ne laissant que quelques survivants.

"*Je laisse maintenant la parole à mon ami Archimède qui va vous présenter l'Ecryme et les traverses*". On voit un petit homme se jucher sur une chaise et prendre le porte-voix à Etamine. D'une voix puissante, il s'adresse à la salle.

Où l'on évoque l'Ecryme comme introduction aux Traverses

Notre monde appartient à l'Ecryme. Une intimité que nous partageons tous, urbains ou arpenteurs. Beaucoup ont tenté d'en comprendre les mécanismes. Les scientistes se sont perdus en conjoncture pour expliquer sa présence et son fonctionnement. Comme moi, ce débat-là vous indiffère. Il s'agit simplement d'appréhender une réalité, celle d'une mer stagnante et hostile.

L'Ecryme est **mortelle** pour l'homme et pour de nombreux matériaux. Seule la pierre et le fer semblent y résister. Mais la chose n'a rien d'absolue. L'usure est toujours présente, rongeant en silence les fondations des traverses.

L'Ecryme occupe le monde. Sur toute la surface du globe, elle se maintient à un niveau unique, animée imperceptiblement par un mouvement circulaire, une révolution datée pour certains à plus d'un siècle.

"*Superstitions !*" a crié quelqu'un. C'est Inagius, ecrymologue très contesté à l'université de Bolagne, "*l'Ecryme est immobile, Messieurs les guides, personne n'a jamais vu de vagues...*" s'esclaffe-t-il. La salle ne lui fait pas écho. Archimède s'interrompt et lui répond "*Je parle d'un temps géologique, encyclo, il n'y a pas de vagues, soit, mais tu ne connais pas les études de Mazard. Il a vécu quatre ans auprès des vestiges de la cathédrale de Rainhce qui émerge près de Méthalume. Et bien, elle a bougé de plusieurs centimètres en moins d'un an. Et il ne s'agissait nullement d'un glissement du sol...*" Cette fois-ci, des gens ont applaudi. Ce sont surtout ceux de Méthalume qui ont pu lire Mazard...Inagius s'est rassis, la mine boudeuse. Archimède reprend :

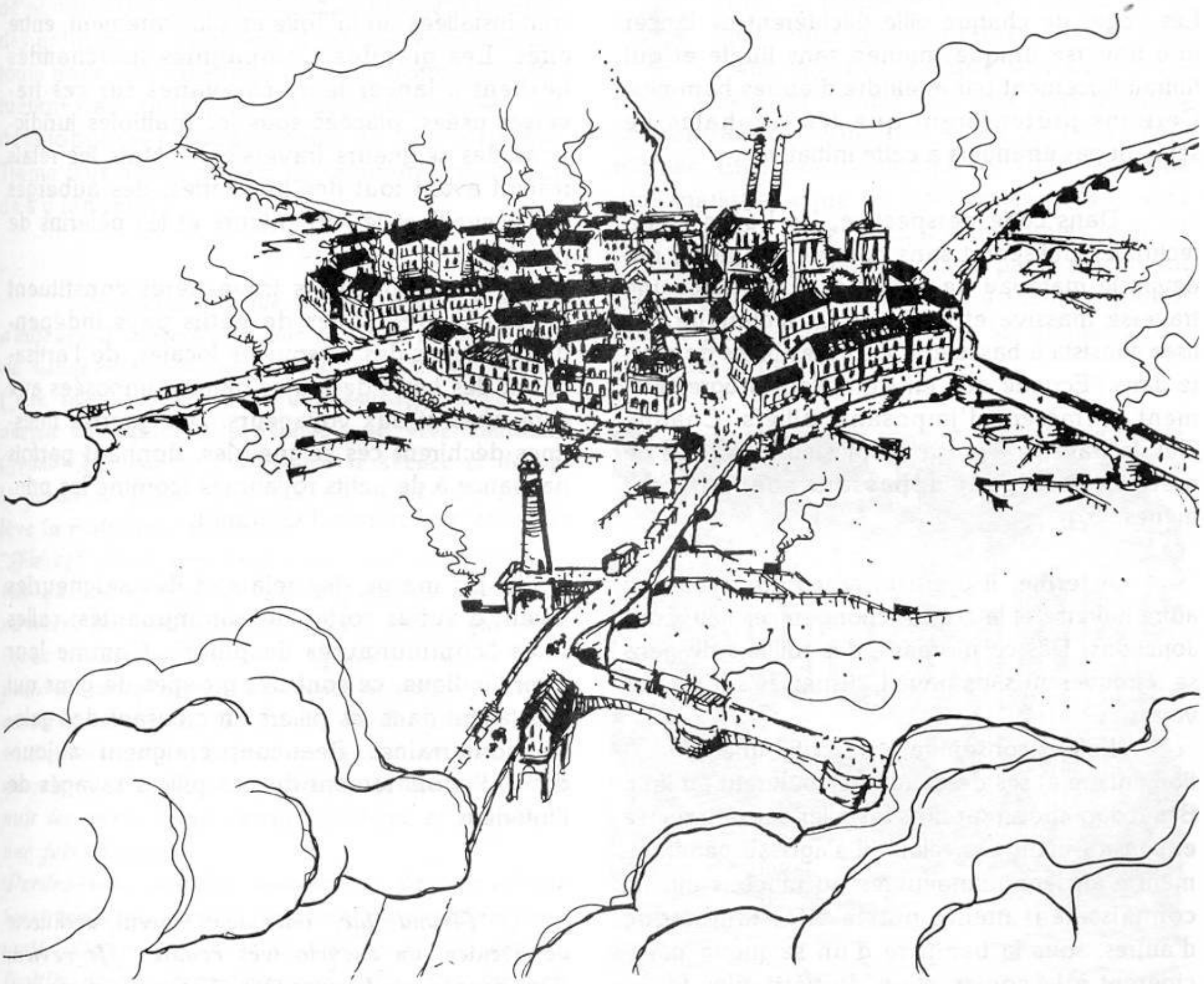
Corrosive, l'Ecryme a interdit toute civilisation maritime. Je passe sous silence les expériences désastreuses sur des bateaux de cuivre.

"*Pourquoi, Archimède?*" L'homme qui vient de parler est conteur sur la traverse. "*Les bateaux de cuivre ont été une aventure formidable. Débarrassée là de son fatras légendaire. Vous avez enfin l'occasion de dire la vérité, d'en tirer une réalité scientifique...*"
C'est Valderge, guide d'Iris, qui lui répond "*Je ne te connais pas, encyclo, mais ton avis est précieux. N'oublies pas pourtant qu'il nous faudra composer avec les Loges pour voir le Disque édité. Je te l'accorde, l'histoire des bateaux de cuivre est fascinante mais du seul point de vue d'un conteur* (ceux qui connaissent le métier de l'encyclo ont souri. Valderge a visé juste) *et non du nôtre. Comprends-tu?*"
"*Soit*, maugrée le conteur, *mais cela est bien dommage...*"
"*Continuez Archimède*", dit Valderge.

Il a donc fallu en venir à ces ponts gigantesques, à ces viaducs interminables qui s'élancent, par dizaines, de chaque cité. Les traverses sont notre histoire. Elles ont forgé le monde, elles nous ont permis de laisser derrière nous les peurs liées à la technique. Bref, elles ont permis le progrès...

"*Je cède ma place à Grand-Luc*". Archimède a donné le porte-voix au sieur Grand-Luc, un homme plus âgé à la voix grave : "*Nous avons pris le parti, nous autres guides, de présenter la traverse chronologiquement. Elle fera mieux saisir à nos auditeurs son influence sur le progrès. C'est donc fort logiquement que je commencerai par décrire la première trame, celle des Pionniers du Moyecryme*".

Arrivée en Montgolfière à la
Jonction d'Etampe



Où l'on parle de la Toile

La Première Trame de traverses se construisit dans un contexte de surpopulation. Les seigneurs de l'époque mobilisèrent les trois-quarts de leurs cités pour commencer les travaux. Les architectes de l'époque lancèrent les premières traverses dans toutes les directions. Mais ces tentatives n'aboutiront pas et ces traverses seront abandonnées. Les Loges de chaque ville décidèrent de lancer une traverse unique, menée sans limite et qui finirait forcement par atteindre d'autres hommes. Certains prétendirent que les Céphales ne seraient pas étrangers à cette initiative...

Dans cette perspective, les Loges architecturales utilisèrent sans compter la pierre qui devint le matériau de référence. On voulût une traverse massive et durable. La technique utilisée consista à basculer d'énormes blocs de pierre dans l'Ecryme qui, en s'empilant progressivement, formèrent d'imposants piliers. Chaque jour, la traverse avança de plusieurs dizaines de mètres, sa largeur dépassant souvent cent mètres.

A terme, il y eût la rencontre avec une autre traverse et la construction, en ces lieux, des Jonctions. Dès ce moment, des milliers de gens se retrouvèrent sans travail, dispersés sur les traverses.

L'effort consenti avait sacrifié une génération entière et ses descendants voulurent en finir. Beaucoup choisirent de s'installer sur la traverse et construisirent des relais (il s'agissait généralement d'anciens manoeuvres ou maçons qui ne connaissaient même pas la cité) tandis que d'autres, sous la bannière d'un seigneur, participèrent à la construction de véritables forteresses. Certains, enfin, choisirent "l'itinérance" et devinrent les premiers arpenteurs de la Toile.

Aujourd'hui, la première Trame constitue une véritable transition entre le Moyecryme et la Révolution Industrielle. Mais la plupart des technologies modernes n'y sont pas représentées, notamment le train et le télégraphe.

Les relais ont prospéré autour du commerce entre ces seigneuries traversières qui se sont installées sur la Toile et, plus rarement, entre cités. Les grandes Compagnies marchandes hésitent à lancer leurs caravanes sur ces traverses usées, placées sous les multiples juridictions des seigneurs traversiers... Mais les relais restent avant tout des hôtelleries, des auberges qui accueillent les arpenteurs et les pèlerins de passage.

Les seigneuries traversières constituent désormais des sortes de petits pays indépendants, vivant des ressources locales, de l'artisanat et des taxes de toutes natures imposées aux caravanes et aux voyageurs. Des guerres intestines déchirent ces seigneuries, donnant parfois naissance à de petits royaumes (comme les principautés traversières d'Olmune).

En marge des relais et des seigneuries vivent d'autres sortes de communautés: celles dites "communautés de pilier". Comme leur nom l'indique, ce sont des groupes de gens qui s'installent dans les piliers en creusant des galeries souterraines. Beaucoup craignent, aujourd'hui, l'effondrement de ces piliers ravagés de l'intérieur.

"*Grand-Luc*," intervient Loretti, architecte de Venice, un encyclo très écouté, "*Je reviens d'un voyage sur la première Trame. J'ai rencontré à cette occasion un seigneur à l'Est d'Eole. Et bien, ils sont plus d'une vingtaine de seigneurs*

à avoir signé une charte limitant l'extension de ces communautés. Un beau symbole mais encore bien peu suivi..."
Grand-Luc l'a remercié d'un geste de la main et poursuit.

D'autres communautés nous viennent des toutes premières traverses. Les techniques mal maîtrisées entraînèrent de nombreuses catastrophes qui isolèrent çà et là des groupes de pionniers dont on perdit parfois toute trace. On murmure que ces groupes constituèrent des communautés dégénerescentes. Le développement anarchique de la Troisième Trame leur aurait permis de rejoindre les cités et de s'y fondrent...

"Baltvernes, guide Grand-Luc! Rumeurs d'auteurs à sensation. Tout au plus un bon sujet de vaudeville...passons-le sous silence, voyons !". Cette intervention du vieux Falsaff, encyclo et ancien boutiquier a provoqué une vive émotion. Grand-Luc parvient à obtenir le silence et donne la parole à Dame Halding, une guide d'Iris qui lève la main avec insistance.
"Falsaff, vous avez trop longtemps vécu loin des bas-quartiers. Je ne parle pas des quartiers ouvriers que vous connaissez bien mieux que moi. Nous avons tous lu votre "monde de l'usine". Je parle de ces quartiers où même la milice publique ne s'aventure plus. Là où les ruelles sont parfois si étroites qu'un cheval ne passerait pas. Ces quartiers où règnent les ghildes mendiantes, où la nuit les rares lampadaires agonisent et clignotent une fois l'heure.
Perdez-vous une fois, comme moi, dans ce réseau inextricable qu'aucun Almanach n'a jamais répertorié. Vous verrez, à la faveur de ces éclairs fugitifs de lumière, d'étranges silhouettes trouver refuge sous les porches. Des silhouettes que l'on voudrait croire déformées par les ombres mais qui subsistent, bien réelles, sous la lumière pâle de la lune.
Je vous souhaite de ne jamais buter sur l'une de ces silhouettes, ni d'entrevoir ces visages qui n'ont plus grand chose d'humain. Non, je ne vous le souhaite pas...", sa voix s'est éteinte dans un sanglot et personne ne dit mot. Elle s'excuse et sort de la pièce. Grand-Luc s'éclaircit la voix. On l'écoute de nouveau, l'incident est oublié.

Enfin, la première Trame s'illustre par la présence des Jonctions, ces petites cités qui ont marqué son aboutissement. Elles ont donné lieu aux plus grandes concentrations humaines après les cités elles-mêmes. Elles ont longtemps servi aux relations diplomatiques entre les cités concernées et sont désormais de vastes plaques tournantes pour les Compagnies marchandes. Leur passé a pourtant laissé quelques traces et les Jonctions jouent encore un rôle important dans les affaires diplomatiques entre cités.

Lorel de Méthalume a levé la main. Grand-Luc lui donne la parole :
"*Et l'Aragone, Grand-Luc? Elle est le fondement, l'ossature du conservatisme Traversier!*"
"*Lorel, je comptais aborder cette question après notre exposé. Mais le moment est peut-être mieux choisi. Je ne vous cache pas, encyclos, que parler d'Aragone représente un risque, politique dirais-je, important. Jusqu'ici, l'Aragone vous a courtisé. Vous êtes, encyclos, tournés vers le passé. Mais que va-t-il se passer lorsque le Disque paraîtra. Je doute que notre initiative lui plaise. Trop de modernisme là-dedans. Alors ?... Je voulais votre avis. Doit-on ou ne doit-on pas parler de l'Aragone?*'. Un immense chahut suit les paroles de Grand-Luc. On obtient avec peine le silence et on décide finalement, le temps presse, de recourir au vote. Par cinquante cinq voix contre onze, il est décidé que l'Aragone sera évoquée.

"*Nous avions envisagé cette réponse et voilà ce que nous proposons*" ajoute Grand-Luc.

Une confrérie, survivance de l'anti-scientisme, s'est faite le porte-parole du conservatisme : L'Aragone. Pour le peu que l'on sache, l'Aragone serait une sorte de vaste inquisition officiant dans l'ombre et servant la cause de certains seigneurs traversiers. La première Trame est son territoire...

Ençar, le Céphale demande la parole. "*Il serait sage d'ajouter deux choses, Guide Grand-Luc. D'une part, que l'Aragone est un culte, une religion à part entière avec ses Dieux et son dogme. D'autre part, dédramatiser son action. Son influence n'a jamais été aussi importante qu'elle voudrait bien le faire croire.*"
"*Je n'y vois pas d'objection, messire Ençar*" conclu Grand-Luc en regardant la salle. Personne ne conteste et les remarques du Céphale sont ajoutées par l'échevin sur l'ordre du jour.
"*Revenons à l'exposé, chers amis*"

La Seconde Trame prend place dans un contexte politique, social et religieux beaucoup mieux assis. Les Loges s'imposent comme les grands commandeurs de l'énergie et des matériaux. Les différents cultes sont, selon les cas, sortis vainqueurs des Jonctions ou ont disparus.

La seconde trame est due à l'initiative des Loges afin de corriger les détours de la première Trame et afin de servir de structures aux nouveaux moyens de transport. Les moyens techniques mis en oeuvre permettent des travaux rapides et solides. Le fer devient le matériau de référence. Ces traverses là n'ont rien à voir avec celles de la première Trame : le souci d'une efficacité commerciale en font surtout des voies destinées aux chemins de fers, aux dirigeables tractés, aux voitures et aux cavaliers. Le télégraphe et l'électricité y sont choses communes. Larges de dix à vingt mètres, elles s'élargissent à certains endroits pour laisser la place aux relais et aux gares traversières. Il n'y a guère de place pour les vastes caravanes marchandes d'usage courant sur la première Trame.
Les traverses de la seconde trame appartiennent aux Loges qui les louent aux grandes Compagnies marchandes.

Une voix coléreuse venant du fond de la salle interrompt Grand-Luc :
"*Voulez-vous arrêter de généraliser ? Je vous écoute attentivement depuis le début, messires les guides, et je n'ai guère entendu l'essentiel. Les Loges et les Compagnies s'entre-tuent, que diable, tout le monde sait cela ! A vous écouter, elles sont un empire aimablement soudé, au nom de cette foutue science ! Et vous voulez nous enseigner l'objectivité ! Un vieux maître poussiéreux au Symposium des métallurgistes de Téoric n'au-*

raient pas mieux décrit la prétendue entente fraternelle des Loges..."
L'intervention a provoqué une double avalanche de rires et de sifflements. Les guides s'agitent, mal à l'aise.
"*Du calme !*" crie Valderge "*qui a parlé ainsi ?*"
Les encyclos, eux, le savent bien. C'est Auguste, qui exerçait à la ville le métier d'ange gardien (un homme préposé à la surveillance des ivrognes dans les cabarets de renom) et dont le franc-parler s'est imposé sans difficulté du fait de son rôle. Auguste forme les jeunes encyclos au métier d'archiviste.
"*Auguste, Prince des Anges gardiens*" répond le vieil homme qui s'est levé. La salle trépigne. Une nouvelle fois, Valderge doit ramener le calme.

"*Vous n'avez pas tort, je dois le reconnaître. Nous autres guides avons trop longtemps été formés à l'image des Loges Voyageuses qui, vous le savez, ont pour habitude de travailler en commun. Inscrivons, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, les... remarques d'Auguste au registre*"
La salle se concerte longuement, mais Auguste semble avoir résumé l'avis de nombreux encyclos. L'échevin se voit solliciter une seconde fois. Grand-Luc reprend son porte-voix.

La Troisième Trame regroupe l'ensemble des traverses qui se construisent encore aujourd'hui. Elles sont de deux sortes. D'une part, des traverses commandées aux Loges par les Compagnies marchandes (généralement des raccourcis ou une traverse vers un nouveau gisement de matières premières). D'autre part, des traverses à usage privé menant directement à un édifice sur l'Ecryme et réservées aux plus riches.
Cette Troisième trame n'est pas quantifiable malgré les efforts répétés des Cartographes et des Loges voyageuses. Ce réseau est en perpétuelle mutation.

Grand-Luc a remarqué une main levée, celle d'une jeune femme franc-journaliste qui écrit dans le célèbre "Nocturne" de Venice, sous un pseudonyme masculin :
"*Je voudrais ajouter une chose qui ne doit pas figurer sur le Disque. On parle depuis peu d'un montgolfier qui aurait réussit à dresser une carte précise de la Troisième trame; je parle au conditionnel, naturellement. L'homme emploierait la photographie pour parvenir à ses fins. Je tente actuellement de mettre la main dessus*"
Un concert d'applaudissements salue l'intervention de "Mademoiselle Julie". Valderge a d'ailleurs quitté son fauteuil pour la rejoindre. Grand-luc achève son portrait des traverses.
"*Voilà, encyclos, ce que nous pouvions dire, je crois, des traverses. Avez-vous des remarques ?*".

Un long silence ponctue les derniers mots de Grand-Luc. Les encyclos savent que leur accord de principe entérinera de facto cette présentation des traverses. Leur doyen s'adresse aux guides : "*Je parle au nom de tous. Vous ajouterez les remarques consignées dans le registre et nous acceptons votre récit*". La salle exulte. Voilà une bonne chose de faite. L'enregistrement a été interrompu durant une heure.
Guides et encyclos se sont réunis pour souper. On en a également profité pour s'enquérir de l'avancée du corps expéditionnaire que l'on dit à moins d'une journée. Le souper est écourté et l'assemblée se retrouve dans la grande salle.

A l'arrivée des encyclos, une chaise a été installée sur l'estrade. On y porte un vieil homme et chacun reconnaît Léon d'Ostim, auteur d'une Etude naturaliste très appréciée des encyclos. A peine a-t-il été présenté par Valderge que le vieillard commence.

Où l'on découvre la flore et la faune

Contrairement à la multitude de ces espèces que nous faisons survivre au prix d'une constante et onéreuse attention, fort peu d'animaux et de plantes subsistent à l'état sauvage. Nous n'évoquerons ici que ces dernières espèces.

La **Mandre** a l'aspect d'un gros champignon noir qui pousse dans les recoins obscurs, à proximité de l'Ecryme, généralement dans certaines caves ou sous certaines traverses.
Sa chair, filandreuse, n'est pas directement comestible et doit être traitée pour pouvoir être consommée sous forme de pain ou d'alcool.
Un procédé permet de fabriquer du parchemin avec la Mandre. Mais la longueur (près de 15 ans) et le prix exorbitant de ce procédé réserve le papier ainsi produit aux plus riches.

Les **Fleurs d'Ecryme** poussent à même l'Ecryme. Elles apparaissent après la pluie, en l'espace d'une nuit, et meurent au crépuscule.
La courte durée de vie de ces longues tiges parsemées de fleurs rouges oblige les saisonniers qui les cueillent à se jucher sur des échasses. Entreprise risquée et peu lucrative qui n'est justifiée que par les nombreuses utilisations possibles de ces Fleurs.
Leurs tiges, dures et résistantes à l'Ecryme, servent à la fabrication de meubles, d'armes, d'échasses et même parfois à des constructions de fortune. Traitées et amollies, elles sont également utilisées comme textile.
Enfin, les Fleurs en elles-même sont consommées en fruit, en pain ou en alcool.

Pour ce qui est de la faune, l'animal le plus familier est sans conteste le **Fulige**. Tenace, il vit dans toutes les conditions : dans les rues comme sur les traverses, dans le froid comme dans la chaleur. Par contre, il est dépendant de l'homme dont les déchets lui fournissent sa nourriture.

Tout, dans le corps du Fulige, est utilisable : son cuir, et la toison dont certains sont pourvus, pour l'habillement ; sa chair pour l'alimentation et ses défenses pour l'ornementation.

L'**Albâtre** est l'unique oiseau qui réussit à survivre par ses propres moyens dans notre monde. Cet animal, d'une envergure d'à peine un mètre, se niche dans les constructions humaines, de préférence au sommet d'un édifice. Son bec effilé lui permet de sucer tout à la fois le nectar des Fleurs d'Ecryme et le sang des Hurleurs dont il est friand.
Si sa chair ne peut être consommée, l'Albâtre est chassé pour le cuir de ses ailes, la fourrure de son corps et la corne, exceptionnellement dure, de son bec.

Le **Hurleur** vit dans l'Ecryme à laquelle il s'est merveilleusement adapté. Son corps est recouvert d'une carapace de corne. Sa puissante musculature lui permet de se déplacer et de sauter à près d'un mètre de hauteur pour arracher de leur tige les Fleurs d'Ecryme dont il se nourrit.
Doté d'un comportement très agressif, le Hurleur attaque, non seulement les Albâtres venus se nourrir de son sang, mais aussi les hommes qui, en cueillant les Fleurs d'Ecryme, lui retirent sa nourriture.
Sa puissance et sa taille, entre un et deux mètres, sont un véritable danger pour les échassiers à qui il peut faire perdre l'équilibre ou arracher une main d'une morsure.
Les ravages qu'il provoque ont motivé certaines recherches visant à cultiver les Fleurs d'Ecryme dans des enclos de pierres. Ces recherches ont été abandonnées quand Aldean a découvert que le Hurleur assurait, en déposant les spores d'une tige à l'autre, la reproduction des Fleurs d'Ecryme.
L'entreprise eut-elle été un succès, elle n'aurait pas stoppé pour autant la chasse au Hurleurs. Cette activité, en plus de permettre la protection des cueilleurs de Fleurs, a un intérêt lucratif important. En effet, le Hurleur est recherché par les armuriers pour sa carapace; par les gourmets pour son coeur, seule partie de son corps qui soit comestible et par les apothicaires puisque son cerveau et son foie sont réputés pour avoir des vertus médicinales.

Une jeune femme, habillée comme une ouvrière des serres naturalistes d'Éole, monte sur l'estrade. D'autorité, elle prend le porte-voix et, avant que Valderge n'ait pu réagir, prend la parole : "Comment est-il possible, dans une partie consacrée à la nature, d'écarter en une phrase ces espèces héritées du Moyecryme que nous avons su sauvegarder ?

Ne faut-il pas parler de ces potagers installés sur des toiles tendues au-dessus des passants, où de pauvres hères cultivent ces fruits et ces légumes dont les graines se vendent à prix d'or ?

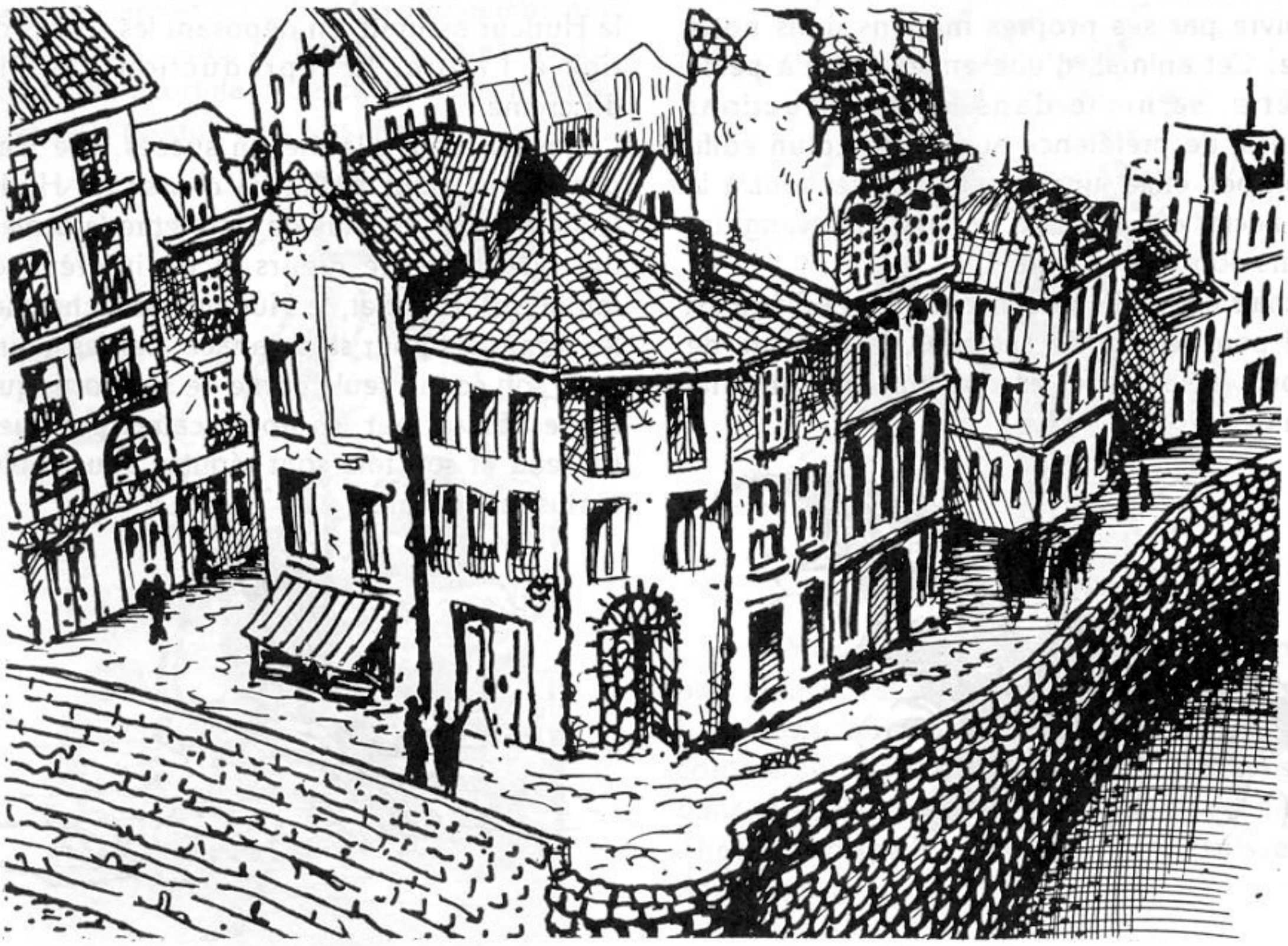
Ne doit-on pas évoquer ces arbres que l'on enferme dans des dômes de verre pour les protéger du vent et que des hommes surveillent nuit et jour ?

Peut-on oublier ces animaux que l'on élève comme on construit une automobile ? Personne ici n'a donc vu ces hangars insalubres où l'on produit, il n'y a pas d'autre mot, des chevaux qui ne voient la lumière qu'a travers les brèches des murs ...

La jeune fille s'interrompt. L'indifférence est générale. Certains ont fait mine de sortir de la salle. Dépitée, la jeune fille regagne sa place.

Valderge a repris le porte-voix.

"*La ville, chers amis. La cité. Voilà le guide Islow*". Ce dernier s'est levé et salue la salle. "*Vous le connaissez surtout pour sa chronique économique dans notre almanach.* (approbations dans la salle) *Il va vous présenter la ville et surtout sa technologie. Pourquoi, me direz-vous, avoir attendu d'en arriver aux villes pour parler de technologie ? La traverse n'est-elle pas l'instigatrice du progrès et donc de la technologie ? Eh quoi ! Il s'agit bien d'un déclencheur mais aujourd'hui la technologie est spécifiquement urbaine : l'usine est dans nos cités.*"



Où l'on présente les cités et la technologie

"On peut dire d'une manière très générale, que la ville est le progrès de la raison humaine, puisqu'elle est la chose humaine par excellence"

Rossi, *in L'Architecture de la ville*

Nos ancêtres connurent un Moyecryme difficile. Les seigneurs de l'époque se réfugièrent dans un obscurantisme laissant fleurir ordres religieux et sectes.
La construction des traverses a bousculé le pouvoir tutélaire des seigneurs locaux. L'indispensable technicité de ces ouvrages de pierre nécessita de réhabiliter le Savoir. La cité pouvait naître, d'un modernisme encore timide mais désormais accepté.
La rareté du bois fit de la pierre le seul matériau de construction pour les nouveaux édifices. La vieille ville survécut souvent, entretenue avec jalousie par les pouvoirs en place : on trouve encore quelques bâtiments en bois, classés monuments historiques, et des places-fortes.

Islow est apostrophé à cet instant par un homme au premier rang, Lumsim, de la ghilde des Somnambules de Venice.
"Guide Islow. Je propose d'évoquer en quelques mots le sort de ces places-fortes, parfois vendues à des prix exorbitants par le seigneur propriétaire, d'autre fois, jalousement gardées par lui. On ne parle jamais assez de ces citadelles flanquées d'usines au beau milieu de la cité."
Pour ma part, j'approuve, messire Lumsim. C'est une bonne idée. Qu'en pense vos pairs?"

Islow regarde la salle qui approuve en silence. L'intervention de Lumsim sera mentionnée sur le registre.

La cité par la suite s'est étendue, toujours plus particulière. Chaque cité s'est progressivement démarquée de ses voisines aux vues du relief, de la technique, de l'influence des corps de métier, des découvertes du passé et avant tout de son sous-sol. La pénurie latente rend l'approvisionnement en énergie, en nourriture et en matériaux vital pour l'organisation d'une cité.

Les grandes cités sont pour la plupart celles qui ont profitées d'un sous-sol suffisamment riche et diversifié. Son exploitation a accouché des premières Loges de métier et établi leur importance.

Une fois que les ressources locales furent bien définies, chaque cité a pu établir ses besoins vis-à-vis des autres villes. L'interdépendance des cités est un élément majeur de notre monde. Aucune cité n'est à même aujourd'hui de survivre en autarcie. Il a fallu composer avec les cités voisines et créer d'intenses échanges commerciaux, ce qui explique en partie les très grands risques d'une guerre ouverte...

Islow s'interrompt quelques secondes puis reprend. *"Pour ce qui tient de la tech..."*
Des cris à demi-rageurs lui coupent la parole. Il s'avère rapidement que les encyclos ne se satisfont pas de ce résumé sur la cité. Une personne en particulier s'est faite le porte-parole des crieurs.

Il s'agit de Meridith, un ancien scientiste de la Loge des Aéroplanes de Teoric.
"*Pardonnez notre émoi, guide Islow, mais votre résumé est bien léger. Il faut à nos auditeurs des choses plus parlantes. Des chiffres par exemple. Citez moi un seul ouvrier de Méthalume qui sache combien Entrelace compte d'habitants. Et puis, nulle mention de l'analogie de Hugon 'Une cité comme un pays, des quartiers comme autant de régions' etc...*". Meridith a fait mouche. La salle est en effervescence. Valderge doit encore une fois prendre le porte-voix. Sa voix est moins conciliante qu'au début de l'exposé.
"*Meridith. Voilà bien des réactions d'encyclos ! Croyez-vous que nous puissions passer en revue chaque cité. Quand bien même voudrions-nous donner une échelle de grandeur, elle ne ferait qu'embrouiller les choses. Entre les quatre vingt milles habitants d'Entrelace et les trois millions de Méthalume, il n'y a guère de rapport. Toutefois, j'accueille votre seconde remarque. Nous ferons figurer l'analogie d'Hugon dans cette partie consacrée à la cité. Poursuivez, Islow...*" Celui-ci reprend le porte-voix.

La cité est aujourd'hui le fief des Grandes Loges de métier. Ce sont elles qui font et qui contrôlent la technologie. Le Monde a progressé dans un contexte de Révolution Industrielle. Le mot d'ailleurs est peu approprié : les Loges, les corps de métiers ont très rapidement mis la main sur le progrès, figeant la science. La technologie actuelle est perçue comme un dogme précieux et les inventeurs audacieux sont souvent amenés à travailler en secret. Une sagesse scientiste s'est imposée progressivement avec ses lois et ses usages. Les corps de métier en sont venus à être au-dessus des cités, se livrant à des guerres technologiques plus sourdes...

L'industrie est arrivée à maturité, aux dires des Loges bien entendu. La machine-outil a remplacé le travail manuel, l'usine s'est imposée au détriment des ateliers ou des manufactures. Chaque cité compte ses cathédrales de fer abritant d'énormes machines bruyantes et crasseuses avec son cortège d'ouvriers, de manoeuvres et de saisonniers. Les usines sont légions couvrant souvent plus d'un tiers de la superficie de la cité...
Elles se sont construites autour des Puits d'où l'on extrait l'essentiel des ressources. Ces Puits, creusés au plus près des gisements importants, ont laissé fleurir les usines au beau milieu des cités. Les classes bourgeoises se sont installées le plus loin possible de ces quartiers industriels tandis que les ouvriers liés à l'usine et au métier s'installaient aux abords.

Les ressources minières (fer, charbon, gaz, pour ne citer que les plus importantes) sont, pour une très large part, tirées des sous-sols de la cité. Chacune d'entre elle comprend ainsi plusieurs Puits, des réseaux inextricables de galeries qui ont généré de véritables petites communautés, des cités dans la cité.

Islow cède la parole au célèbre Mapalio qui a levé la main. Mapalio est un nain, descendant d'une vieille famille du Cinquième Puit d'Entrelace. Il a abandonné le métier des Petits Miniers pour monter une troupe de théâtre qui officie dans les Puits.
"*Guide Islow, je m'étonne. Votre allusion aux Puits est bien étroite. Je ne ferais pas écho à mon vieil ami Meridith en vous demandant trop mais pourriez-vous glisser quelques mots sur l'atmosphère des Puits. Pardonnez ma franchise, mais à vous entendre, les Puits n'ont rien des cloaques que je connais. Des villes dans la ville soit, mais sans milice publique, sans justice, ou une justice expéditive conduite par les gens des Loges*

de métier. Beaucoup ne sont jamais descendus dans un Puit. Dites leurs combien il entretient une société marginale, refuge des malandrins, des ghildes de voleurs; combien il nous faut subir les lois des seigneurs locaux qui règnent comme des rois sur les secteurs abandonnés...".

Islow reste silencieux. Il semble hésiter. Valderge se lève:

"*Vous avez mille fois raison, Mapalio. Il nous manquait votre sincérité pour oser parler de cloaque. Que l'on inscrive ses paroles sur le registre. Poursuivez, Islow*"

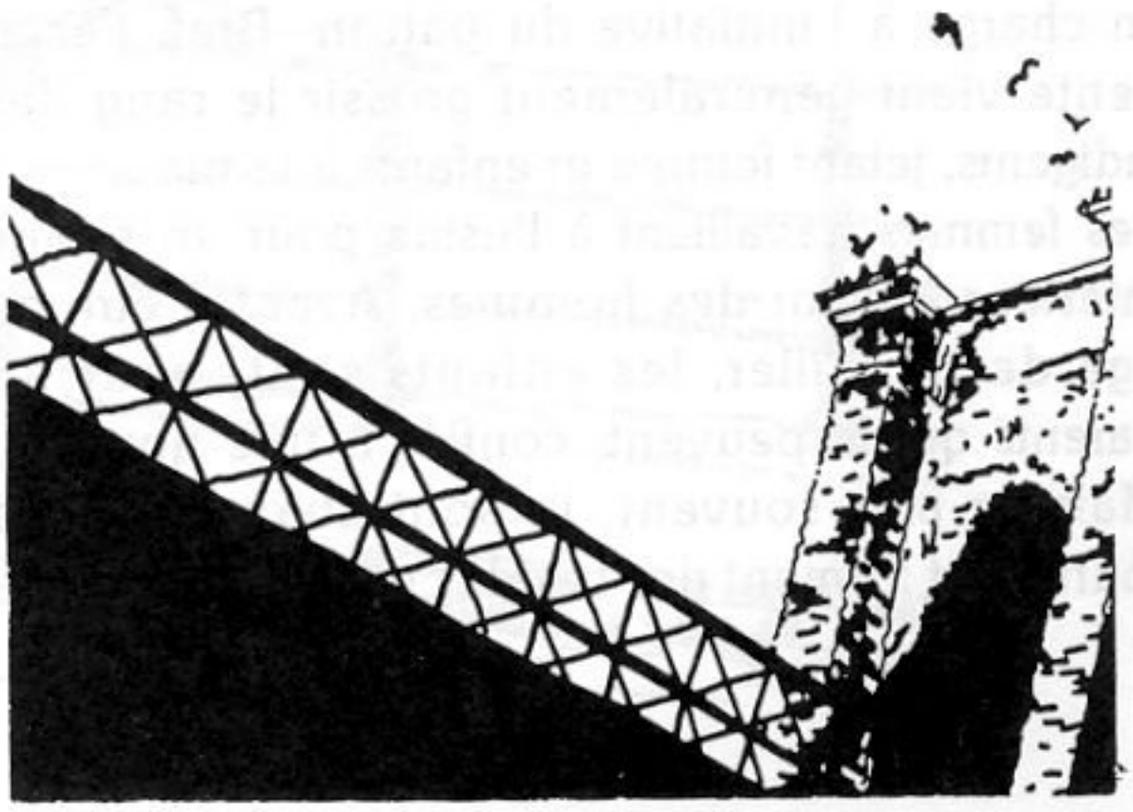
En aval de l'industrie traditionnelle, qui travaille étroitement avec les Loges des sous-sols, existe une autre sorte d'industrie : l'industrie de recyclage. La notion est fondamentale. La rareté de nombreux produits oblige à recycler en permanence. L'idée du gaspillage est en soi une hérésie.

Au niveau des transports, la technologie a très vite servi la bourgeoisie. Le tramway, l'omnibus à cheval et, par dessus tout, les voitures sont autant de moyens forts coûteux, inaccessibles à une bonne partie de la population. L'essentiel du trafic se fait à pied ou à vélo, à ce jour le véhicule le plus pratique pour circuler dans les ruelles des cités.
Sur les traverses, le train reste le meilleur moyen de se déplacer. Toutefois, les lignes de chemin de fer ne couvrent que quelques grandes lignes de la Seconde Trame.
L'arpenteur se déplace avant tout à pied et, s'il en possède un, à cheval. Quelques caravanes et certaines Loges voyageuses ont perfectionné une autre sorte de système: tracter ou haler à partir de la traverse un dirigeable, un moyen plus sûr, en raison des vents violents, de se déplacer sur de longues distances.

A l'échelle d'un immeuble, l'électricité est chose commune. Celle-ci est gérée par le syndic qui s'en tient généralement à des horaires précis. Elle dépend presque exclusivement des Eoliennes que l'on retrouve, soit sur le toit de l'immeuble, soit sous la forme de hautes tours pour les besoins des services publics (on pense bien évidemment aux lampadaires...).
Le chauffage est assuré par un poêle approvisionné au charbon. Le gaz est plus rare et reste le privilège de la bourgeoisie.
Pour ce qui touche aux commodités, les égoûts n'étant pas permis par manque d'eau, on a tenté d'installer des conduits plongeant directement jusqu'à l'Ecryme. Mais ce système, coûteux et encombrant, a été laissé à l'initiative privée, devenant un privilège bourgeois.

"*Voilà pour la technologie*" conclue Islow. "*Je cède ma place au guide Jille qui va vous entretenir de la vie quotidienne dans les cités*" Le guide Jille est une femme d'une quarantaine d'année connue surtout pour un disque plébiscité par les Loges sociologiques sur le milieu ouvrier.

"*Messires encyclos, je tient à préciser que j'utiliserai le mot "ouvrier" au sens large. L'ouvrier sera autant le manoeuvre, le petit artisan, que le marchand d'arlequins ou le roulier des villes.*"



Où il est question des moeurs ouvrières

Les quartiers pauvres, qui occupent souvent plus de la moitié de la ville, constituent un labyrinthe de ruelles sombres et crasseuses. Les épidémies ravagent périodiquement un ou plusieurs quartiers. L'intervention des pouvoirs publics est nécessaire pour enrayer de tels fléaux.

L'eau recueillie par les Gouttières est très vite impropre à la consommation, et souvent bouillie pour éviter la maladie.

Jille s'interrompt tout d'un coup et embrasse la salle du regard. "*Une remarque qui ne figurera pas sur le Disque : récemment j'ai eu les preuves que la Loge Sociale de Venice avait délibérément contaminé certains quartiers surpeuplés. J'ai pensé que vous devriez le savoir...*"

Les usines et les mines ont rendu les conditions de travail très malsaines. L'air confiné et les vapeurs toxiques ont eu raison des constitutions les plus robustes. L'asthme, les maladies cardiaques, la tuberculose sont meurtriers.
Les accidents sont nombreux et seulement pris en charge à l'initiative du patron. Bref, l'accidenté vient généralement grossir le rang des indigents, jetant femme et enfants à la rue...
Les femmes travaillent à l'usine pour un salaire inférieur à celui des hommes. Avant d'être en âge de travailler, les enfants sont, pour les parents qui le peuvent, confiés à une nourrice. Mais, le plus souvent, ils sont abandonnés la journée et forment des bandes dangereuses.

"*Guide Jille. Je m'appelle Simoe . Je suis voleur et encyclo*". La salle semble partagée ; on siffle et on applaudit... Jille a levé les bras et demandé le silence.
"*Guide, j'exerce mon métier au sein de la ghilde des Aigrefins à Entrelace. Je voudrais faire remarquer que ces soi-disant bandes sont le plus souvent constituées de voyous sans envergure, des détrousseurs qui ne sont guère dangereux. Ils grossiront pour les trois-quarts d'entre eux les rangs des ouvriers et des ghildes mendiantes. Seuls quelques-uns intègrent les ghildes de voleurs et parfois d'assassins. Mais je ne tiens pas à minimiser leur rôle, ils sont bel et bien notre relève, pour nous autres malandrins...*"
Il est décidé que cette remarque ne sera pas portée au registre, sur l'avis de l'intéressé. Jille reprend :

Parcourir une ville de bout en bout peut représenter, à pied, plusieurs jours de marche sans compter les dangers inhérents à certains quartiers. Aussi, les Loges de métiers s'associent-elles parfois aux grands propriétaires pour loger leurs ouvriers. L'essentiel étant de les installer au plus près du lieu de travail. Bref, les ouvriers d'un métier spécifique se retrouvent dans le même quartier où trônent leurs usines.

Jille donne la parole au "Sourcilleux", un Mouchard de la Grande Loge Métallurgique au sein des syndicats de l'Atlante.
"*Hum...*" Il semble hésiter "*Une simple phrase, guide Jille, une petite phrase que je propose de rajouter après la vôtre. Une phrase au ton neutre, j'insiste, qui précise que ce corporatisme est savamment entretenu par les Loges de métier...*"

"Dangereux, Sourcilleux, nous jugerions les Loges ? Je propose un vote"
Le vote, à mains levées, donne raison de deux courtes voix au Sourcilleux. La phrase est reprise sur le registre. Jille continue :

Pour se déplacer, outre ses deux pieds, l'ouvrier a recours majoritairement au vélo, très pratique pour circuler dans les ruelles. Sur certains axes, il utilisera le tramway ou l'omnibus. Les chevaux ne sont jamais que ceux de riches étrangers. La possession d'un cheval représente un coût beaucoup trop important (écurie, nourriture). D'autres moyens de transport existent, spécifiques aux cités et d'usage courant. Citons entre autres, les Luges de Souspente ou les Barges de Methalume.

Pour se nourrir, l'ouvrier s'approvisionne auprès des Halles, des boutiquiers, des grands magasins ou de la production de l'immeuble.

Les premières sont de grands lieux de rassemblement le samedi (unique jour férié de la semaine) où l'on constitue les réserves de la semaine. Les Halliers représentent une caste très fermée dépendant des Loges des Halles. Leurs pouvoirs sont exorbitants : ils sont les seuls à avoir aménagé des structures d'acheminement de la nourriture qu'ils centralisent dans les Halles. De ce fait, les Halliers ne sont pas simplement des vendeurs mais également des caravaniers qui transportent de ville en ville et de quartier en quartier la précieuse nourriture. Les produits frais, rares et chers, sont achetés pour les jours de fête.

Les boutiquiers représentent la deuxième source d'approvisionnement. Pour les plus riches, une boutique donnant sur la rue. Pour les autres, des établis installés sur les trottoirs. Leur métier est dangereux. Les ghildes de voleur et les Loges n'hésitent pas à rançonner les plus faibles et leurs permettent tout juste de subsister. A la tombée de la nuit, certains d'entre eux restent ouverts et sont donc forcés de s'entourer d'un ou plusieurs spadassins.

"*Halte là, guide Jille*" cette voix impérieuse est bien connue de tous. Il s'agit de Dradouline, un brigadier vétéran des Guerres Courantes "*Une seule chose, messires ! A la Ville, j'ai une façade comme vous autres : j'exerce ce métier, spadassin au service d'un boutiquier. Je m'adresse majoritairement à vous, vétérans sans un sou, tout juste bon à mendier. Grâce à ces boutiquiers, beaucoup d'entre nous ont pu s'en sortir. Et je ne vous parle pas d'un métier à la sauvette. Du crépuscule jusqu'au milieu de la nuit, nous sommes debout auprès de ces gens, la rapière dans une main et le pistolet dans l'autre. Et croyez-moi, on a souvent l'occasion de les utiliser !*" Dradouline a les faveurs d'une bonne partie des encyclos et un concert d'applaudissements vient saluer ces quelques mots.

Jille poursuit.

Auprès d'eux, vous trouverez de la nourriture, très moyenne, mais également toute sorte de produits, de la bougie aux vêtements bon marché.

Les grands magasins, enfin, ne proposent jamais de nourriture, uniquement des produits de consommation. Ils ne désemplissent jamais et emploient surtout des femmes.

La clientèle est essentiellement composée de la petite bourgeoisie et des ouvriers qualifiés (un contremaître s'assurera toujours de pouvoir acheter dans un grand magasin pour préserver son statut ...).

Enfin, certains syndics ont su installer un petit potager (qu'ils gèrent avec un soin tout particulier). Mais la présence d'une cour est chose rare et, notamment en raison des Gouttières, la présence d'une terrasse est exclue. On voit surtout des ententes entre deux immeubles qui se font face pour tendre au-dessus de la rue de solides filets ou plate-formes de fer où l'on installe le potager. Un phénomène courant qui a accentué la pénombre de ces ruelles déjà bien étroites... De fait, un potager dépend de l'eau et le recours aux colporteaux est souvent nécessaire pour sauver la maigre production.

Entre le travail proprement dit et le temps occupé à s'approvisionner, que reste-t-il pour le divertissement ?
Les mieux organisés (un syndic organisant à tour de rôle le passage aux Halles) profitent du samedi pour sortir. On dépasse rarement les limites du quartier. On choisit par exemple une promenade rafraîchissante dans les serres des Loges Naturalistes ; c'est aussi l'occasion de rendre visite à ami, à un membre de la famille.

Certains iront assister à une comédie de boulevard ou à une pièce classique dans un théâtre populaire. D'autres iront au Jeu de Paume ou à la Loterie, à la Foire aux jeux etc... Si le patron a accordé quelques jours de vacances, on organisera un voyage sur la traverse...

L'ouvrier fréquente également, tous les soirs de la semaine, les tavernes du quartier.

Elles sont, avant les salles du syndic, le grand lieu de rendez-vous des ouvriers. Autour d'un verre, on écoutera de longs discours, on dansera sur la musique du phonographe, on discutera franchement avec un boutiquier du prix du charbon ou de quelques livres de beurre, etc...
Une micro société où le plus attendu reste sans doute la lecture de la Plaque locale, la gazette quotidienne. Les prix à la hausse ou à la baisse, des annonces patronales et publiques qui concerne le quartier, l'annonce des spectacles, quelques nouvelles importantes des autres cités, bref, l'essentiel de l'information concentré sur une plaque de métal.

"*Guide Jille*" intervient le dénommé Ulsehus, administrateur à la ville. "*Evoquerez-vous les lecteurs? Leur rôle est primordial. Ils sont aussi important que la Plaque puisque ce sont eux seuls qui en livreront les secrets. L'analphabétisme ne cesse de gagner du terrain. Rendez-vous compte que ces érudits, souvent pauvres, ces écrivains sans le sous peuvent à loisir déformer l'information ? Qu'ils omettent un mot et voilà un texte changé du tout au tout, qu'ils inventent un article et personne n'ira le contester. Voilà bien l'outil des propagandistes et des révolutionnaires! Je crois bien que l'on n'a jamais assez souligné le danger de tels personnages...*"

L'assemblée est unanime pour porter au registre la remarque d'Ulsehus. Il sera fait mention des Lecteurs avec quelques réserves...

Au côté des Tavernes, on retrouve les salles du syndic. Ce sont le plus souvent des greniers, des hangars ou des Halles réquisitionnés selon les moyens du syndic. Le divertissement est à peu de choses près celui des Tavernes.

On y boit et on y danse autant. Toutefois, ces salles sont ouvertes à toute la famille (les tavernes restent un monde très misogyne). Les femmes, et en particulier les jeunes filles s'y préparent avec beaucoup de soin. C'est l'occasion de rencontres et de promesses de mariage...
Les salles de syndic se distinguent également des Tavernes au sens où elles ne réunissent que les personnes d'une même bâtisse ou d'un pâté de maison, souvent les gens d'une même usine. Dans ce genre de fête, l'étranger est mal venu. On est loin du cosmopolitisme des tavernes où se côtoient miliciens, spadassins, colporteurs silencieux et silhouettes encapuchonnées...

"*Voilà, messires, pour cette présentation du monde ouvrier. Avez-vous des remarques ?*"
Une femme, au seconde rang, a levé la main. "*Madeleine*", couturière, très aux faits des ateliers indépendants qui échappent au giron des Loges et de leurs usines.
"*Vous savez bien pourquoi j'interviens. Nul écho dans votre discours des Ateliers et des manufactures. Qui diable voulez-vous abusé ? Notre rôle, si mineur soit-il, n'excuse pas votre silence !*"
"*Par pitié,*" intervient Valderge "*Dame Madeleine, sachez combien il nous a coûté d'être aussi évasif sur ce sujet. Mais je vous ferais la même réponse qu'à Auguste, nous devons composer avec les Loges.*

L'indépendance des Ateliers est toléré, soit, mais vous vivez au quotidien les tracas que les Loges ne manquent pas de vous faire subir. Peut-on prendre le même risque ?'
Madeleine s'est levée, promène son regard sur l'assemblée et l'estrade des guides. "*J'ai honte, à cet instant d'être encyclo, votre lâcheté me dégoûte*". Sur ces mots, dans une cohue indescriptible, elle quitte la pièce et disparaît. Auguste semble conduire l'agitation au fond de la salle.

A grand peine, Valderge a levé la séance et les encyclos s'éparpillent dans le relais au gré des alliances. La séance est reconduite deux heures plus tard. Entre temps, de vives discussions ont eu lieu entre jusqu'au-boutistes menés par Auguste et les guides d'Iris, partisans d'une neutralité "clairvoyante". La majorité a suivi ces derniers, tout particulièrement influencée par la menace du corps expéditionnaire en marche vers le relais. On prend réellement conscience de l'importance d'avoir l'aval des Loges pour diffuser le disque.

Lorsque la séance reprend, Auguste et ses gens sont groupés au premier rang. Valderge a obtenu leur accord de principe pour ne pas perturber la suite de la réunion....

"*Pour parler du monde bourgeois*" commence Valderge "*nous allons entendre le Marquis de Safebury, un homme que vous ne connaissez pas encore*". Tous regardent le Marquis, aisément reconnaissable à ses rubans colorés et son large chapeau de feutre rouge. "*Le Marquis s'est proposé de mettre à notre service l'ensemble de sa maison. Notre Mécène, la seule personne qui a cru suffisamment à cette entreprise pour y prêter sa personne et sa fortune. Marquis...*"

"*Pareil à notre chère et tendre Jille, j'utiliserai le mot bourgeois pour parler du rentier, du propriétaire, des hautes figures scientistes, des gens des Loges, de la bourgeoisie active et de ses commerçants, des petits détaillants, des gens de droit, des artistes reconnus etc...*"

Où l'on analyse le monde bourgeois

La société bourgeoise tient ses propres quartiers. Toujours loin des fumées âcres des usines, des Portes bruyantes de la cité, elle s'installe en priorité près des petits Bois ou Parcs qui ont survécu...

L'architecture y est beaucoup plus aérée. La petite bourgeoisie s'en tient à des immeubles "respectables", des bâtisses de trois ou quatre étages généralement en pierre de taille. L'aristocratie et la haute bourgeoisie habitent de vastes pavillons entourés de jardin. A grand frais, les syndics (dont la structure rappelle à peu de chose près celle des milieux ouvriers) entretiennent de larges potagers, installent le gaz, l'électricité et des puits d'égout. Pour l'eau, on retrouve les Gouttières mais de véritables puits ont remplacé les colporteaux.

De toute la bourgeoisie, seuls les aristocrates, quelques grands marchands et certains maîtres de Loge peuvent jouer aux rentiers. Les aristocrates en particulier, sont devenus par le biais de l'histoire les grands propriétaires des cités.

Dans la journée, ces quartiers appartiennent aux femmes qui s'occupent des enfants et de l'approvisionnement. En règle générale, le patron ou le membre d'une Loge est à pied d'oeuvre à l'usine ou au siège de la Loge. La petite bourgeoisie, elle, se partage entre les gens qui travaillent à l'usine comme employé de bureau, les fonctionnaires proprement dits et les artisans qui possèdent leur boutique dans le quartier (sous l'égide de leur Loge de métier ou plus rarement dans le sillage d'une Manufacture indépendante).

Les écoles sont nombreuses et appartiennent toutes aux Loges. L'enfant se spécialise très tôt dans un métier. D'autres bénéficieront de l'enseignement d'un précepteur lorsqu'il est destiné à reprendre l'affaire familiale.

La nourriture est exclusivement accessible, en dehors des potagers, dans les grands magasins qui tiennent leur propre Marché. On retrouve la même cohue des quartiers populaires. La petite et moyenne bourgeoisie n'échappe pas à la disette quotidienne. Toutefois, les produits frais sont, sans être courants, plus accessibles et l'ensemble de la nourriture est plus saine.

Pour se déplacer, le bourgeois utilise avant tout les transports en commun. L'omnibus et le tramway sont les plus courants. Viennent ensuite le cheval et le cabriolet, plus coûteux à l'entretien et privilège de la haute bourgeoisie. Enfin, les plus riches auront à leur disposition une voiture, une montgolfière et parfois un train privée (excessivement rare). Notons que les gens des Loges utilisent souvent la chaise à porteurs (les porteurs étant des apprentis auxquels on apprend les vertus de l'humilité...)

Parmi les plaisirs de la bourgeoisie, on observe un goût prononcé pour le théâtre, en particulier le vaudeville. On s'y rend avant tout pour se montrer. L'Opéra reste un luxe. Les bals sont très courus et restent les temples de la mixité, où se nouent de nombreux mariages.

Mais plus que les cafés et les bals, le cercle reste le divertissement majeur de l'homme bourgeois. Il est certainement moins actif que les salles de syndics des quartiers populaires mais gagne en permanence. On y parle beaucoup de politique.

Géhadène,
Ingénieur de l'Ecole
d'Hydrogène.

Aussi, tout comme certaines tavernes, n'échappe-t-il pas aux fureteurs des pouvoirs publiques...

"Guide Marquis, je m'appelle Gehadène, je suis ingénieur de l'Ecole d'Hydrogène, à Souspente. Pour vous dire, Marquis, je tiens quelques expériences de ces clubs. Ils sont de deux sortes en simplifiant notre affaire.

Les premiers sont bien ces clubs que vous évoquez, retranchés derrière des murs épais, des lieus hors du temps, des lieux feutrés où l'on déguste l'absinthe autour d'une partie d'échec.

Mais il y a aussi des sortes de club comme des lieux d'histoire, où se décident de grandes choses. Le mot club peut même paraître bien désuet : il faudrait parler de secte..."

"Eh bien, monsieur Gahedène, vos paroles ne manquent pas de franchise. Je connais aussi ces sortes de clubs et vous avez parfaitement raison en parlant de secte. Mais il est hors de question de l'évoquer dans le Disque. Ces cercles-là sont trop agissants pour que nous les évoquions. Est-ce clair ?" le silence de Gehadène est sans équivoque, son regard également...

"Nous avons examiné les deux grands pôles sociaux de nos cités. Il nous faut maintenant aborder cette extrémité obscure, cette "classe dangereuse", le monde des indigents, là où les Loges cèdent le pas aux vieilles ghildes du Moyecryme... Au tour de mon ami Desbrouffe de parler." Le Marquis s'est tourné, sur ces mots, vers un homme au bout de l'estrade. Un individu d'une pâleur mortelle, vêtu de gris et portant, en guise de coiffe, un fin bonnet noir.

Où l'on parle de ceux qui vivent dans l'ombre

Au premier plan, ceux qu'on appelle les indigents. Ces mendiants meurent chaque jour par dizaines, faute de nourritures et de soins suffisants. Beaucoup d'entre eux sont des réfractaires et des déserteurs qui trouvent refuge dans une cité voisine de la leur. Mais il y a également les déclassés proprement dits, des chômeurs jetés à la rue suite à la faillite de l'usine ou à un renvoi pur et simple.
Les mendiants n'ont jamais été "dangereux" pour le citoyen. Seuls les pouvoirs publics sont amenés à s'en méfier en période de crise : les ghildes Mendiantes n'hésitent plus à appeler aux manifestations et aux pillages (l'absence des grands boulevards a toujours rendu ces mouvements populaires extrêmement dangereux pour les gouvernements).

Au delà de la mendicité prospère la véritable criminalité au sens large: le vol, la contrebande, la prostitution et l'assassinat.

Les voleurs, les détrousseurs de tous bords sont francs ou affiliés à une ghilde. La distinction est très importante: le franc-voleur est, de son état, un ennemi des ghildes. La plupart d'entre elles n'hésitent pas à rendre une justice expéditive et a s'en débarrasser. Cette guerre 'fratricide' a généré un véritable esprit de la "franchise" au sein de la communauté des francs-voleurs. Je parle bien d'un esprit : il n'y a pas de franche-ghilde... simplement, les francs possèdent leur propre langage, leur code d'honneur...

"*Seriez-vous l'un d'entre eux, guide Desbrouffe ?*" cette voix railleuse venue du milieu de la salle, c'est celle d'Arthurin, bouffon de son état à la cour des Principautés Traversières d'Olmune.
"*Exact, bouffon, je suis un franc-voleur. Cela vous pose-t-il un problème ?*"
"*Nullement, messire, bien que vous me paraissiez très légèrement partisan...*"
Valderge s'est penché vers Desbrouffe et lui murmure quelques mots. Celui-ci hoche la tête et reprend. L'intervention d'Arthurin est ignorée. Desbrouffe continue son exposé...

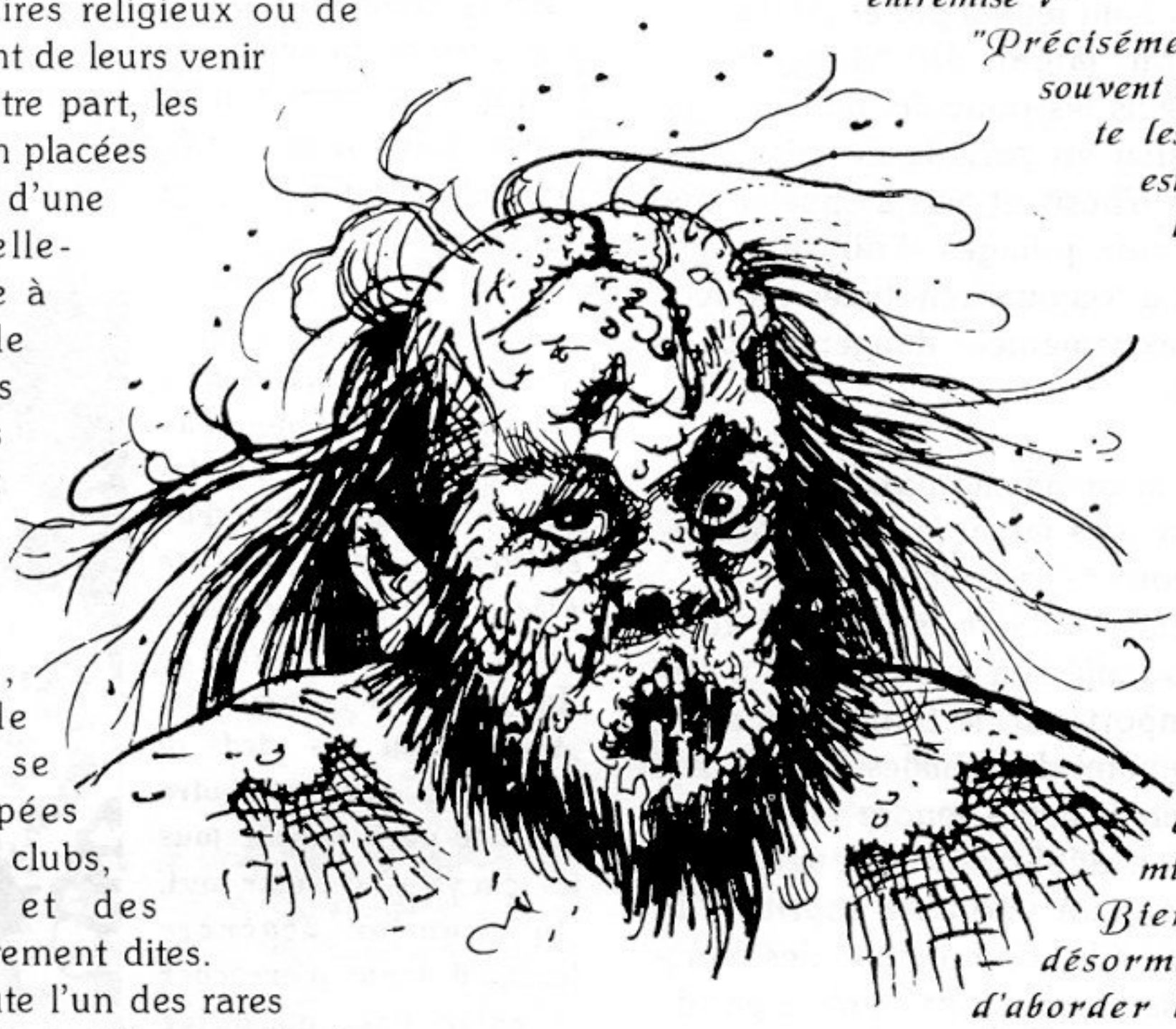
Bien plus que le vol, la contrebande représente l'activité principale des ghildes de Voleurs. Dans un monde de pénurie, elle permet d'importants bénéfices et s'est généralisée. Notez bien que la contrebande laisse peu de place aux francs. Cette activité nécessite de lourdes structures et reste un privilège des grandes organisations.

"*Nous soumettons la suite à votre approbation. Faut-il parler des ghildes d'assassins ? Leur existence a toujours été niée par le pouvoir, doit-on en faire une réalité ?*"
La salle est très partagée. Auguste bat des pieds et des mains pour atteindre l'estrade où il appelle tous les encyclos à voter oui. La situation dégénère lorsqu'il tente d'arracher le porte-voix au guide Desbrouffe. Ce dernier, qui a sorti un stylet, entaille profondément le front de l'ange gardien. On en vient aux mains. L'enregistrement est coupé à cet instant sur un signe de Valderge. Il lui faudra plusieurs minutes pour rétablir l'ordre.

Au bout du compte, l'exposé continue, sans Auguste, qui a quitté la salle avec ses partisans... Il a été décidé de ne point aborder l'existence des ghildes d'assassin. Desbrouffe reprend.

La prostitution s'organise comme le vol : on distingue d'une part, les "isolées", ces filles de joie ne dépendant pas d'une Maison, astreintes aux mieux à une visite médicale annuelle et vivant dans une terrible pauvreté (des dispensaires religieux ou de salubrité tentent de leurs venir en aide). D'autre part, les filles de Maison placées sous l'autorité d'une maîtresse, elle-même affiliée à telle ou telle ghilde. Ces Maisons closes se trouvent surtout dans les quartiers bourgeois.

Enfin, les maisons de jeux. Elles se sont développées en marge des clubs, des cercles et des tavernes proprement dites. C'est sans doute l'un des rares lieux où se côtoient l'ensemble des classes sociales (bien que les ouvriers y aient rarement accès...). On y joue de l'argent mais également des objets. Et c'est là l'un des points sur lequel nous voudrions insister. Les maisons de jeux constituent sans doute les plus grands musées contemporains. La plupart d'entre elles ont pignon sur rue par l'entremise d'une brocante.



"Des remarques, messires encyclos ?"

Une main timide s'est levée au premier rang. Personne ne connaît réellement ce garçon. C'est un traversier, un valet d'une obscure seigneurie traversière. Il apprend le métier d'encyclo auprès d'Auguste et s'est révélé d'une étonnante finesse d'esprit

"Pardonnez mon jeune âge, guide Desbrouffe,. Il ne m'a pas encore laissé le temps de fouler le sol des villes. Ces maisons sont réellement des musées ? Peut-on apprendre le passé par leur entremise ?"

"Précisément. La clientèle, souvent riche, qui fréquente les maisons de jeux est la seule à avoir les moyens d'archiver et à pouvoir se permettre le luxe de conserver. Les bibliothécaires et les Maîtres-archivistes sont souvent joueurs par nécessité afin d'avoir leurs entrées dans ce milieu.

Bien, nous voilà désormais en mesure d'aborder l'essentiel à vos yeux, l'information...

Pour cela, guide Ywalf sera notre voix". Ce guide-là est bien connu pour sa collaboration aux "Rivages Urbiques"...

Il s'empare du porte-voix.

Où l'on raconte l'histoire de l'information

La petitesse des bois et de la flore en général n'ont pas permis une industrie du papier. Seuls quelques ouvrages ou gazettes du pouvoir ont été imprimés sur papier. De fait, le monde a du se tourner vers de nouveaux supports: le fer, en premier lieu, puis l'argile et quelques supports spécifiques à certaines villes (les archives de glace de Souspente par exemple). Mais leur utilisation reste lourde ou fragile; Aussi, en marge de l'écrit, l'oral occupe-t-il une place prépondérante.

A l'Age de l'Ecryme, l'écrit disparût. L'oral s'imposa d'autant que les livres furent systématiquement brûlés par les serviteurs de l'obscurantisme (ceux qui ont survécu ont été cachés à cette époque par les scientistes renégats et quelques personnes isolées).
Au sens large, une tradition orale sous-entend tout un cortège de personnages, des troubadours, des poètes, et surtout des conteurs. Ce sont eux qui ont entretenu les légendes, déformées au fil des temps, ce sont eux qui ont forgé la mémoire du monde lorsque l'imprimerie du fer fut découverte et industrialisée. Ils devinrent ce lien tenu avec le passé et furent longtemps courtisés par les historiens et les encyclopédistes.

Une fois l'imprimerie installée, ils ne disparurent pas pour autant. Ils gagnèrent la traverse à laquelle ils sont définitivement liés.
Pourtant, à l'heure actuelle, une tradition orale demeure dans les cités. La difficulté de conserver et de déplacer des archives de fer ont laissé aux crieurs, lecteurs et autres héraults un rôle important.

"*Guide Ywalf !*" cette voix puissante qui l'interpelle est celle précisément d'un lecteur, Yves de Grais, un grammairien chassé de l'Académie des Lettres de Venice. "*Je reviens maintenant sur les mots très justes d'Ulsehus. J'ai pu observer les méfaits de la fonction de Lecteur, il y a de cela huit ans, à Méthalume. Plusieurs anarchistes s'étaient improvisés lecteurs dans un même quartier et avaient noyauté la profession. Lorsqu'ils eurent le monopole de l'information, ils inventèrent de toutes pièces des soi-disant lois votées par l'Assemblée. Elles n'étaient jamais très importantes mais gênaient le quotidien des ouvriers. A fur et à mesure, le mécontentement s'enfla à tel point que le quartier devint le fief des anarchistes de l'époque. C'était un petit quartier, celui des hauts fourneaux où les étrangers n'osent guère s'aventurer. Les rares voix qui s'élevèrent furent étouffées sans pitié. C'étaient pour la plupart celles des boutiquiers qui habitaient dans les quartiers voisins. La supercherie fut découverte par hasard par un jeune métallurgiste qui apprenait à lire sur de vieux livres hérités de son grand-père. Il alerta la Milice qui mit un terme aux agissements du groupe des anarchistes... Une petite histoire qui illustre bien les inquiétudes de notre ami Ulsehus*". Ywalf remercie De Grais et reprend la parole.

Aux côtés des lecteurs sont nés ceux qu'on appelle les "diseurs" ou gens de mémoire. Là encore, il s'agit pour la plupart d'intellectuels sans un sou ou de jeunes écrivains. Les diseurs écoutent les longs discours, les cours magistraux dans les universités etc... pour les restituer mot à mot à l'imprimeur ou au phonoditeur. Plus généralement, on peut dire que la lecture est un luxe et qu'elle a cédé sa place aux débats de vives voix et aux rumeurs...

Un instrument a fait, comme les conteurs, le lien entre oral et écrit : le phonographe. Les scientistes ont aimé l'instrument qui a été perfectionné au point de le rendre d'un usage courant. Naturellement, il coûte encore assez cher (une famille bourgeoise en est généralement dotée). Dans les quartiers populaires, il se rencontre uniquement dans une taverne ou une salle de syndic. Les disques représentent une industrie florissante, partagée entre la musique et les textes.

Par l'enregistrement des textes, on entend celui des livres racontés par un lecteur (un métier à part entière), souvent l'écrivain lui-même. En sus des livres, de nombreux messages sont enregistrés sur disque.
Seuls les grands pouvoirs, une fois encore, peuvent se permettre d'user de la phonodition. Elle suppose une lourde structure et du temps. L'instrument est difficile à transporter et à écouter. Malgré tout, il sert couramment pour les compte-rendus de congrès divers et des rapports importants.

L'écrit proprement dit est assuré par le fer. Les plaques de fer, très fines, sont destinées à des imprimeries dotées d'imposantes machines qui les martèlent avec force (le métier d'imprimeur est difficile et a fait la fortune des Acoustiqueurs de Méthalume).
La plupart des archives administratives (papiers d'identité, recensements, affaires de justice) sont en fer pour éviter les dangers liés à l'argile, trop fragile. En contrepartie, ce choix a nécessité la construction d'importantes bibliothèques bien protégées de l'humidité (les infiltrations d'eau restent la grande peur du bibliothécaire).

L'utilisation du fer n'a jamais permis de travailler dans l'instant. Aussi a-t-on souvent recours, à grands frais, aux diseurs qui racontent le texte à l'imprimeur. Au service d'une instantanéité de l'écrit, les scientistes ont développé l'argile, plus malléable, notamment dans le domaine de l'éducation. A l'aide d'un stylet, l'étudiant, un exemple courant, travaillera sur des tablettes d'argile.

Le courrier, en marge de la phonodition, se partage entre l'argile et le fer. Ce dernier a d'ailleurs contribué à développer les industries de recyclage. Les postes ont très vite mis en place des sortes de franchises entre deux ou plusieurs correspondants. Une fois la lettre lue, le correspondant utilisera pour répondre la même feuille refondue par l'imprimeur. Les archives sont donc inexistantes à l'échelle d'un particulier (bien que l'homme suffisamment riche puisse acheter la "feuille" et la conserver tandis qu'une personne plus pauvre utilisera systématiquement la refonte).

Quant aux journaux, la plupart sont imprimés sur fer et refondus de la même manière que le courrier. Des clubs et certaines tavernes ont ainsi des franchises avec une imprimerie pour la gazette du quartier. Plus souvent, les journaux, apparentés à des affiches, sont apposés régulièrement sur les grands lieux d'affluence (les Halles, les grands magasins, les Portes de ville, etc...).

L'écrit pour un relais signifie peu de chose. Au plus, le voit-il transiter. Certains grands relais, à l'initiative d'un bourgmestre entreprenant se sont dotés d'une imprimerie afin de concurrencer les grandes postes urbaines.

"Voilà pour l'information, encyclos. Nous abordons maintenant un sujet brûlant, les gens de pouvoir ou plutôt les grands pouvoirs. Nous avons pris soin de ne pas trop les bousculer. Vous jugerez par vous même. Je cède la parole à Victor d'Aume, avocat aux Tribunaux Populaires de Méthalume."

Où l'on évoque ces gens qui nous dominent

Les structures du pouvoir de notre monde sont à son image: chaotiques et figées. Chaotiques parce que le pouvoir revêt de nombreuses formes, et figées parce qu'en définitive il n'existe que 3 sortes de gens de pouvoir : les Loges de métiers, les Compagnies marchandes et les gouvernements.

"*Guide Victor*" intervient Abscanthe, une femme énergique qui dirige la Compagnie des Costumes à Venice. "*Je suis très curieuse, pardonnez mon impatience, mais je doute que vous évoquiez la confrérie de l'Histrion. J'ignore si, tous, d'ailleurs, vous la connaissez ?*'. Abscanthe ajoute: "*La Confrérie de l'Histrion réunit des gens de toutes natures, dont le but avoué est de ne jamais laisser les choses stagner. Au fond, ce sont des sortes de bouffons qui éviteraient que le roi s'endorme. Et là, le roi, c'est bel et bien notre monde. Il faudrait peser nos mots pour évoquer cette confrérie. Je propose un vote*". Valderge accepte et le vote a lieu. Une majorité écrasante refuse l'évocation de la Confrérie. Il semble que le secret doive subsister... Victor reprend.

Les Loges de métiers sont multiples, il en existe quasiment une par métier et par ville, chacune ayant son organisation propre. On distingue cependant 2 grandes sortes de structures : les Loges proprement dites, qui regroupent l'ensemble des gens exerçant un métier (artisan, mécanicien, architecte, artiste) à la façon d'une secte (existence de Maîtres qui définissent les lignes de conduite de la Loge notamment les prix, les conditions de travail, etc...). Les grand-Loges, qui sont organisées comme des instituts et s'occupent de la recherche (Scientiste) et des métiers qui n'ont pas d'application pratique immédiate (histoire, sociologie ou cartographie, entre autres).

Les grand-Loges tirent leurs revenus des commandes des gouvernements et des Compagnies tandis que les Loges sont financées par leurs propres membres (être affilié à une Loge, c'est lui verser, à titre de participation, une taxe).
Il n'existe à proprement parler aucune organisation inter-urbaines des Loges. En fait chacune d'elles est en concurrence avec les Loges d'un même métier, avec celles des autres cités (notamment afin d'attirer les Compagnies dans sa propre cité) et avec certaines Loges de métiers différents (sur l'approvisionnement ou même les emplacements géographiques). De fait, s'il existe des alliances, la plupart des Loges se livrent à une concurrence féroce, et les incidents violents ne sont pas rares.
Au contraire, les Grandes Loges, si elles se livrent une véritable guerre pour le savoir, notamment par l'espionnage, semblent avoir une politique commune. Il existe même des congrès périodiques réunissant tous les maîtres des Grandes Loges afin de fixer des règles de recherches (Ainsi, le congrès d'Eole de 976 relatif à l'utilisation de la poudre et aboutissant à l'arrêt des recherches sur les armes à feu).

Si les Loges de métiers ne sont en apparence que de simples regroupements de personnes exerçant le même art ou la même technique, elles pratiquent en fait un corporatisme tel qu'il est extrêmement difficile, voire dangereux, d'exercer un métier sans y être affilié. Ce corporatisme leur donne un pouvoir énorme : elles sont les seules à maîtriser les techniques appropriées, elles contrôlent la production des matières premières, mais aussi les transports ou l'éclairage. D'autre part, les Loges de métier jouent un rôle social non négligeable.

Elles sont les seules, à l'exception de quelques ordres religieux, à prodiguer une éducation, par le biais de précepteurs pour les plus riches, et d'académies pour les autres. Le système éducatif est des plus élitistes : l'étudiant qui réussit à suivre l'enseignement jusqu'à son terme doit à la Loge un certain nombre d'années de travail sauf s'il peut 'racheter son éducation'. Ces enseignements permettent aux Loges non seulement de recruter, mais aussi de diffuser les connaissances qui leur semblent les plus adéquates.

Du fait de leurs pouvoirs, les Loges ont des positions ambiguës vis à vis des gouvernements et des Compagnies. Elles sont en position d'immobiliser une Compagnie et donc de lui imposer ces conditions. Mais celles-ci peuvent, en représailles, faire appel à une Loge d'une autre ville (on l'a vu, durant la grande grève de Méthalume où la Compagnie d'Etaincel a demandé l'aide de la Loge Electrique d'Entrelace). De la même façon, les gouvernements, s'ils doivent se concilier les Loges, (notamment pour les problèmes d'approvisionnement de la cité) ont le pouvoir de les dissoudre. Il suffit, pour s'en persuader, de se rappeler la suppression de la Loge théâtrale de Venice, au profit d'une charge gouvernementale.

"*Guide Victor !*" s'exclame une voix forte. Il s'agit de Maître Tamène, ébéniste de renom. "*j'appartiens moi-même à une Loge, celle des métiers du bois. Je voudrais insister sur le fait qu'une Loge viendra toujours en aide à ses membres. On a trop tendance à évoquer les renégats. Pourquoi ne pas parler de la majorité, de ceux qui appartiennent à une Loge et qui y trouve tout le soutien possible...*"
"Maître Tamène" l'interrompt un autre encyclo, Maître horloger à Méthalume "*écoutez, votre Loge est sans doute suffisamment riche pour venir en aide à tous ses membres mais ce n'est pas toujours le cas. Notre Loge ne vient en aide qu'à ceux qui possèdent un minimum de qualification, bref, ceux qui ont un minimum d'intérêt pour la Loge. Qu'on ne me parle pas de désintéressement. Les Loges n'ont jamais été des associations caritatives !*"
Valderge est obligé d'intervenir pour calmer les esprits et demande à Victor de reprendre.

Dans notre monde de pénurie, les Compagnies marchandes possèdent un pouvoir tout aussi important que celui des Loges. Ces Compagnies disposent des moyens nécessaires à la production et à la vente de la plupart des produits indispensables comme l'énergie, la nourriture, le logement ou le transport.
Généralement développées à partir de la possession ou de la location (notamment au gouvernement) d'une source de matière première, ces sociétés, ou ces groupes de sociétés, étendent leur activité de façon à organiser leur production pour ne pas avoir à recourir à d'autre entreprises et, si possible, pour obtenir le monopole de leur produit à l'échelle d'une cité.

Les Compagnies se livrent donc, entre elles, à une véritable lutte tant pour le contrôle des sources de matière première, en ville comme sur la Toile, que pour obtenir la meilleure productivité et la meilleure distribution possible.

Cette lutte pour le pouvoir commercial reste diffuse dans les cités et se manifeste surtout par des intrigues politiques visant à obtenir la coopération du gouvernement (pour obtenir le contrôle de certaines sources d'énergie, ou des autorisations de construction) ou d'une Loge (afin d'obtenir le monopole d'une technique, ou la fidélité des boutiquiers d'un quartier).

Sur la Toile, loin des lois urbaines, cette concurrence acharnée devient une véritable guerre et il n'est pas rare de voir certaines Compagnies louer de véritables armées de mercenaires pour contrôler un gisement de charbon ou pour favoriser une révolution dans une seigneurie afin d'y placer un gouvernement qui leur sera favorable...

"*Guide Victor*", intervient Logarthe, mathématicien à Eole, pour le compte de la Compagnie des Artificiers. "*Laissez moi vous dire que l'intervention des Compagnies dans les cités n'est peut-être pas aussi diffuse que vous le dites. Dans l'ombre, les Compagnies oeuvrent parfois activement en marge de la loi. Pour preuve, je fus, et mes amis encyclos le savent bien, enlevé par des spadassins de la Compagnie du Mousquet. Je dus ma libération à l'intervention de mercenaires recrutés pour l'occasion par ma Compagnie...*"

"*Soit*", lui réponds Victor "*Mais tout cela doit rester secret, vous le comprendrez aisément. Les Compagnies pourraient nous attirer de sérieux ennuis si nous menacions leurs intérêts. Continuons*"

L'équilibre entre Loges et surtout entre Compagnies reste très fragile et conflictuel. Et les gouvernements s'efforcent à la fois d'éviter les interventions violentes et de minimiser l'influence des Loges et des Compagnies.

C'est sur l'Ecryme, et donc sur la Toile, que ce trouve l'essentiel des richesses non-exploitées de notre monde, notamment les matières premières. Les traverses sont un objet de conflit entre les Compagnies, et parfois même entre Loges. Les gens de la Toile n'ont pas réussit à instaurer un système de loi commun à l'ensemble des réseaux traversiers et chaque seigneurie ne peut, à elle seule, imposer son propre système de loi.

Aussi la Toile est-elle le siège d'affrontements qui revêtent souvent les apparence de véritables guerres.

Les gouvernements urbains sont les plus aptes à réfréner ces luttes. Ils sont de formes diverses: directoire d'Entrelace, syndicalisme de Méthalume, Oligarchie de Soupente, etc... Mais une chose leurs est commune: la fonction de maintenir une certaine cohérence sociale dans des villes surpeuplées où se côtoient l'opulence et la misère.

Le gouvernement urbain va s'occuper principalement du maintien de l'ordre. Malgré un service militaire obligatoire (qui procède par rafle) cette 'Justice' est généralement insuffisante pour protéger l'ensemble de la population. Le gouvernement se limite donc à éviter des mouvements d'une trop grande importance, s'appuyant, pour la délinquance, sur des milices privées soumises ou non à son approbation (milice ducale d'Eole, vigilants des commerçants d'Entrelace, spadassins de Souspente).

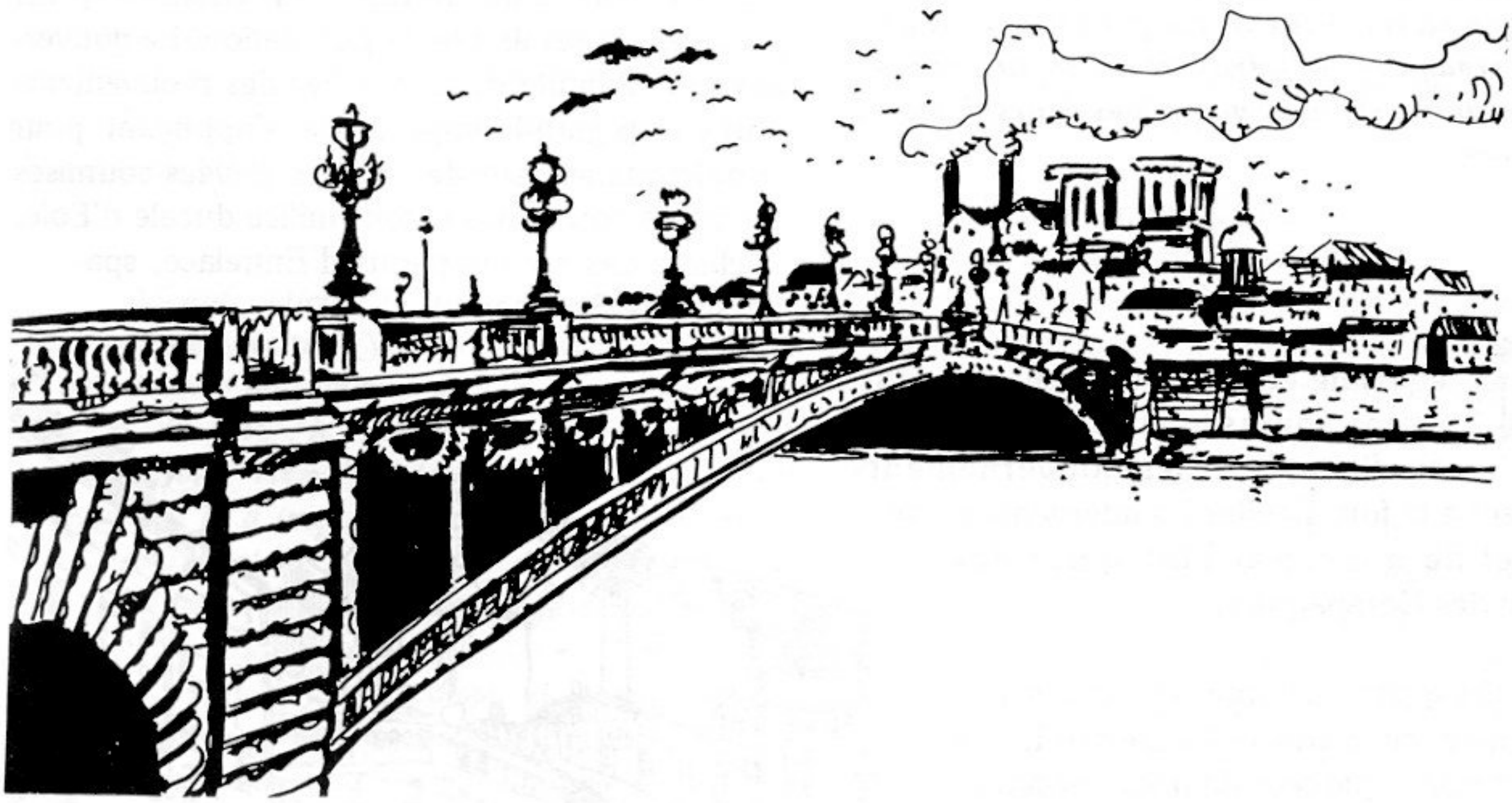
Les cités, par le biais du gouvernement, possèdent généralement le sol et le sous-sol de la ville. Elles maîtrisent donc leurs matières premières, leur permettant ainsi de ne pas être soumises au monopole d'une Compagnie qui contrôlerait l'approvisionnement. Les gouvernement suivent de très près le développement architectural de leur cité. Des normes sévères régissant la construction d'une usine, ou l'exploitation d'un gisement.

Hors des villes, l'activité des gouvernements se réduit à une concurrence avec les autres villes presque aussi féroce que les guerres commerciales que se livrent les Compagnies. Si des affrontements directs restent rares, il s'agit pour les gouvernements, d'étendre leur influence aux petites seigneurie traversières (notamment grâce à une aide économique ou militaire). Et ceci afin de protéger leur voies de communication mais aussi d'attirer des Compagnies marchandes susceptibles de fournir du travail.

"Voilà, chers encyclos, pour ma part, je vous ai livré l'essentiel. Je cède la parole à mon ami le prêtre, Janice. Dites-vous bien que sa collaboration nous est éminemment précieuse car il est l'un des fondateurs de la Bibliothèque Itinérante de l'Arpenthème. Janice est, pareil au comte de Safbury, étranger à la Loge Voyageuse d'Iris. Il est un homme de religion."

Ce dernier s'est levé. C'est un homme petit, rondouillard et chevelu, qui porte la vaste robe de bure des prêtres de l'Arpenthème.

"J'avais un choix à faire, messires : aborder la religion comme un bibliothécaire ou comme un prêtre. J'ai choisi la seconde solution. Mais nous ne pouvons embrasser l'immensité des cultes qui ont fleuri depuis le Moyecryme. Entre les survivances de l'Antecryme et les cultes "modernes", je me serais borné à une vaste énonciation. J'ai donc pris le partie de vous présenter deux religions illustrantes, la première pour la ville, la seconde pour la traverse."



Où l'on aborde la question des religions

A la ville, la religion de Malachine (prononcé 'Malaquine') a très rapidement gagné une audience exceptionnelle. Selon le sociologue Anton Fedwood, le culte devrait sa popularité à son engagement technique dans la vie quotidienne de nos contemporains. Car les prêtres de Malachine sont le plus souvent des techniciens d'une rare valeur.

Le culte est né autour d'un personnage, Malachine, qui naquit, dit-on, à Méthalume. Sa mère mourut pendant l'accouchement et l'enfant grandit auprès de son père, un ouvrier des usines métallurgiques du Nord de la ville. De ces usines où les ouvriers dorment sur place, autour des machines ; où tous sont sourds rendant nécessaire la présence des "contremîmes", mimes de troupes de théâtre moribondes qui s'improvisent contremaître afin de survivre...
Dans ce contexte, le garçon fut élevé, loin des enfants de son âge, au milieu des machines. Son espace devint celui de l'usine dont il connut les plus infimes secrets. On s'était habitué à ce petit bonhomme gringalet, serpentant, le nez en avant parmi les lourdes mécaniques ; un contremîme, le vieux George, lui avait appris les subtilités du langage des mains. Il lui raconta la déchéance des comédiens tel que lui, obligés de se faire survieillant pour survivre. Il lui raconta comment un comédien, Olaris, avait réinventé le vieux langage des mains des voleurs pour l'adapter à l'usine. L'enfant apprit à aimer les machines auprès du vieux George. Ce dernier les imaginait souvent comme des entités, avec leurs souffrances et leurs fatigues. Les deux complices les réparaient, les nettoyaient comme ils l'auraient fait avec un être vivant.

Jusqu'ici, la vie de Malachine est bien connue. Son biographe, le célèbre Poyezz, a pu la raconter jusqu'à l'adolescence. Mais vinrent les troubles de l'hiver 1356. A partir de cette date, on perd toute trace de Malachine. Beaucoup, et au premier rang les moines de Malachine, ont prétendu que George était un Céphale et qu'il révéla son don à l'enfant. Celui-ci, ainsi "révélé" mit le Don au service des machines auxquelles il donna une âme. Pour d'autres, Malachine avait simplement acquis un sens aigu du touché, un toucher "métallique" qui lui permettait de sentir les faiblesses des machines afin de les réparer.
Il reste que Malachine, dès l'année 1357, quitta les murs des usines du Nord et s'engouffra dans les ruelles de Méthalume. Son périple a été résumé par ses amis de l'époque sur un disque, entreposé au monastère urbain de Rosieux. Sur sa route, le prophète a très largement gagné les coeurs des milieux ouvriers en offrant cette vision d'une machine "humaine". A cette date, le culte devient l'Ordre de Malachine et ses plus fidèles serviteurs deviennent les premiers fondateurs des monastères urbains.

On ignore ce que devint Malachine sur la fin de sa vie. "L'accoucheur des âmes" serait, dit-on, enterré dans la crypte d'un monastère, sous la garde des moines urbains.

Aujourd'hui, l'Ordre tient un ou plusieurs monastères dans chacune des grandes villes de notre monde. Naturellement, Méthalume reste le berceau de l'Ordre avec plus d'une vingtaine de monastères métalliques sans compter les multiples chapelles dans les grandes usines de la ville. Les moines de Malachine se répartissent entre prieurs et techniciens. Ces derniers sont les missionnaires de l'Ordre. Ce sont eux qui s'installent dans les usines auprès des ouvriers.

Dans cette perspective, l'Ordre ne recrute que les meilleurs techniciens du moment. Leur travail consiste uniquement à réparer les machines, une maintenance toujours très efficace et appréciée des grands patrons. Ce sont eux d'ailleurs qui vont aux monastères pour demander des missionnaires de Malachine. Leur venue est un gage d'efficacité. En échange, le patron s'engage à construire une chapelle au sein de l'usine et à permettre à ses ouvriers de la fréquenter quotidiennement. Ceux qui s'y rendent cherchent avant tout le repos. D'autres, par contre, partagent ce respect de la machine et apprennent auprès des missionnaires à mieux les connaître.

L'Ordre est dirigé par les "Alachines". Ces prêtres, descendants des premiers fondateurs, sont les seuls à avoir le droit de construire les machines. On prétend qu'ils ont hérité du Don et perpétuent "l'accouchement de l'âme".

Hectal, technicien, membre de la Loge des mainteneurs.

"Des remarques, encyclos ?"
"*Une seule*" lui répond Hectal, technicien réparateur ou "mainteneur" à la ville.
"*Je travaille à Méthalume, messieurs les guides, et en membre de la Loge des mainteneurs, je ne vous cache pas que les relations avec l'Ordre ont toujours été très tendues. Actuellement, un accord régit l'ensemble mais ce n'est pas toujours le cas dans d'autres cités. J'insiste sur le fait que l'Ordre, selon le contexte de chaque cité, sera parfois cantonné au rôle de prière, parfois en concurrence acharnée avec les Loges locales*"
"*Je suis d'avis*" ajoute Janice "*de porter cette intervention au registre. Ecrivez, échevin.*"
Personne dans la salle ne conteste.

L'Arpenthème est une religion spécifiquement traversière. Ces vrais fidèles sont par nature des itinérants, cette foule hétéroclite d'arpenteurs qui chemine le long des traverses. Les tenants de l'Arpenthème ont un recul particulier vis-à-vis de la traverse. Elle est perçue comme un tout, comme un gigantesque schéma. La construction des traverses obéit selon eux à un inconscient collectif : on construit des traverses pour mieux concourir au schéma final. Les constructeurs l'ignorent mais la traverse est un but en soi. L'arpenthe ne parle pas de trame mais simplement de "l'Arantèle", la Toile d'araignée....

L'Arpenthème se décline de deux façons très différentes. A l'échelle des croyants, elle fait écho à l'Ordre de Malachine : la traverse se respecte comme un édifice à part entière. Nos contemporains, élevés dans la tradition de l'Arpenthème, sont souvent incapables d'expliquer leur croyance. A les écouter, l'arpenthe est celui qui comprend la traverse et la respecte. On raconte que les pratiquants accomplissent souvent un travail bénévole dans un chantier traversier afin de participer à sa construction.

A l'échelle des religieux, la notion d'arantèle est beaucoup plus intense : les temples de l'Arpenthème sont toujours situés en hauteur, afin de mieux embrasser cette vision de l'Arantèle. Les hautes tours qui se dressent parfois au loin sont souvent celles des prêtres de l'Arpenthème ; toutefois, une tour n'est jamais qu'un édifice rattaché à la terre. Aussi les hauts prêtres de l'Arpenthème ont très rapidement choisi de faire de leurs temples des... dirigeables. Il existe ainsi sept temples de l'Arpenthème qui sont autant de dirigeables sillonnant les traverses.

Une main se lève. Il s'agit d'Ardeneti, sociologue renégat, qui tient désormais la fonction d'administrateur pour les encyclos.

"*Une remarque, guide Lanice. La plupart des encyclos le savent bien mais je doute que vous autre guides, soyez au courant. Je dois mon renvoi expéditif à ma curiosité sur les agissements de ma propre Loge, l'institut des Sciences Sociales de Venice. J'étais depuis longtemps intrigué par des réunions nocturnes au sein même de l'Institut. Les participants étaient tous des sociologues du même rang que moi. J'ai fouillé durant deux ans dans les archives de l'institut pour comprendre ce qu'il en était mais quelqu'un s'en est aperçu et je fus renvoyé. Voilà ce que j'ai compris : tous ces sociologues construisaient des cultes sur commandes ! Selon le contexte, ces messieurs vous inventaient une religion avec ses structures et ses prêtres, parfois recrutés directement dans les Loges théâtrales de notre cité. J'ai à l'esprit ces religions étrangement spontanées et si bien adaptées qui naissent ici et là et désamorcent des crises importantes. Pensez au culte de Salubre d'Entrelace qui apparut, avec son cortège de guérisseurs dans les quartiers du Nord-Ouest au moment des grandes épidémies de 1358... Pensez au culte d'Oblomov de Souspente et ses prêtres talentueux qui calmèrent les esprits lors des journées sanglantes de 1325... Nous n'en parlerons pas, naturellement, dans le disque mais vous deviez être prévenu...*"

Les guides le remercient chaleureusement. Le prêtre reprend la parole. "*La suite du Disque doit être soumise à votre approbation. Nous voulons, nous autres guides, présenter et expliquer la Céphalie. Nous pourrions ainsi oeuvrer à sa reconnaissance et éviter les chasses aux sorcières qui perdurent encore aujourd'hui sur les traverses. Qu'en pensez-vous ?*" La salle est de nouveau très partagée. Mais une majorité approuve. Il faut parler des Céphales mais brusquement, le silence revint. Tous ont senti, d'une manière diffuse, un sentiment de colère effleuré leur esprit.Ençar... le Céphale s'avance jusqu'à l'estrade et fait face à la salle. "*vous ne devez pas révéler la Céphalie. Les gens ne comprendront pas. Nous essayons depuis toujours de rester dans l'ombre, de ne pas devenir les instruments des Compagnies et des Loges. Préservez cette part de mystère, elle est notre passe-droit. Nous paierons le prix. Les seigneuries traversières se méfieront encore de cette "sorcellerie". Mais vous ne pouvez pas révéler la Céphalie au peuple et surtout aux gouvernants de tous bords. Ce serait nous livrer à eux...*"

L'intervention d'Ençar provoque une agitation sans précédent. Certains, émus par le Céphale, demande maintenant le retrait du texte, d'autre dénoncent cette volonté obscurantiste. Valderge appelle au vote. La majorité a voté pour le texte.Ençar, sans un mot, quitte la pièce.

Lanice a repri le porte-voix

Où l'on révèle le mystère Céphalique

Les Céphales sont un des phénomènes les plus mystérieux de notre histoire. Si l'on doit en croire les rares scientistes qui se sont risqués à les étudier. Ils seraient apparus avec l'Ecryme. Pour certains, l'Ecryme agit alors sur les enfants de ceux qui virent l'apparition de l'Ecryme. Que ce soit du à l'Ecryme elle-même ou à ce 'Cri' qui, selon les Céphales, en a provoqué l'apparition, cette première génération naquit avec une faculté "surnaturelle". Mais cette faculté ne se révéla qu'après de nombreuse générations, et uniquement chez certaines personnes.

Ces gens avaient le pouvoir d'agir sur l'esprit mais ne pouvaient le maîtriser. Les premières manifestions Céphales furent des intrusions involontaires et brutales qui aliénèrent leurs victimes. Devant cette vague de 'possessions', Les autorités religieuses de l'époque furent promptes à trouver en la personne du Céphale, dépassés par un pouvoir qu'il ne contrôlait pas, des adorateurs du démons. Il y eut l'Inquisition et les Céphales durent apprendre à contrôler leurs facultés ou mourir. Le peu de Céphales qui survivront à cette épreuve apprirent à se cacher, ce pourquoi, sans doute, nos contemporains n'évoquent les Céphales qu'en termes de légendes.

Mais les Céphales sont pourtant biens réels. S'ils sont les seuls à savoir ce que sont réellement leurs pouvoirs, ils forment une catégorie de gens à part, qui possèdent ses propres règles, la Céphalie.

L'origine de la Céphalie est inconnue. Chaque Céphale en a une conception qui dépend de la vision qu'il a de son pouvoir. Certains, persuadés de tenir leurs pouvoirs d'une partie du cerveau inaccessible au gens du commun, pensent que la Céphalie vient d'un groupe de scientistes qui aurait appris aux Céphales à contrôler ces facultés. Pour d'autres, partisans d'une définition magique, la Céphalie a été créée par un être mythique, selon les cas Dieu ou magicien : Anencéphale.

Ce qui est certain, c'est que la Céphalie n'est pas une communauté mais une philosophie à laquelle chaque Céphale adhère, pour sa propre survie. Il semble, pour ce que les Céphales en disent, que cette philosophie puissent se résumer en deux préceptes.
Le premier, 'tu dissimulera ton pouvoir' est révélateur du secret dont s'entourent les Céphales. Secret motivé par la peur d'une nouvelle Inquisition, mais aussi et surtout par la crainte d'un détournement du Don Céphalique par les Compagnies marchandes, les Loges et même les gouvernements. Cette peur explique que l'on voit peu de Céphales ensemble, la plupart d'entre eux considérant que se regrouper augmente le risque de voir leurs pouvoirs révélés.
Le second précepte, 'tu éduqueras ton frère' est à la fois une application et une exception au premier précepte. Une exception en ce qu'il suppose la réunion de deux Céphales pendant des années. Une application car laisser sans maître un Céphale, c'est prendre le risque que les manifestation inconscientes de son don ne dénoncent la réalité Céphale. De fait, ce principe exige que tout Céphale qui découvre une personne possédant le Don sans pouvoir le maîtriser en fasse l'apprentissage, ou du moins le confie à quelqu'un qui le fera.

Chaque Céphale a donc été éduqué par un maître qui lui a révélé comment se contrôler et comment agir, pour sa survie, selon la philosophie de la Céphalie. C'est durant cette période qu'un Céphale ébauche son Anence.

Cette Anence est un des rares points communs entre Céphales. Une Anence est un petit objet, généralement en bois ou en fer, éternellement inachevé. Elle constitue un symbole de l'évolution des pouvoirs du Céphale, celui-ci la modifiant au fur et à mesure qu'il acquiert une maîtrise Céphalique. L'Anence d'un Céphale accompli est un objet très recherché, d'une beauté et d'une complexité rares.

Certains ont prétendu, se basant sur le comportement de Céphales privés de leurs Anence, qu'elle était nécessaire à la maîtrise des pouvoirs Céphaliques. En réalité, elle est simplement l'oeuvre de leur vie. Néanmoins, aucun Céphale ne se séparera jamais de son Anence, quel qu'en soit le prix, sauf, et c'est une règle de la Céphalie, pour la jeter, au seuil de la mort, dans l'Ecryme pour qu'elle s'y dissolve...

Ençar,
Le Céphale

Où l'on assiste à une conclusion tragique

A ce moment-là, Lanice s'interrompt brusquement. On entend dehors des cris assourdis et des coups de mousquet. Abasourdis, les encyclos se précipitent à l'extérieur. Le Disque s'arrête là. La suite appartient à l'histoire. Un dirigeable appartenant au corps expéditionnaire a réussi à se poser près du relais.

Très rapidement, des rumeurs circulent disant qu'Ençar mènerait les miliciens. Beaucoup d'encyclos vont périr cette nuit-là. Quelques guides, conduits par Desbrouffe, parviendront à s'échapper avec le Disque et le remettre à nous autres encyclos. Personne n'oubliera la trahison du Céphale.

"Témoignage d'un goûteur"

Extrait des "fragments traversiers" de Lodd Fargile, phonodition, chez Tallerad

"J'ai appris ce métier par hasard. Auparavant, je servais comme cuisinier pour l'Atelier itinérant de Gremm. La caravane était menée par son petit-fils, un sculpteur, qui rénovait ou créait pour les grands relais des statues ou des frises. Mon travail consistait simplement à m'assurer que l'hôtelier respectait scrupuleusement les exigences gastronomiques du vieux Gremm. C'était un maniaque, un grincheux, un artiste aussi. Pourquoi serais-je resté si longtemps auprès de lui ? Je reste convaincu qu'il avait quelques talents Céphales. Son burin avait parfois des allures de façade, comme si seul l'esprit avait commandé à la pierre.

Au cours de mes déambulations dans les cuisines des relais, j'avais observé à deux reprises un homme avec d'étranges petits alambics, prélevant çà et là de la nourriture dans les casseroles des apprentis distraits. La première fois, je m'imaginais avoir affaire à un complice de l'hôtelier désireux de s'assurer de la bonne marche de ses cuisines. Mais je retrouvais le même homme quinze jours plus tard, occupé à vanter auprès d'un apprenti les charmes d'une compagne tandis que sa main droite plongeait méthodiquement dans les casseroles attenantes à leur table.

Comme lui, semble-t-il, j'avais appris à me faire discret dans une cuisine, et je ne m'étonnais pas de l'avoir remarqué à l'insu des apprentis. La chose m'intriguait. Je suivais la personne tout au long de la soirée, laissant Gremm à ses liqueurs. Il s'enferma peu après dans une chambre qu'il avait louée pour la nuit (aux dires de l'hôtelier). Ce qu'il y fit ne m'étonna qu'à moitié. J'avais affaire à un goûteur, occupé à traiter les aliments au travers de récipients étranges. Je fus surpris par contre de lui voir porter un écritoire qu'il ouvrit sans tarder. Il s'empara d'une plume (seul Gremm en possédait une de toute la caravane) et griffonna sans discontinuer des chiffres et des commentaires sur du papier...

Pour finir, il quitta sa chambre et se rendit directement à la Tour Télégraphique. Je me procurai le message ; des chiffres, rien que des chiffres...

J'oubliai cette histoire pendant deux ans, le temps pour Gremm de décider de lancer la Caravane sur le Premier Réseau et d'aller à la rencontre des vieux relais où, disait-il, il découvrirait l'art primitif. Nous ne pouvions que hausser les épaules et obéir.

Je rencontrai mon goûteur sur une traverse du Premier Réseau dans une vaste auberge qui servait les gens de la seigneurie voisine d'une vingtaine de kilomètres. Ce soir-là, le châtelain était venu avec plusieurs de ses gens, en voiture... Une antique Vatisse dont on se demandait comment l'ensemble pouvait encore faire 40 kilomètres dans une soirée...

J'assistai à son arrivée. Dans un nuage de vapeur, la voiture s'arrêta tant bien que mal devant le relais, hoquetante. Les volutes de fumée dissipées, j'aperçus le châtelain, le sourire aux lèvres, les yeux dissimulés derrière d'imposantes lunettes de conduite. Sur les côtés, dressées sur les garde-boue, se tenaient de lourdes silhouettes encapuchonnées dont on ne retenait que l'arbalète, pointée vers nous. L'hôtelier vint présenter ses hommages au seigneur et la glace se rompit. Ses hommes (sauf deux qui restèrent auprès du véhicule) le suivirent jusqu'à la salle principale et l'absinthe coula à flot...

Dans cette atmosphère surchauffée, je remarquai à peine mon homme, toujours discret, buvant l'eau derrière un pilier. Une eau d'ailleurs qui finit directement dans l'un de ses alambics. Mais cette fois-ci, la chose n'avait pas échappé à un valet qui traînait dans une galerie au second étage donnant directement sur la salle principale.

Il disparut aussitôt. Lorsqu'il revint, il était accompagné par plusieurs de ses compagnons. Le goûteur les vit trop tard. L'un deux le menaça sans bruit d'un coutelas et l'invita à quitter la pièce. Le reste de la compagnie m'aperçu à cet instant. J'étais le seul à avoir observé la scène et pressentais un dénouement violent. J'acquiesçai simplement d'un hochement de la tête et me détournai. On ne m'ennuya pas. J'observai simplement par la fenêtre le groupe traînant le goûteur qui passait fugitivement sous la lumière blafarde et clignotante de l'unique lampadaire du relais. Un arbalétrier s'était joint à eux. Ils furent happés par la nuit et le goûteur ne réapparut pas.

Au matin, l'hôtelier me fit don d'une monture et des deux malles qui l'accompagnaient. Il manquait les alambics mais je gagnai un écritoire. On venait d'acheter mon silence...

Je découvris par la suite dans les papiers d'Elmord (dissimulés dans un double-fond de l'écritoire) des renseignements importants sur l'activité de goûteur, notamment, l'existence d'une Loge dite du goût, installée à Methalume, dépendante de la Grande Loge Nourrissante de Teoric. J'appris l'existence d'un vaste projet destiné à répertorier les Relais du premier Réseau dans un ouvrage destiné aux Gourmets de Methalume (les grands maîtres de la Loge du goût). J'aurais voulu rire d'une telle entreprise mais il s'agissait bel et bien d'un caprice d'une Loge qui engloutirait des hommes pareils à Elmord.

En réalité, je n'ai que faire de lui. Je prenais simplement conscience que mes révélations séduiraient sans mal les Trois Loges Alimentaires de Demos. La concurrence entre cette dernière et la Loge du goût était bien connue. Le chantage fonctionnerait à merveille...

J'abandonnai Gremm à ses sculptures et regagnai rapidement Teoric. Bien avant d'y arriver (il me fallut plus de 25 jours), je télégraphiai à la première Tour venue (il me fallut attendre de rejoindre le second réseau naturellement) aux maîtres Gourmets. On me fit cette brève réponse :

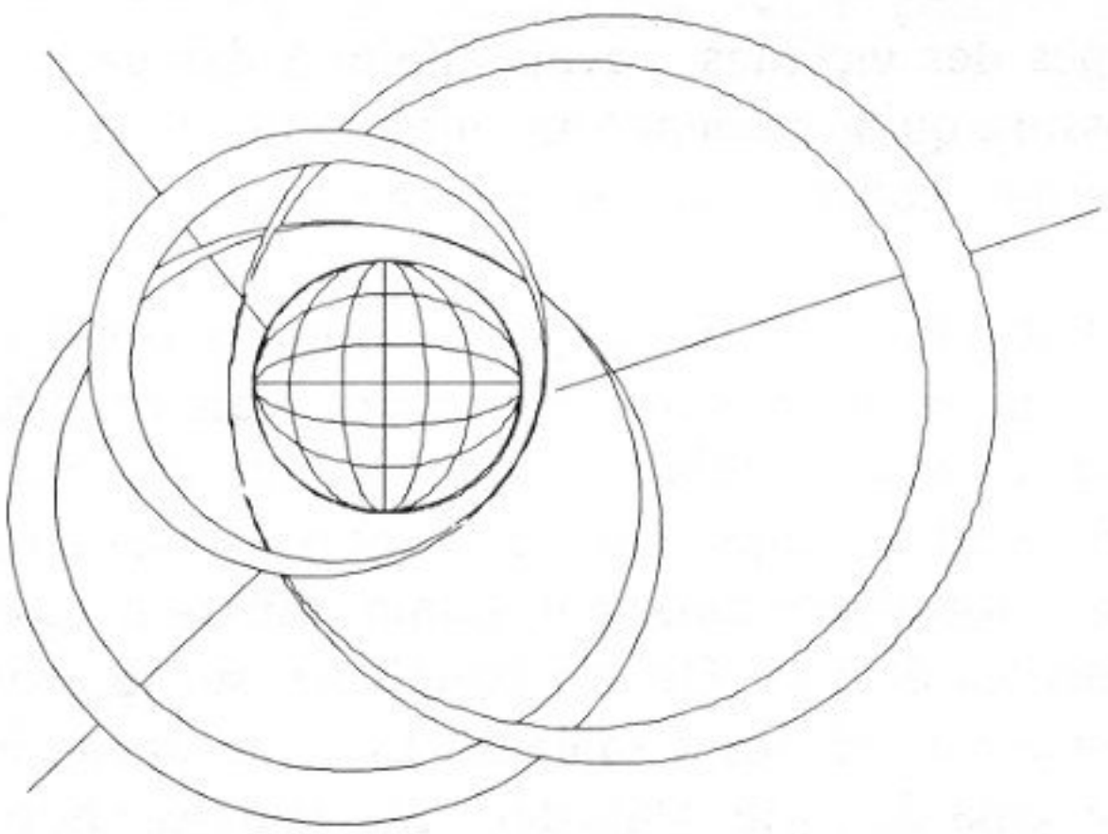
"Ferons de vous responsable du projet. Stop. Attendons votre arrivée. Stop".

Le chantage marchait. A Teoric, ils ne tentèrent qu'une seule fois de m'assassiner. Un contre-assassin me protégeait depuis peu et fit échec à leur tentative. J'avais prévu une manoeuvre de ce genre. Comme le défunt Elmord commandait au projet, j'avais trouvé au fond de l'écritoire les noms de la plupart des goûteurs en marche sur le premier réseau. Je télégraphiai à un colporteur qui attendait dans une Tour Télégraphique près du premier réseau les noms de deux goûteurs qui travaillaient sur des Trames proches. Ils disparurent corps et âme...

Après cet incident, la Loge me propulsa, sans un mot, responsable du projet. A l'heure actuelle, l'ouvrage est terminé. Nous avons perdu en tout et pour tout dix sept d'entre nous. C'est beaucoup me direz-vous ? Quinze d'entre eux sont morts avant mon arrivée. J'ai simplement obtenu des Gourmets de Methalume une avance confortable : chaque goûteur put s'élancer sur le premier réseau avec un spadassin adroit. Beaucoup de valets trop zélés en ont pâti.

L'ouvrage est enfermé dans un coffre à l'Académie des Arts et des Goûts. Les encyclopédistes l'ont réclamé à grands cris mais ne l'ont jamais obtenu. Certains ont voulu dire que mon ouvrage n'était pas simplement une affaire de goût. Que, faisant écho aux cahiers gris du Souffre-jour, nous avions répertorié des renseignements autrement plus importants que de simples avis sur des recettes locales...

Je démens de telles spéculations. L'ouvrage est inoffensif..."



Mémoires du préfet de police PILLOT

En date du 16 avril 1243, sur fer, archive 430-F

Citées à titre d'exemple dans l'ouvrage sur fer (bibliothèque de l'Assemblée Teoric) de Jamecque : "Les guerres traversières"

La première fois, sans que nous sachions encore de qui il s'agissait, ils attaquèrent un relais sur la traverse du comte de Veilly. Je me trouvais confronté à l'une de ces bandes bien organisées possédant des montgolfières. Le relais en question possédait ses propres structures à hydrogène et ne s'étonna pas de l'arrivée nocturne d'une seule montgolfière. Ils étaient six, tous masqués, portant mousquets de Galice et rapières. A cette heure-ci, les spadassins auraient dû s'assurer des nouveaux visiteurs. Mais des complices s'étaient chargés d'abreuver des miliciens qu'une paye différée (par leurs soins d'ailleurs) avait laissé amers.

Une fois les spadassins désarmés, l'ensemble des voyageurs fut rassemblé dans la grande salle du relais. Toutes les chambres furent méthodiquement visitées, ainsi que celles de l'hôtelier et de sa famille. Entre-temps, plusieurs chariots étaient arrivés au relais et emmenèrent le butin. La montgolfière repartit sans être inquiétée.

Malgré les recherches, on ne retrouva aucune trace de la montgolfière ni des chariots. Le Comte offrit le précieux concours de ses gens pour sillonner les traverses abandonnées de la région mais rien n'y fit.

A écouter les témoignages des victimes, j'avais affaire à des gens éduqués. Une jeune fille aveugle parmi les victimes m'assura qu'ils avaient tous entre trente et trente-cinq ans. Il ne s'agissait pas d'une de ces bravades de jeunes nobles fougueux qui se trahissent à la première occasion.

Ils attaquèrent de nouveau, quinze jours plus tard, toujours sur le premier réseau. Ils s'emparèrent d'un grand relais sur la traverse du baron d'Arcourt. Mais cette fois-ci, ils firent la preuve qu'ils pouvaient tuer. Les spadassins du relais avaient à leur tête un vétéran, Gormak, des Escarmouches de Teoric. Il découvrit à temps que les chariots arrivés au crépuscule dissimulaient plusieurs hommes en arme. Les mousquets parlèrent, quatre miliciens furent blessés à mort tandis que Gormak se retranchait dans les écuries. On n'a jamais su, sur le moment, si les feux croisés autour des chariots avaient blessé ou tué des assaillants. La suite devait le démentir. Gormak tint jusqu'au matin. Par deux fois, il tenta de sortir. Mais deux autres de ses hommes tombèrent, touchés à mort par des tireurs embusqués. A l'aube, les assaillants mirent le feu au bâtiment et Gormak périt avec ses hommes sous les feux des mousquets.

J'appris plus tard que leur sacrifice avait bousculé les plans des assaillants. Ils avaient l'intention de tenir le relais plusieurs jours et d'y attendre les futures caravanes. Ils ne réussirent qu'à répéter le scénario de la traverse de Veilly, c'est à dire le pillage de tout ce qui pouvait être emporté.

Une nouvelle fois, ils disparurent sans laisser de traces. Le jeune Baron d'Arcourt m'offrit le concours de sa milice, en vain.

Pourtant, c'est bien à lui que je dois la découverte des meurtriers. Le soir-même, je soupais à sa table. Un souper mémorable mené par un baron tempêtant, brûlant d'en découdre et de retrouver les brigands. Mais il y avait pour ainsi dire trop d'emphase dans cette colère. Lorsqu'il me raccompagna, je fus intimement persuadé qu'il jouait la comédie.

Je le fis suivre par mes meilleurs limiers et découvrit mon meurtrier ou, tout du moins, l'instigateur de ces pillages. Nous lui tendîmes une embuscade lorsqu'il s'attaqua à un nouveau relais qu'il avait choisi sur la traverse du Comte de Malgone.

Je croyais l'affaire bouclée. Je m'étais trompé en croyant avoir affaire à un meneur d'expérience. Le baron n'avait pas plus de vingt-cinq ans et j'attribuais trop rapidement la réussite des deux premiers pillages aux sbires qu'il avait engagés pour l'occasion.

Une semaine après son emprisonnement au Pilier Oblique, un relais fut pillé sur la traverse de la Baronne d'Egonile. Les pillards étaient arrivés par montgolfière après avoir saoulé les gardes. Je faillis être remplacé dans les heures qui suivirent. Je fis jouer mes dossiers pour rester en place...

Je ramenai à moi des agents qui espionnaient pour mon compte l'Assemblée, les meilleurs, dont j'étais le seul à connaître l'existence. L'envergure des attaques me gênait. Je plaçai chacun d'entre eux auprès des différentes victimes des brigands.

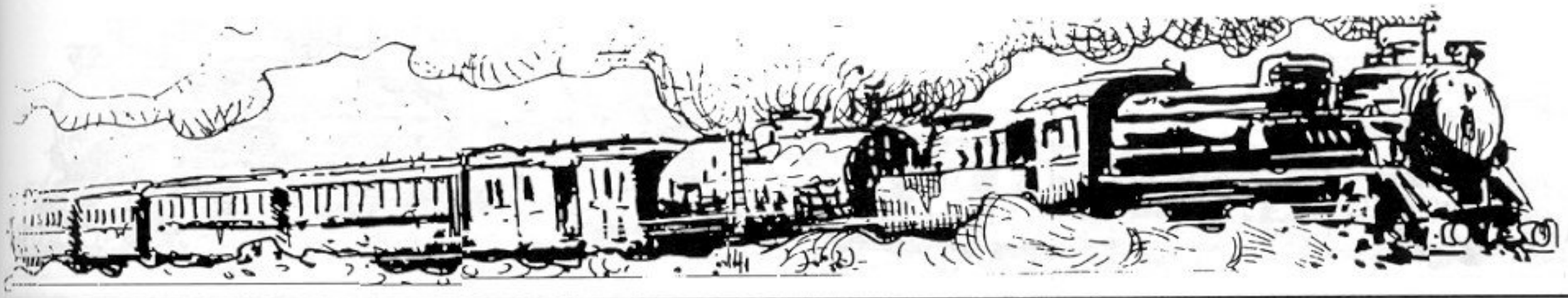
Bientôt, nous découvrîmes que tous ces gens avaient un point commun : un club, l'un de ces rares clubs installés sur une traverse. Auprès de l'administration, il avait été enregistré au nom du "Club de Saint Just". Un nom commun, une façade. Teoric compte plus d'une vingtaine de clubs à ce nom.

Je cru au départ qu'il s'agissait d'un jeu, d'un jeu terriblement pervers dont les coups se seraient joués sur le plateau de la réalité. Celle-ci était autrement plus crue : toute cette noblesse (ils étaient une trentaine en tout) guerroyait. Saint Just n'était que l'état-major d'une certaine partie d'entre eux, alliés pour l'instant. Ils avaient simplement inventé une nouvelle façon de faire la guerre, par l'entremise des relais.

Il ne s'agissait pas d'un simple terrorisme. Le butin ne servait qu'aux mercenaires engagés pour l'occasion. Chaque relais avait sa valeur. Les points marqués redistribuaient une fois l'an la taille de chacune des traverses et de leurs relais.

Il n'y eut jamais de poursuite ni de plainte. Mais la menace constante d'une attaque dissuada rapidement les caravaniers d'emprunter ces traverses. Leur désertion força la main de tous ces seigneurs en guerre qui y mirent fin à contrecoeur.

Pillot a rejoint Malgone au Pilier Oblique. Ses mémoires furent saisies par l'Assemblée et ses agents exécutés.



Livre 2

Le Jeu des Traverses

" Très vénérés maîtres, en conclusion des études fort savantes que vous avez consenties à me prodiguer, je vous soumets ici l'étude d'un modèle mathématique, reproduisant les caractéristiques d'un être humain, ce que nous appelerons par la suite un personnage.

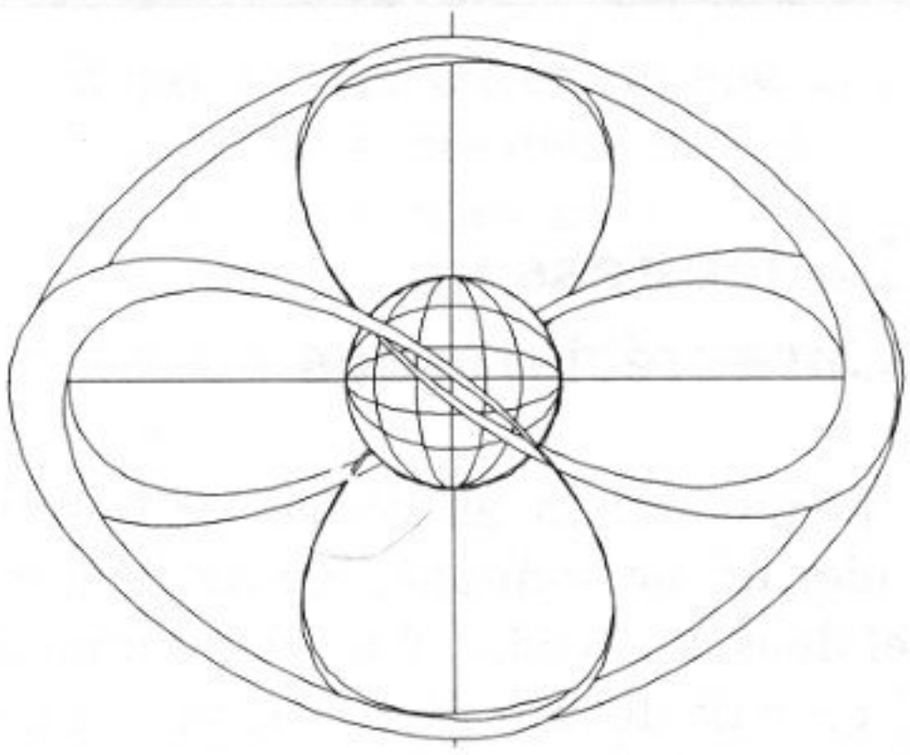
Ce modèle permettra d'étudier les réactions de ce personnage face à un certain nombre de situation de la vie réelle durant ce j'appelerai une Expérimentation.

Pour la bonne marche de cet *expérimentation*, des expérimentateurs joueront les personnages à observer comme des acteurs jouent un rôle, non pas en suivant un scénario pré-écrit mais en réinventant celui-ci au fur et à mesure de l'expérience. D'autre part un Maître des Recherches mettra en scène les situations, les décrivant aux expérimentateurs et adaptant le décor en fonction des actions des personnages.

Si la plupart des actes des personnages peuvent se résoudre par la simple logique, il est nécessaire, pour des gestes plus hasardeux, de recourir à des procédures mathématiques de mon invention.
Ces procédures permettront de faire évoluer le personnage dans le cadre choisi par l'expérimentateur et de saisir, mathématiquement, la portée de chacun de ses actes.

Vous remarquerez, Sages, que mon étude, ne traite pas de l'aspect psychologique des personnages. Cette lacune s'explique par l'infinie complexité de l'âme qui la rend hermétique a la synthèse mathématique et par l'objet de mon travail qui n'est pas de modéliser l'ensemble du comportement humain mais, plus modestement, d'en chiffrer les conséquences.

Il s'agit donc pour chaque expérimentateur soit de donner à son personnage un caractère, soit de lui prêter les actes du sujet dont il veut observer l'évolution.
Mon savoir étant faible et la tâche ardue, cette étude est, j'en suis conscient, très simpliste aussi j'espère que votre regard sur ce travail sera indulgent. "



1 - Création d'un personnage

Pour l'expérimentation, il conviendra au chercheur de noter l'ensemble des chiffres que nous allons définir. Afin de faciliter ce travail de transcription, je vous invite à utiliser la 'feuille de personnage' jointe à cet ouvrage (*annexes*).

Il arrivera que je fasse intervenir le hasard par le lancer d'un ou plusieurs dés à six faces. Pour des raisons de commodité, j'utiliserai alors des abréviations de la forme **xd + y**. L'expérimentateur devra lancer x dé à six faces, faire le somme des résultats indiqués par ses dés, et ajouter y.

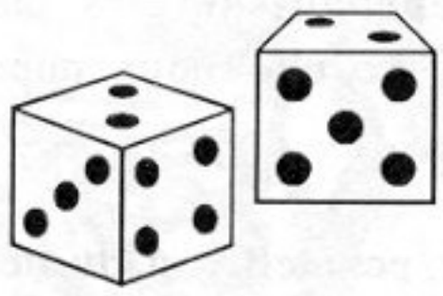
Un expérimentateur lance '2d+1'. Il fait rouler deux dés à six et obtient 2 au premier dé et 4 au second. Il additionne les résultats des dés (2+4 = 6) et le '+1'. Le résultat de son lancer est donc de 7.

1.1 La jeunesse : Caractéristiques

Le premier travail à effectuer, lorsque l'on veut créer un personnage, est de définir comment et dans quel cadre, il a vécu durant sa jeunesse, ce mot devant être entendu comme la période allant de la naissance au début de l'adolescence. En effet, c'est la jeunesse du personnage qui va déterminer le choix de ses caractéristiques et, indirectement les caractéristiques secondaires qui en découlent.

1.1.1 Présentation

Les caractéristiques principales du personnage sont celles qui définissent son potentiel physique et mental pur, c'est à dire sans que soient pris en compte l'apprentissage ou l'entraînement. Mes travaux ont dégagé 6 caractéristiques principales.



La Constitution (Co)

Cette caractéristique représente les aptitudes athlétiques du personnage, sa charpente physique. Elle va mesurer l'aptitude du personnage à effectuer des prouesses physiques, sa résistance à l'effort et sa puissance musculaire. La **Co**nstitution sert également de mesure relative de la santé.

De cette caractéristique va dépendre la résistance du personnage aux blessures (**Vi**talité) et sa Force physique (**Fo**rce).

Ainsi, à titre d'exemple, un personnage doté d'une forte Constitution sera capable de courir sur une longue distance, puis de soulever et de jeter un poids élevé. Un personnage de faible Constitution, par contre, ne pourra courir sur toute la distance, sans parler de soulever le poids.

La **Vivacité** (**Vi**)

Rapidité physique du personnage, ses réflexes. La **Vi**vacité chiffre la capacité du personnage à exécuter une action rapidement sans nuire au résultat. Cette caractéristique est utilisée pour déterminer la vitesse de réaction du personnage face à une situation donnée.

La **Vi**vacité servira aux actions d'équitation, de conduite, de pilotage, et de combat.

Un personnage ayant une haute vivacité saura faire une manoeuvre avec une automobile là où un personnage peu vivace n'aura que le temps de s'écraser sur le mur d'en face.

L'**Habileté** (**Ha**)

L'**Ha**bileté simule l'agilité, l'équilibre physique d'un être humain. C'est une mesure de la précision et de l'efficacité des gestes du personnage. Une façon de chiffrer la manière dont il contrôle ses gestes en vue de réaliser des travaux très précis ou de maîtriser le maniement d'un objet.

Cette caractéristique servira aux actions de manipulation, de furtivité, d'athlétisme, et de combat.

Un jongleur est un exemple très parlant de personnage habile : il est capable de maîtriser la rotation de près de cinq objets alors qu'un maladroit a déjà du mal à contrôler la course d'une unique balle.

La Perception (**Pe**)

Cette caractéristique représente la capacité d'observation, le sixième sens du personnage. Elle permet d'évaluer l'acuité des sens du personnage (vision, audition, odorat, goût, toucher) ainsi que sa faculté d'analyser son environnement pour saisir les détails inhabituels.

Cette caractéristique servira à résister à des manipulations Céphales et au calcul de la vitesse de réaction du personnage (**In**itiative).

*En vue de l'expérimentation, la **Pe**rception sera notamment utilisée pour déterminer si un personnage se rend compte qu'on le suit ou que quelqu'un essaye de lui dérober sa bourse.*

L'**Esprit** (**Es**)

L'**Es**prit n'est en aucun cas une mesure de l'âme du personnage (ces deux traits devant être 'joués' par l'expérimentateur). Cette caractéristique ne représente que les facultés d'analyse, de logique et d'innovation du personnage. L'**Es**prit est utilisé pour savoir si le personnage comprend une technique (telle que la mécanique, la cartographie ou l'humanisme) et peut l'exposer clairement. Il faut cependant noter que l'**Es**prit ne remplace pas les connaissances mais permet de les utiliser à bon escient.

Cette caractéristique servira au personnage se servant de son imagination, de sa séduction ou de sa dialectique. Mais également pour l'application de ses connaissances en mécanique, électricité et médecine.

Un personnage ayant de l'Esprit sera donc capable d'innover, d'inventer et d'enseigner là ou un autre personnage, doté des mêmes connaissances, ne saura qu'appliquer ou répéter.

L'Education (Ed)

L'**Ed**ucation représente, pour moi, la contrepartie logique de l'**Es**prit, la première servant le second. Cette caractéristique simule en effet la connaissance des faits et des données nécessaires à chacun pour appréhender notre monde, en un mot la culture que le personnage a acquis de son entourage.

Cette caractéristique servira à l'utilisation des connaissances en Urbatechnologie, Traversologie, Ecrymologie, Mécanique, Electricité et Médecine.

En terme d'expérimentation, l'Education permet de savoir si le personnage connaît une information précise sur le monde qui ne fait pas partie d'une science acquise.

1.1.2 Représentation

Les caractéristiques sont représentées par des nombres allant de 3 à 12. La moyenne humaine est, pour moi, de 7. Afin de vous aider à faire correspondre ces caractéristiques avec les capacités d'un être humain, je vous invite à vous référer à l'échelle ci-dessous : **Table 1.1.2.**

1.1.3 Potentiel

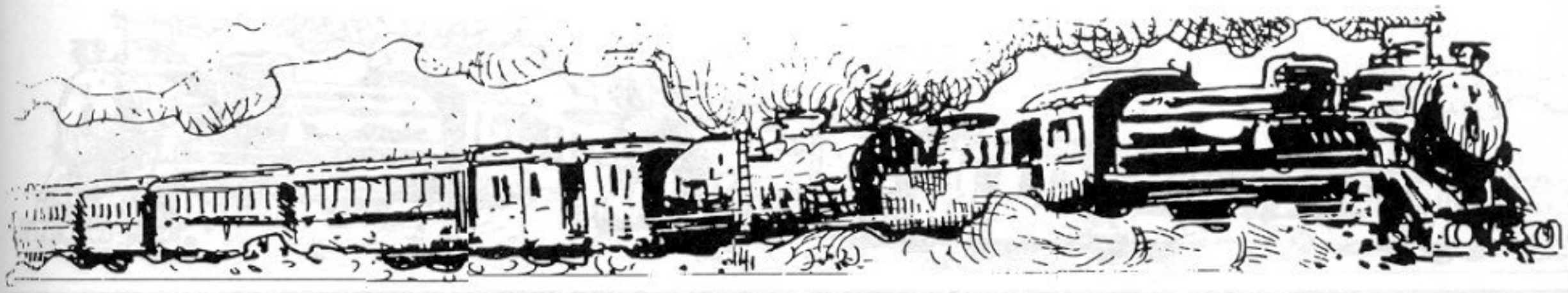
Voilà ainsi définie la transcription mathématique des caractéristiques d'un personnage. Il nous faut maintenant savoir quels critères vont nous guider pour fixer ces chiffres.

Si l'expérimentateur cherche à reproduire une personne précise, ce sera à lui de fixer ses caractéristiques. Mais dans le cas de la création d'un personnage entièrement fictif, il nous faut maintenir un certain équilibre et pour cela fixer le potentiel du personnage. Ce potentiel sera réparti dans ses différentes caractéristiques.

A cette fin, je reprendrais les 2 thèses qui divisent les Grandes Loge biologiques.

Table 1.1.2

CARACTERISTIQUE	COMMENTAIRE	MENTAL	PHYSIQUE
3	Catastrophique	Autisme	Paralysie partielle
4	Nul	Faible d'esprit	Handicap physique grave
5	Très mauvais	Analphabète	Handicap physique léger
6	Mauvais	Juste lire et écrire	Sédentaire
7	Normal	Intelligence moyenne	Sportif médiocre
8	Satisfaisant	Les auteurs de ce jeu !!!	Sportif correct
9	Assez bon	Niveau Universitaire	Athlète
10	Bon	Grand Professeur	Athlète de quartier
11	Très bon	Maître reconnu	Athlète urbain
12	Extraordinaire	Génie	Champion urbique



La première thèse considère que chaque être humain naît avec un potentiel dû au hasard, tandis que la seconde estime que chacun possède, au départ, le même potentiel.
Si le Maître des Recherches retient la première thèse, je préconise, pour simuler le hasard, de lancer 12d6 et d'en faire le total. Tandis que, dans l'optique de la thèse d'un potentiel commun, je fixe le potentiel à 42.

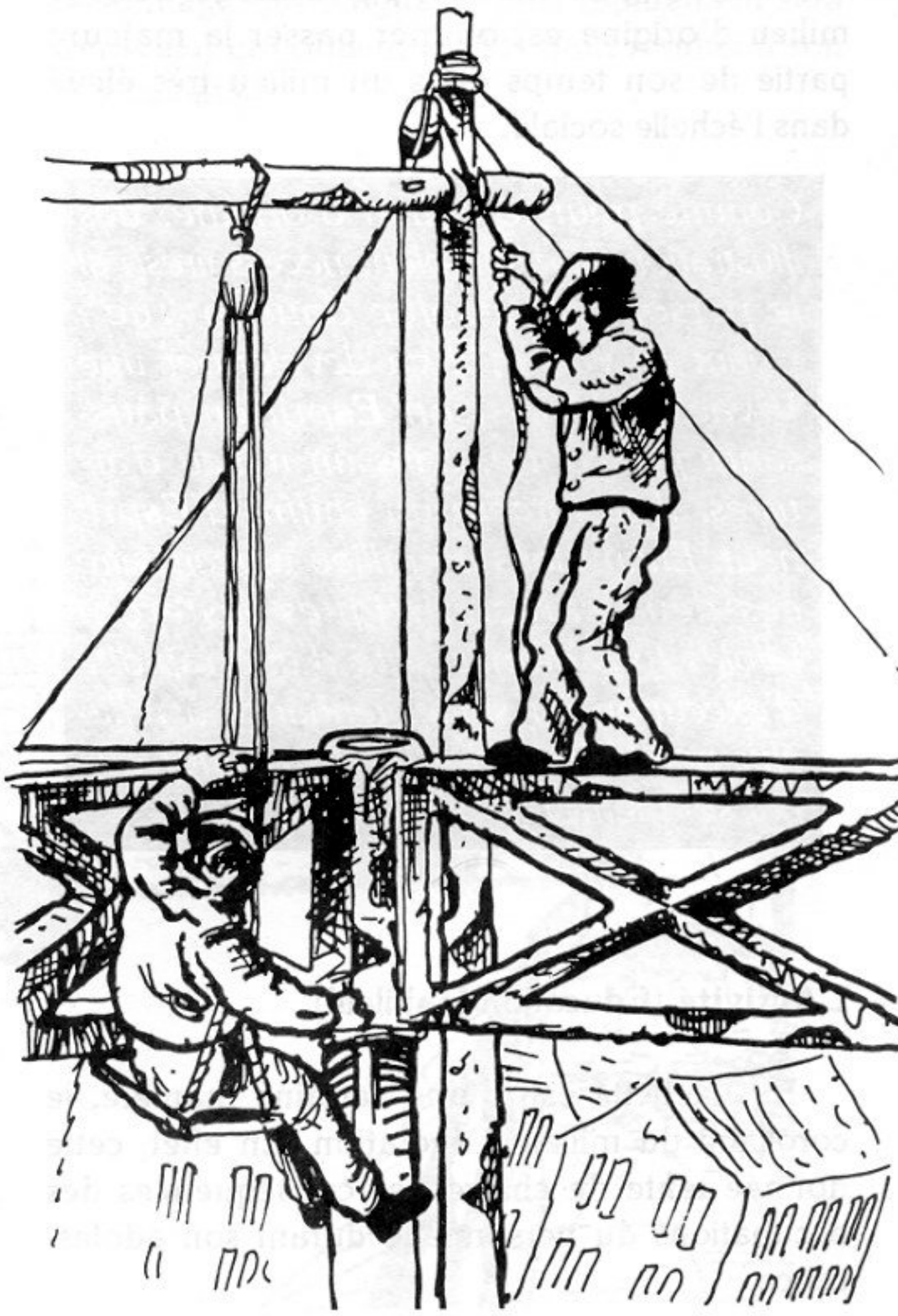
1.1.4 Répartition du potentiel

Une fois le potentiel du personnage fixé, l'expérimentateur devra répartir ce potentiel parmi les six caractéristiques que nous avons décrites plus haut (**Co, Vi, Ha, Pe, Es, Ed**).
Cette répartition ne peut se faire, à mon sens, selon les voeux ou les besoins de l'expérimentateur. Il faut, pour assurer un minimum de cohérence au personnage, mettre en parallèle la jeunesse de celui-ci et ses caractéristiques. Dans cette vue, j'ai dégagé 3 données de la jeunesse d'un être humain qui, me semble-t-il, permettent d'expliquer ses caractéristiques : son milieu d'origine, son milieu d'évolution et ses activités.

Le **milieu d'origine** (**Co**nstitution/**Pe**rception)

Par souci de clarification, on limitera ce milieu à l'entourage dans lequel le personnage a passé sa prime jeunesse (c'est à dire avant qu'il n'acquiert une certaine autonomie). L'influence de cette donnée me semble intervenir par le biais de l'éducation et, dans une moindre mesure, de l'hérédité, dans deux caractéristiques : la Constitution et la **Pe**rception.
L'expérimentateur devra donc chiffrer ces deux caractéristiques en fonction du milieu d'origine de son personnage.

*Je me dois ici de donner quelques exemples : le milieu mineur, à mon sens, favorise une forte **Co**nstitution et une faible **Pe**rception (du fait des conditions de vie) tandis que le milieu artisan développera une forte **Pe**rception (éducation artistique) au détriment de la **Co**nstitution (peu d'exercice physique). Un milieu hors ville développera ces deux caractéristiques à un niveau élevé (pour survivre) alors qu'un milieu bourgeois les étouffera.*



Le milieu d'évolution (**Vi**vacité/**Es**prit)

Cette donnée va intervenir sur la **Vi**vacité et sur l'**Es**prit. Dans le cadre de mon étude, le milieu d'évolution est celui que va fréquenter le personnage hors du cercle familial. Ici, il faut entendre le mot milieu non seulement au sens de milieu social (c'est à dire l'ensemble des personnes que le personnage va côtoyer) ; mais aussi de milieu géographique.

Ce milieu d'évolution n'est pas forcément similaire au milieu d'origine, même s'il faut que l'expérimentateur respecte une certaine cohérence : on imagine mal un personnage dont le milieu d'origine est ouvrier passer la majeure partie de son temps dans un milieu très élevé dans l'échelle sociale.

*Comme pour le milieu d'origine, des illustrations me semblent nécessaires : si le personnage évolue dans la 'rue', vivant en voleur, il va développer une **Vi**vacité élevée (son **Es**prit en pâtissant); par contre, dans un milieu d'artistes, il se forgera un chiffre d'**Es**prit haut. Enfin, dans un milieu universitaire ces deux caractéristiques resteront faibles (pas de nécessité d'une rapidité d'exécution physique, tendance à réfléchir par le biais des maîtres plutôt que par soi-même).*

L'Activité (**Ed**ucation/**Ha**bileté)

L'activité est, d'une certaine manière, le corollaire du milieu d'évolution. En effet, cette donnée tente de chiffrer les conséquences des occupations du personnage durant son adolescence.

Il s'agit ici de savoir si le personnage s'est, durant cette partie de sa vie, plus consacré à des activités physiques, cultivant du même coup son **Ha**bileté, ou s'il s'est plutôt consacré à des activités intellectuelles, favorisant son **Ed**ucation.

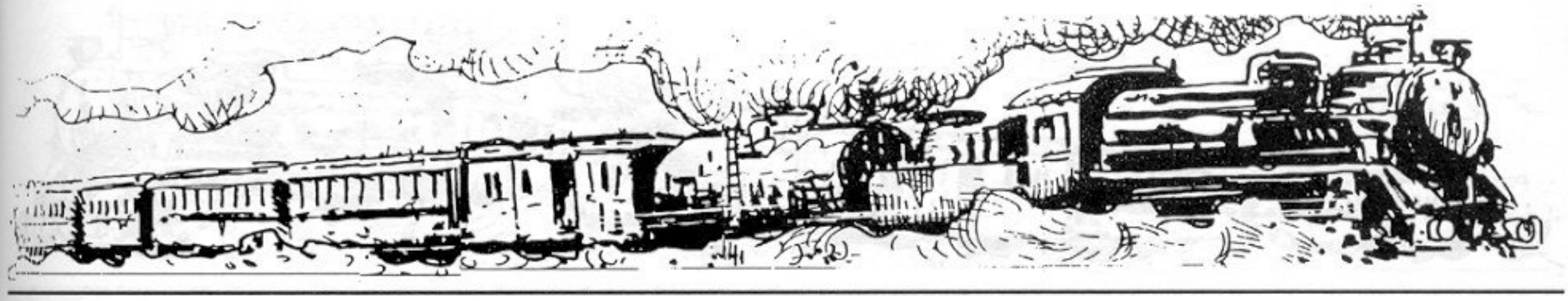
Il ne faut pas confondre l'activité avec l'apprentissage dont nous allons traiter plus loin. En effet l'activité désigne les occupations auxquelles s'est livré le personnage pour son plaisir tandis que l'apprentissage chiffre les compétences que le personnage s'est astreint à acquérir.

Les illustrations des activités possibles du personnage ne manquent pas et peuvent aller d'activités physiques pures (comme l'Athlétisme) à des activités intellectuelles pures (la lecture) en passant par des activités plus duales (l'art, participer à un métier).

1.1.5 Caractéristiques secondaires (**In**itiative / **Vi**talité / **Fo**rce)

Ces caractéristiques servent à affiner le modèle en vue de la simulation de la vie réelle, et notamment, je ne vous le cacherais pas, du combat.

(Il convient de préciser qu'ici, comme à chaque fois, il faudra opérer une division ; l'expérimentateur devra arrondir le résultat au chiffre entier immédiatement inférieur)



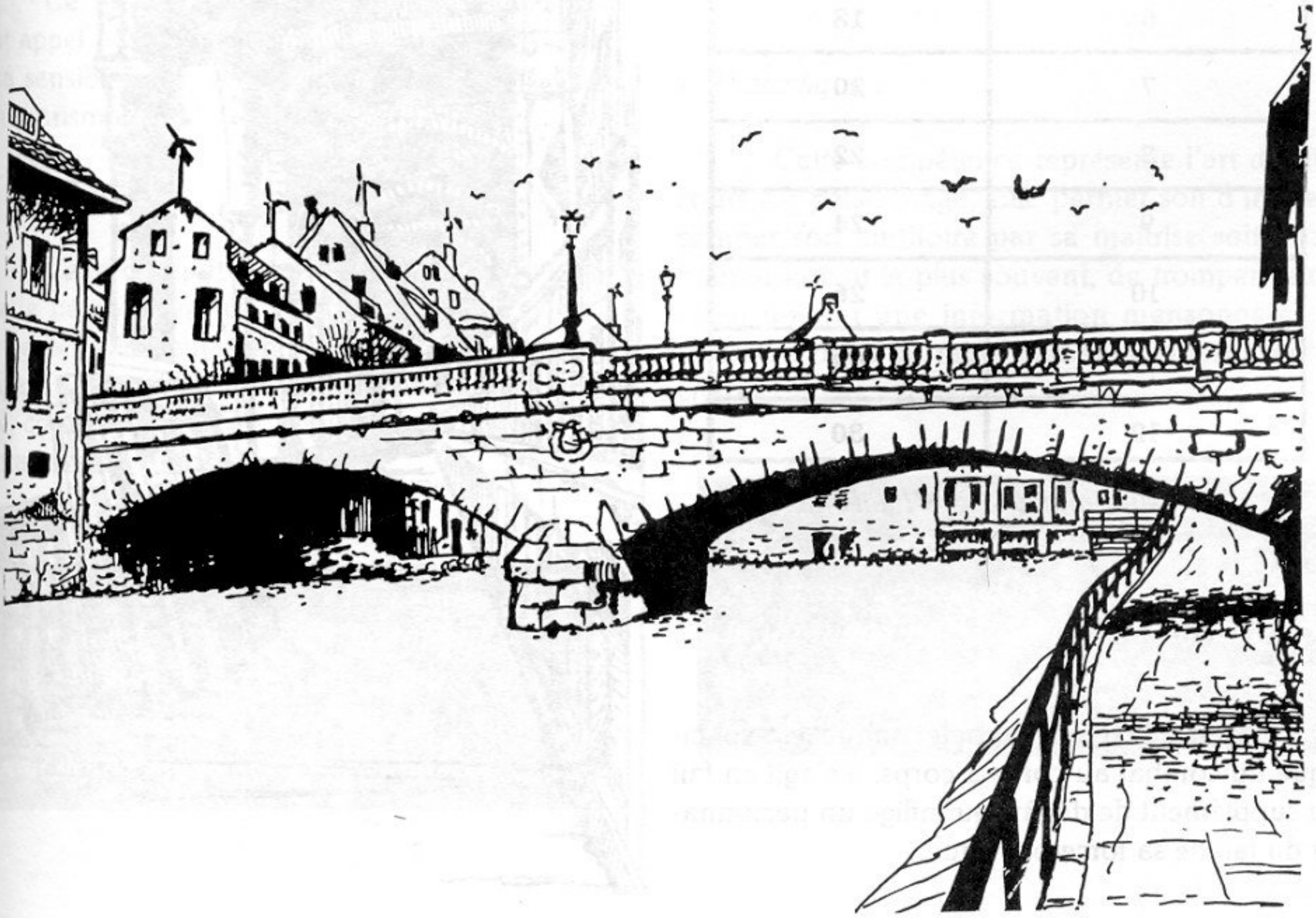
L'Initiative (In)

L'**In**itiative représente la rapidité avec laquelle un personnage va analyser une situation donnée puis y répondre. Elle servira principalement dans les hypothèses de confrontations de plusieurs personnages.

L'**In**itiative ainsi définie va dépendre, vous vous en doutez, de la **Pe**rception et de la Vivacité du personnage mais aussi de facteurs qui lui sont extérieurs. Afin de simuler ces facteurs, je propose d'introduire un facteur de hasard et de définir l'**In**itiative par un lancer de dés dépendant des caractéristiques du personnage, tel que le montre le tableau ci-après :

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

Face à une situation d'expérimentation, le personnage qui réagira le plus rapidement sera donc celui qui obtient le plus haut résultat à son jet d'**In**itiative.



Vitalité et Blessure Majeure

Ces caractéristiques secondaires chiffrent le nombre de blessures que peut supporter l'organisme du personnage sans conséquences graves (comme un décès, la perte d'un membre, ou le coma). Je ne m'étendrai pas ici sur ces données, la question des blessures étant étudiée en détail plus loin et me bornerai à vous donner les formules permettant de les obtenir à partir de la **Co**nstitution :

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

*Blessure majeure = **Vi**talité / 2*

Force

Cette dernière caractéristique est spécifique du combat au corps à corps, il s'agit en fait du supplément de dégâts qu'inflige un personnage du fait de sa force physique.

CONSTITUTION (Co)	FORCE (Fo)
3 - 6	**0**
7 - 10	**1**
11 - 12	**2**

1.2 Apprentissage : compétences

1.2.1 Présentation des compétences

Les compétences sont regroupées en 6 groupes de 3. Chacun des groupes dépend de la ou des caractéristiques qui me semblent y jouer un rôle essentiel. Je vais présenter ici chacun de ces groupes, sans m'étendre sur la mise en jeu de ces compétences, qui sera détaillée plus loin.

Esprit

Ce bloc regroupe les connaissances qui font appel à l'esprit 'littéraire' d'un personnage, à sa sensibilité et, de manière plus générale, à son charisme.

a - Imagination :

Cette compétence s'applique chaque fois que le personnage va essayer d'improviser ou d'inventer. L'imagination est donc nécessaire à la plupart des activités créatrices : littérature, peinture, conte ; elle est, en tout cas, essentielle dans la pratique du mensonge.

Un troubadour se servira de cette compétence pour improviser un spectacle en fonction des spectateurs, tandis qu'un architecte l'utilisera à la création d'un nouveau style de bâtiment.

b- Séduction :

Utilisée avec succès, cette compétence permet au personnage de se mettre au niveau de ses interlocuteurs, notamment en ciblant leurs centres d'intérêts et leurs préoccupations. La Séduction est donc employée pour susciter chez les autres des sentiments amicaux, voire amoureux.

Un politicien jouera sur sa Séduction pour paraître sympathique au plus grand nombre de gens possible tandis qu'un libertin l'exercera sur sa future conquête !

c- Dialectique :

Cette compétence représente l'art du discours du personnage. Elle permet soit d'impressionner son auditoire par sa maîtrise soit, malheureusement le plus souvent, de tromper celui-ci en noyant une information mensongère ou douteuse dans un raisonnement à priori irréprochable.

Un maître d'académie utilisera sa Dialectique afin de présenter à ses pairs un raisonnement clair et sans faille alors qu'un marchand malhonnête utilisera la même science, pervertie, afin de vendre à son client une marchandise périmée.

Education

Ces compétences regroupent l'ensemble des sciences existant sur un sujet. Il ne s'agit pas ici de chiffrer une connaissance précise mais plutôt la culture que le personnage possède dans certaines matières.

a- Urbatechnologie :

Cette compétence regroupe l'ensemble des connaissances du personnage relatives aux villes. L'Urbatechnologie permet des actions très diverses allant de la simple connaissance d'une ville (notions historique, géographique) ou de ses traditions (sociologie) à la connaissance plus prosaïque de sa faune.

Si les académiciens utilisent cette compétence afin d'étudier la population. les architectes se contentent de s'en servir pour construire des habitations et les larrons pour trouver une cachette ou un receleur.

b- Traversologie :

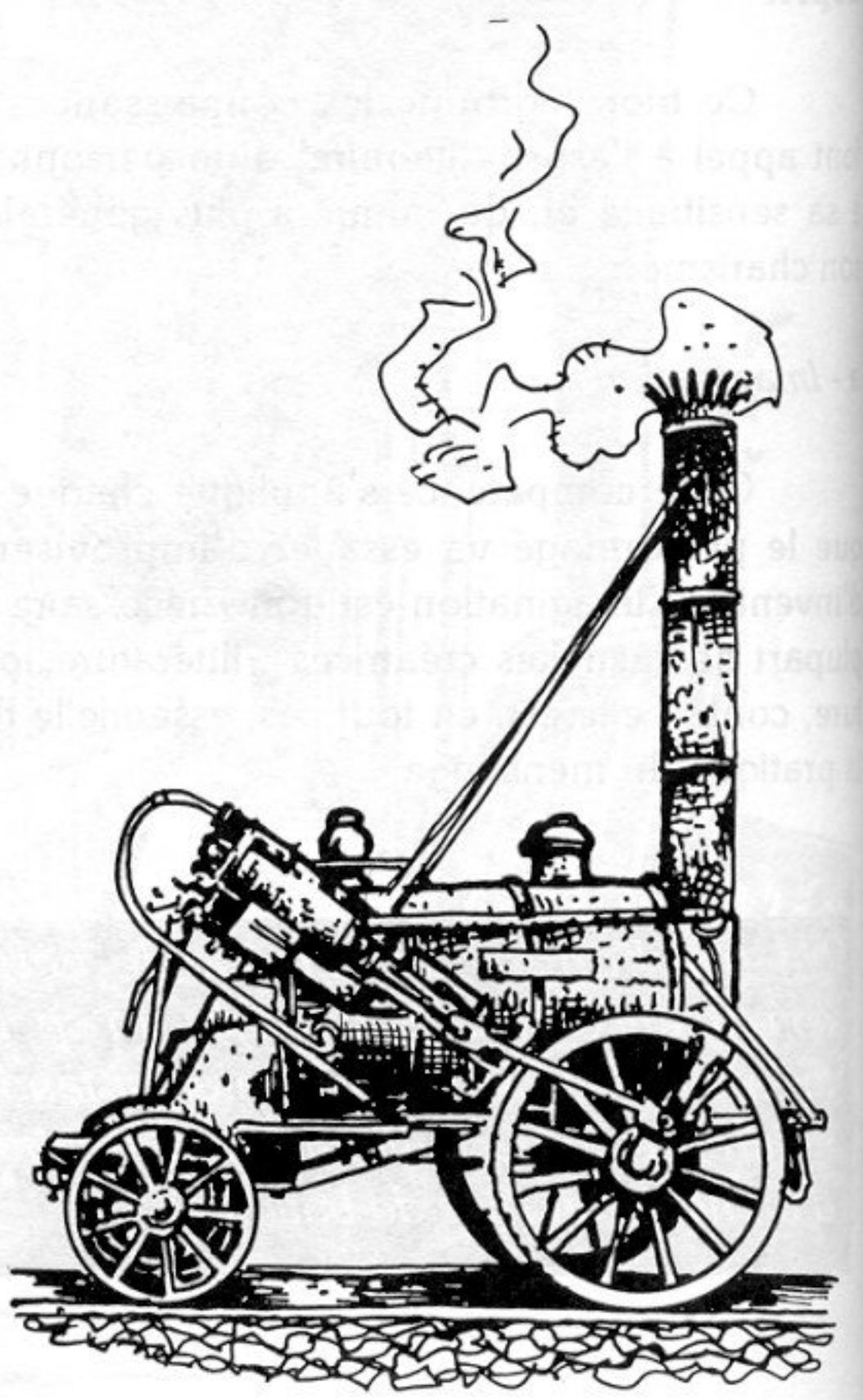
Le traversologue s'intéresse à l'étude des traverses. Là aussi, le terme regroupe l'ensemble des sciences traversières : construction, sociologie, histoire et surtout géographie.

Les sciences traversières sont indispensables aux marchands qui voyagent de ville en ville. comme au cartographe. et sont précieuses au fuyard voulant semer ses poursuivants.

c- Ecrymologie :

Nommé trompeusement, ce terme ne concerne pas seulement l'Ecryme mais toute l'écologie en général. Il comprend donc toutes les connaissances relatives à la faune, la flore, la géologie, la météorologie et, bien entendu, l'Ecryme.

La construction d'une traverse nécessite de nombreuses personnes maîtrisant l'Ecrymologie tant pour déterminer le lieu idéal à la pose d'un pilier que pour chasser ou conserver une direction fixe dans un paysage sans point de repère.



Esprit + **Education**

Ces compétences traitent de sciences extrêmement précises et exactes, la médecine exceptée. Elles servent soit à apprécier, soit à influer sur l'état d'une chose ou d'une personne.

a- Mécanique :

Cette compétence permet d'une part, d'évaluer l'état d'une machine et de comprendre son fonctionnement, son utilité.
D'autre part, la Mécanique permet de réparer, modifier, voire créer un mécanisme. Par mécanisme, il faut entendre tout assemblage de pièces destinées à un usage précis : de la simple serrure à la machine industrielle.

Un pilote utilisera cette compétence pour comprendre le fonctionnement d'un dirigeable mais aussi pour effectuer des réparations d'urgence ou des modifications. Par ailleurs, un voleur l'utilisera pour crocheter des serrures ou poser des pièges.

b- Electricité :

Comme la Mécanique, cette compétence sert soit à étudier ou modifier un schéma électrique précis, soit à en créer un autre. Cette compétence est souvent utilisée en relation avec la connaissance mécanique.

c- Médecine :

Outre l'aspect théorique de cet art, c'est surtout son application pratique qui servira au cours de l'expérimentation. Dans cette optique, cette compétence peut être utilisée pour diagnostiquer une maladie, pour donner les premiers soins à un personnage qui vient d'être blessé ou pour guérir un personnage.

Vivacité

Le bloc dépendant de la **Vi**vacité regroupe des compétences pour lesquelles la rapidité d'exécution est indispensable. Ce sont des compétences de 'transport' qui n'ont pas à être utilisées constamment mais uniquement lorsque l'action est inhabituelle (atterrissage en catastrophe, accident, poursuite) à l'exception de l'atterrissage et du décollage des véhicules aériens qui sont toujours soumis à des lancers de dés.

Il n'est pas nécessaire de tirer un jet pour monter à cheval mais il est nécessaire de le faire lorsqu'on veut sauter un obstacle, maîtriser un cheval pris de panique ou poursuivre quelqu'un.

a- Equitation :

C'est la maîtrise et la connaissance des chevaux ou de tout véhicule utilisant des chevaux (calèche, omnibus à cheval, dirigeable tracté).

b- Conduite : connaissance et direction des engins mécaniques terrestres (trains, automobiles).

c- Pilotage : englobe l'ensemble des véhicules aériens (aéroplanes, dirigeables).

Habileté

Ce bloc regroupe des compétences qui font appel à l'équilibre corporel du personnage, à la maîtrise de ses mouvements.

a- Manipulation : cette compétence concerne le maniement de petits objets, comme la prestidigitation, le jonglage, le vol à la tire, etc ...

b- Furtivité : la Furtivité est la capacité du personnage à se dissimuler aux yeux des autres. Cette compétence servira au personnage soit pour se cacher efficacement soit pour se déplacer de manière à ne pas se faire remarquer des autres.

c- Athlétisme : ce mot désigne l'ensemble des actions sportives que pourrait pratiquer le personnage au cours de l'expérimentation : course, escalade, saut, etc ...

Vivacité + Habileté

Ce groupe comprend l'ensemble des compétences relatives à des situations de rixe.

a- Pugilat (parade / attaque) : combat à mains nues.
b- Escrime (parade / attaque) : utilisation des armes blanches.
c- Tir : utilisation des armes permettant de blesser à distance (mousquet, arc, fronde).

Notes : Au moment de la création du personnage, l'attaque et la parade ont le même score que les compétences dont elles dépendent (Escrime ou Pugilat). Par contre, durant l'expérimentation, on considérera l'attaque et la parade comme des compétences distinctes.

1.2.2 Choix des compétences

L'objet de mon étude étant de mettre en scène des personnages d'exception, il est nécessaire à l'expérimentation que chaque sujet, même s'il possède des matières de prédilection, ait des bases dans la plupart des compétences. Ces bases sont, pour moi, acquises durant sa jeunesse tandis que les compétences de spécialisation du personnage font l'objet d'un apprentissage précis.

Compétences acquises : apprentissage

a- Définition :

L'apprentissage va pouvoir se faire de plusieurs manières : par l'étude théorique dans un lycée ou une académie, en devenant apprenti ou bien encore de façon totalement empirique par la pratique. Il convient donc que l'expérimentateur explique comment son personnage a acquis ces compétences.

Un personnage a pu acquérir la compétence Manipulation en vivant comme voleur à la tire pendant plusieurs années avant de rencontrer un pilote qui en fera son apprenti et lui transmettra sa science du Pilotage et de la Mécanique.

b- Choix

En rapport avec cet apprentissage, l'expérimentateur devra choisir 3 blocs de compétences, en leur donnant un ordre de préférence.

Les compétences de chaque bloc auront un score minimal égal au score de la caractéristique dont dépend le bloc ou, si le bloc dépend de plusieurs caractéristiques, de la moyenne de ces caractéristiques. L'expérimentateur ajoutant à ce score minimal les modificateurs ci-dessous:

Premier bloc
3 points à une compétence et 1 dans les 2 autres

Second bloc
2 points à une compétence et 0 aux autres.

Dernier bloc
1 points à une compétence, on calcule les autres compétences comme des 'compétences de bases'.

*Un personnage a une **Vi**vacité de 7 et une Habileté de 8 et choisit le bloc **Vi**vacité + **Ed**ucation comme second bloc. Chacune des compétences aura un score minimal de 7 (7+8 /2 = 7.5. arrondit au-dessous). A ces compétences. l'expérimentateur choisit de rajouter 2 points à Escrime et 0 point à Pugilat et Tir. Le personnage aura donc 9 en Escrime (en attaque comme en parade). 7 en Pugilat (attaque/parade) et 7 en Tir.*

Note: le choix de ces compétences de spécialisation est des plus important pour l'expérimentateur puisque, comme nous le verrons plus loin, ces compétences sont les seules qui pourront, durant la vie du personnage, progresser (puisque ce sont celles où le personnage a des bases suffisamment solides pour y acquérir de l'expérience).

Pour cette même raison, il est conseillé à l'expérimentateur de noircir la case placée à coté des compétences ne faisant pas partie des 3 blocs ci-dessus (dans la fiche d'expérimentation), afin de pouvoir se rappeler facilement quelles sont ses compétences acquises.

Un Esprit de 7 et une Education de 9 donneront un score de base de (7 + 9) / 2 - 2 = 6 en Mécanique. Electricité et Médecine et de 9 - 2 = 7 en Urbatechnologie. Traversologie et Ecrymologie..

Compétences de base

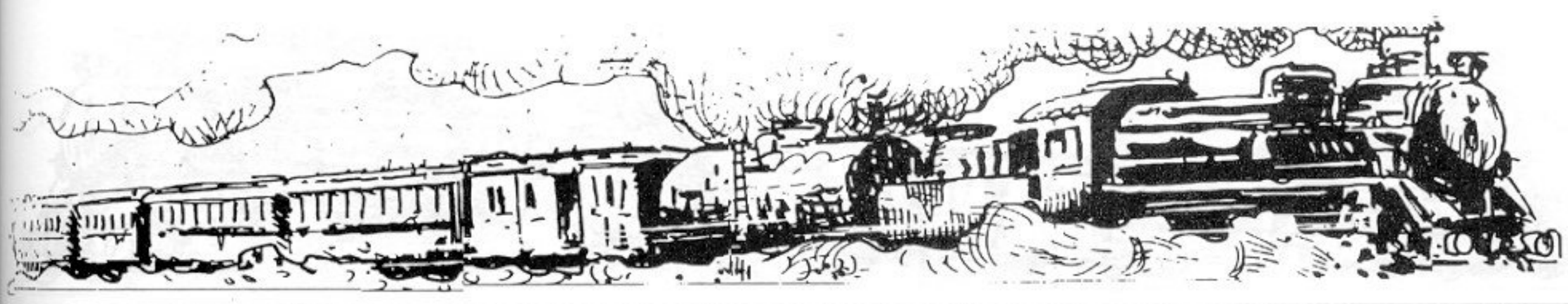
Outre ces compétences d'apprentissage, le personnage possède des bases dans les autres compétences. Les scores de ces compétences découlent des caractéristiques dont dépend le bloc de la compétence, affectées de certains modificateurs.
Les calculs s'effectuent donc de la façon suivante (comme toujours, on arrondit les fractions à l'entier immédiatement inférieur) :

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

Rappel : les scores du personnage en attaque et en parade ne font pas l'objet d'un calcul séparé mais dépendent de leurs compétences (Escrime ou Pugilat).

1.2.3 Exemples d'apprentissage

Voici quelques exemples qui permettront, du moins je l'espère, de mieux comprendre comment il convient de choisir les compétences d'un personnage en fonction de sa formation.
Ces quelques illustrations ne sont, bien évidement, pas limitatives et ne visent pas à définir des choix types pour chacune des professions citées.



BALADIN

Le personnage a été élevé par son père, lui-même baladin.

Imagination	+ 3	Manipulation	+ 2	Equitation	+ 1
Séduction	+ 1	Furtivité	+ 0	Conduite	- 2
Dialectique	+ 1	Athlétisme	+ 0	Pilotage	- 2

CAMBRIOLEUR

Le personnage, après avoir travaillé comme homme de main (Pugilat), est devenu le disciple d'un maître cambrioleur (Furtivité, Urbatechnologie)

Furtivité	+ 3	Urbatechnologie	+ 2	Pugilat	+ 1
Manipulation	+ 1	Traversologie	+ 0	Escrime	- 1
Athlétisme	+ 1	Ecrymologie	+ 0	Tir	- 1

CARTOGRAPHE

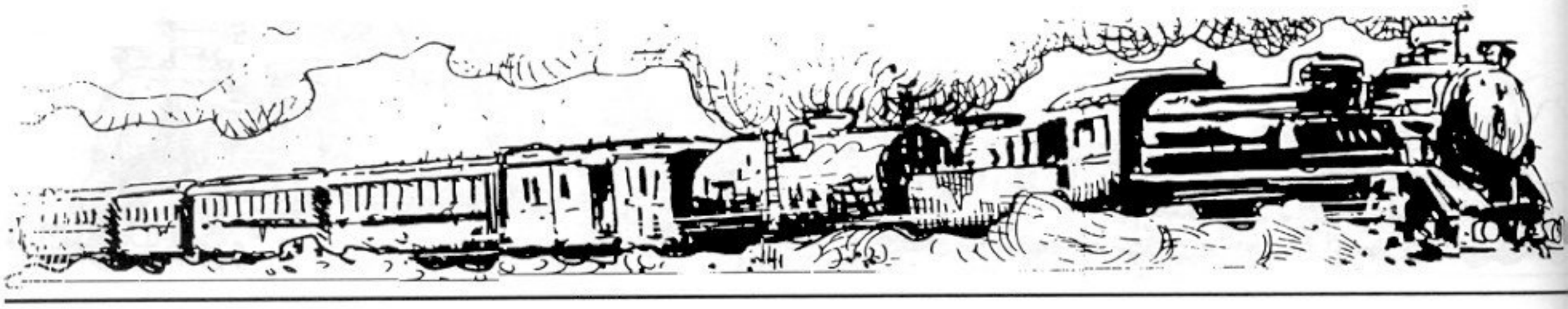
Le personnage a travaillé un moment comme guide sur les traverses (combat et équitation) avant d'étudier la cartographie dans une académie.

Traversologie	+ 3	Equitation	+ 2	Escrime	+ 1
Urbatechnologie	+ 1	Conduite	+ 0	Pugilat	- 1
Ecrymologie	+ 1	Pilotage	+ 0	Tir	- 1

CONVOYEUR

Après avoir travaillé à la récolte sur une traverse (Pugilat), le personnage est entré dans une école de transport.

Conduite	+ 3	Mécanique	+ 2	Pugilat	+ 1
Equitation	+ 1	Electricité	+ 0	Escrime	- 1
Pilotage	+ 1	Médecine	+ 0	Tir	- 1



MARCHAND

Le personnage travaille dans l'échoppe de marchand de son père. Aspirant a être anobli, il a pris des cours d'escrime.

Séduction	+ 3	Urbatechnologie	+ 2	Escrime	+ 1
Imagination	+ 1	Traversologie	+ 0	Pugilat	- 1
Dialectique	+ 1	Ecrymologie	+ 0	Tir	- 1

MILICIEN

Le personnage a voyagé comme apprenti colporteur (Traversologie) avant de s'engager comme milicien dans une seigneurie (Pugilat et Athlétisme).

Escrime	+ 3	Athlétisme	+ 2	Traversologie	+ 1
Pugilat	+ 1	Manipulation	+ 0	Urbatechnologie	- 2
Tir	+ 1	Furtivité	+ 0	Ecrymologie	- 2

SCIENTISTE

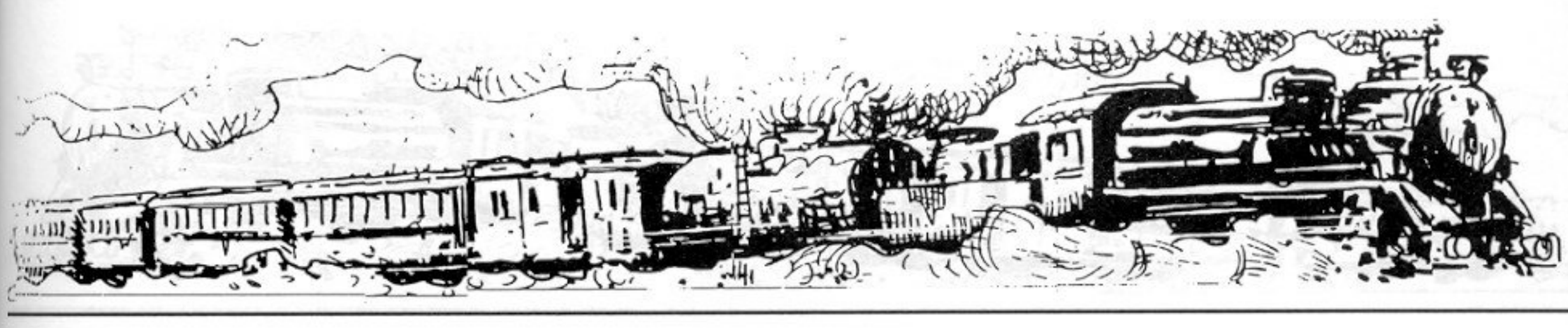
Le personnage a suivi les cours d'une académie et a été reçu à l'université de médecine.

Médecine	+ 3	Traversologie	+ 2	Dialectique	+ 1
Electricité	+ 1	Urbatechnologie	+ 0	Séduction	- 1
Mécanique	+ 1	Ecrymologie	+ 0	Imagination	- 1

SYNDICALISTE

En même temps que son travail dans une usine sidérurgique (Mécanique, Ecrymologie), le personnage a suivi des cours du soir pour acquérir la maîtrise du langage nécessaire pour se lancer dans la politique.

Mécanique	+ 3	Dialectique	+ 2	Ecrymologie	+ 1
Electricité	+ 1	Imagination	+ 0	Urbatechnologie	- 2
Médecine	+ 1	Séduction	+ 0	Traversologie	- 2



1.3 Le personnage au début de l'expérimentation

1.3.1 Esprit du personnage

Une fois terminé le chiffrage du personnage, le sujet est prêt à l'expérimentation. A ce stade, il possède déjà une histoire, l'histoire de sa vie avant le début de l'expérimentation (son 'background').
Il lui manque cependant une chose essentielle, le souffle de la vie. Ce souffle, il n'y a que l'expérimentateur qui puisse le donner. Pour cela, il doit 'jouer' le personnage c'est à dire décider de toutes ses réactions, de sa manière de vivre et de ses sentiments.

Afin de faciliter ce 'jeu', il est conseillé à l'expérimentateur de déterminer l'aspect physique du personnage ainsi que son caractère au moment où commence l'expérimentation (même si ces 2 aspects du personnage évolueront au cours de l'expérimentation).

1.3.2 Début de l'expérimentation

Lorsque l'on débute une expérimentation, le personnage est dans la situation que l'on a défini plus haut comme étant son apprentissage. Ainsi, pour reprendre un des exemples étudiés antérieurement, le personnage scientiste débutera l'expérimentation à la fin de ses études de médecine, le milicien débutera alors qu'il travaille pour un seigneur.

Pour commencer à 'jouer' son personnage, l'expérimentateur à besoin de connaître les possessions et les relations que celui-ci à pu acquérir durant sa jeunesse et son apprentissage. Ceci est à définir avec le Maître des Recherches.

A titre d'indication, il me semblerait normal de permettre à chacun de posséder des objets courants (c'est à dire peu onéreux) nécessaires à l'utilisation de leurs compétences de spécialisation (armes pour les compétences de combat, outils pour la mécanique, etc...), en plus d'un petit pécule. L'important est d'avoir un équilibre entre tous les personnages participant à l'expérimentation.

2 - L'Expérimentation, la vie d'un personnage

2.1 Résolution des actions

Si les actions courantes des personnages (parler, marcher, etc ...) se résolvent sans problème par la simple logique, des actions plus précises (notamment celles recouvertes par les compétences) sont plus difficiles à modéliser. Il est donc nécessaire de faire intervenir un système de résolution indépendant, comme celui que je vous propose ici.

2.1.1 Ordre des actions

Lorsqu'un personnage va être confronté à une situation donnée, la question du temps sera généralement cruciale. Aussi découperons-nous chaque situation en séquences d'environ 10 secondes. Durant une séquence, on ne peut généralement faire qu'une seule action même s'il existe des compétences prenant plus (crocheter une serrure) ou moins de temps (parer une attaque).
D'autre part, il faudra au Maître des Recherches déterminer l'ordre dans lequel les personnages feront leurs actions dans une même séquence. Pour cela, chaque Expérimentateur lancera un nombre de dés 6 égal à l'**In**itiative de son personnage. La somme de ces dés déterminera l'ordre des actions, le personnage ayant la plus grande somme jouant en premier.

2.1.2 Mise en oeuvre d'une action.

Une fois déterminé l'ordre, il faut résoudre chaque action. L'Expérimentateur doit expliquer au Maître des Recherches l'action que veut faire son personnage.

La résolution de l'action se fera alors en 3 temps :

Compétence ou caractéristique dont dépend l'action.

Ce choix est fait par le Maître des Recherches en fonction de la description des compétences et des caractéristiques définies lors de la création d'un personnage.
Le Maître devra choisir une compétence qui corresponde à l'action qu'entreprend le personnage. Si aucune des compétences ne correspond à l'action, il devra utiliser une caractéristique.

*Si un personnage désire réparer une automobile, il utilisera naturellement la compétence Mécanique. S'il désire s'accrocher à un dirigeable, le Maître, en l'absence de compétence s'appliquant à cette action, lui demandera d'utiliser la caractéristique **Ha**bileté.*

Difficulté de l'action.

- Chaque action a une difficulté de base qui correspond à un usage courant de la compétence ou de la caractéristique dans des conditions idéales (Tir en exercice, Pilotage par temps clair, recherche d'une information courante, etc ...). Cette difficulté de base est de 3d sauf pour les actions de combat comme on le verra plus loin.

- A cette difficulté de base, on rajoute 1d par facteur facilitant l'action et on enlève 1d par facteur la compliquant.

Au titre de ces facteurs, interviennent la complexité de l'action *(crocheter une serrure très complexe ou opérer une réparation délicate)* et / ou les conditions dans lesquelles l'action est réalisée *(agir de nuit par exemple)*.

Afin de faciliter l'expérimentation, le Maître des Recherches peut faire une appréciation globale de la situation et obtenir la difficulté correspondant à la situation sur le tableau ci-dessous.

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.

Escalader une façade avec de l'équipement se fera avec une difficulté de 3d. Mais si le personnage tente la même escalade sans équipement, la difficulté sera de 4d. De la même façon, si la façade est lisse, la difficulté passera de 4d à 5d.

Marge de réussite.

Une fois la difficulté et la compétence (ou la caractéristique) définies, il ne reste plus à l'expérimentateur qu'à lancer le nombre de dés correspondant à la difficulté et à soustraire cette somme de la compétence. Le résultat donnera un chiffre que nous appellerons la marge de réussite et qui servira à déterminer le résultat (réussite ou échec) de l'action.

Reprenons l'exemple précédent (une difficulté de 3d). L'escalade est une action qui va dépendre de la compétence Athlétisme. Si notre alpiniste urbain a un score d'Athlétisme de 14 ; il lancera 3d (c'est à dire la difficulté) puis en additionnera les chiffres (nous prendrons 6 + 2 + 1 = 9). Enfin, il soustraira cette somme à 14 (son score en Athlétisme) et obtiendra sa marge de réussite (ici, 14 - 9 = 5).

2.1.3 Résultat de l'action

Une fois la marge de réussite obtenue, nous devons établir le résultat de l'action. L'expérimentateur rencontrera deux grands types de situations : soit la réussite de l'action sera indépendante de tout autre personnage (actions simples), soit elle s'ajoutera à celles d'autres personnages (actions conjuguées), soit elle dépendra de la réaction d'autres personnages (actions en opposition).

Actions simples

Lorsqu'une action ne dépend que du seul personnage qui la tente, l'appréciation de son résultat est très simple : si la marge de réussite est positive, l'action est réussie, sinon elle est ratée.

Note: Le Maître des Recherches peut nuancer ce résultat en fonction de la valeur de la marge de réussite. A titre d'illustration, si une marge positive de 0 ou 1 point ne donne qu'une réussite normale, une marge de +3 ou +4 peut signifier que l'action a dépassé les espérances du joueur (gain de temps, amélioration d'une machine qu'on ne voulait que réparer). De la même façon, une marge négative de 3 ou 4 donnera un échec qui dégradera encore la situation (perte de temps, une réparation ratée qui met la machine complètement hors d'usage).

Actions conjuguées

Ce type d'actions suppose que plusieurs personnages s'entendent pour s'entraider en vue d'une action possible. Cette conjugaison des talents n'est pas possible pour toutes les actions (elle est notamment impossible pour les actions dépendant des compétences de combat). De même, le nombre de personnages pouvant cumuler leurs talents dépend de l'action (si on peut soulever un bloc de pierre à 6 personnages, on peut difficilement effectuer une réparation à plus de 2 personnes). La possibilité de faire ou non une action conjuguée doit être appréciée par le Maître des Recherches.

Lorsqu'on résout ce type d'action, on fait la moyenne des compétences (ou caractéristiques) des personnages qui participent à l'action. On résout alors l'action comme une action simple, à la différence que la difficulté est réduite d'1d par couple de personnages participant à l'action.

*Un groupe de 4 personnages tente de renverser une calèche. Le Maître des Recherches estime que cette action dépend de la caractéristique **Co**nstitution et qu'elle a une difficulté de 5d (vu le poids de la calèche).*
*Les personnages ont des **Co**nstitutions de 6, 7, 5, 9. Si le plus fort des personnages essaye de renverser la calèche, il faudrait qu'il fasse moins de 9 (sa caractéristique) sur 5 dés, ce qui rend l'action plutôt hasardeuse. Par contre, si le groupe conjugue ses efforts, le jet devra être inférieur à six (6+7+4+9/4 = 6,5, arrondit au-dessous) mais se fera avec 3d (5d de difficulté moins 2 dés car il y a deux couples de personnages).*

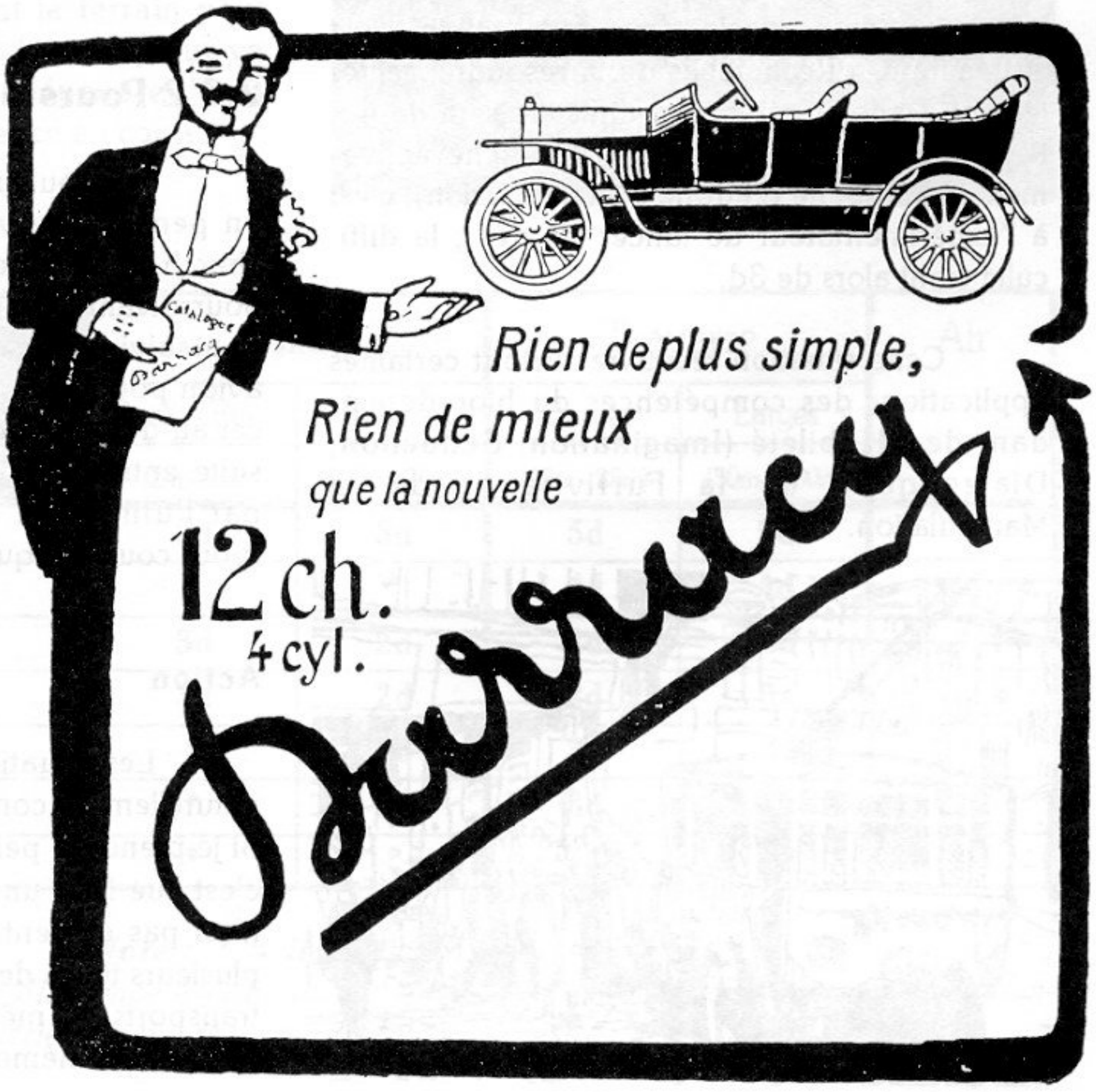
Actions en opposition

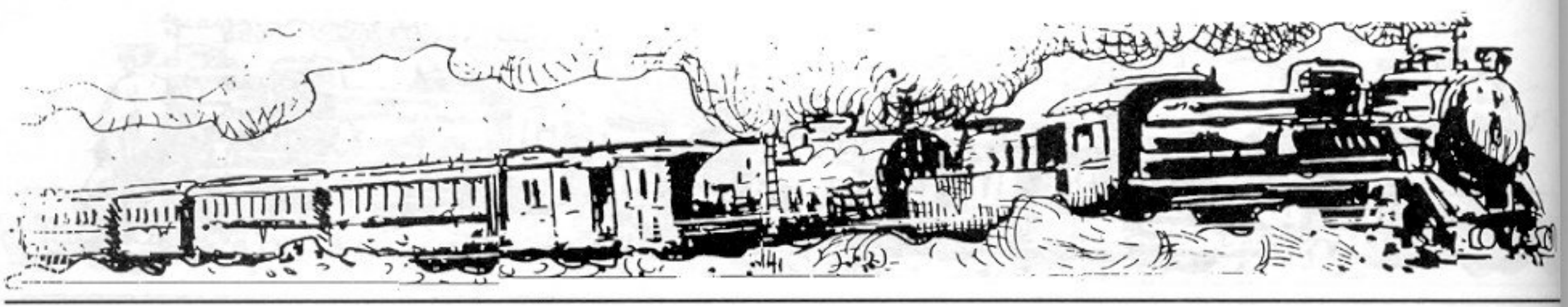
Les actions simples ne se font que sur une chose (réparation) ou sur un personnage consentant (médecine). Mais il arrive qu'un personnage puisse réagir à l'action (l'exemple type en est le combat : le personnage va réagir à une attaque dirigée contre lui par une parade). Dans ce cas, on est en présence de deux compétences ayant des résultats incompatibles (on ne peut considérer que l'attaque et la parade réussissent dans le même temps).

Face à ce type de situation, on résout chacune des actions en présence comme s'il s'agissait d'une action simple puis on compare les marges de réussite de chacun des personnages. Le personnage ayant la marge de réussite la plus grande réussit son action, l'autre personnage échoue.

Si le Maître des Recherches veut nuancer la réussite comme nous l'avons proposé plus haut, il doit alors prendre comme marge de réussite (du personnage qui à réussit l'action) la différence entre les marges des personnages participants à l'action (même si elles sont négatives).

*Un personnage cherche à défoncer une porte qu'un autre maintient. Le Maître estime que ces deux actions dépendent de la **Co**nstitution mais que défoncer la porte est plus difficile que de la maintenir. Le personnage qui défonce la porte résout donc son action avec une difficulté de 4d tandis que l'autre n'a une difficulté que de 3d. Malgré cette différence, le premier personnage obtient une marge de 2 tandis que le second n'a qu'une marge de -2. Le premier personnage réussit l'action (défoncer la porte) avec une marge de 4 (2-(-2)).*





2.2 Applications particulières

2.2.1 Tromper un autre personnage

Lorsqu'un personnage accomplit une action qui vise à tromper un personnage ou à lui dissimuler quelque chose, il résout son action comme une action simple. Si sa marge est négative, son action est décelée par tout autre personnage qui y est confronté. Par contre, si sa marge est positive, l'action réussit tant que personne ne remarque la supercherie.

Tout personnage confronté à une telle action a droit à une action en opposition basée sur la **Pe**rception afin de savoir s'il décèle la tromperie. Cette action est automatique, aussi, si le personnage ne déclare pas cette action, c'est au Maître des Recherches de la résoudre, secrètement. Dans un tel cas, la difficulté sera de 4d. Par contre, si le personnage recherche activement la tromperie (et donc déclare l'action), c'est à l'expérimentateur de lancer les dés ; la difficulté étant alors de 3d.

Cette situation recouvre surtout certaines applications des compétences du bloc dépendant de l'**Ha**bileté (Imagination, Séduction, Dialectique), de la Furtivité et de la Manipulation.

Un personnage utilise la compétence Furtivité pour prendre quelqu'un en filature. Il obtient une marge de réussite de +1. Le Maître des Recherches fait alors une action en opposition pour le personnage filé avec une difficulté de 4d, l'action échoue (marge inférieure à 1) et le personnage ne remarque pas qu'il est suivi. Une minute plus tard, le personnage filé décide d'essayer de voir s'il n'est pas suivi, la difficulté est donc de 3d. Il réussit et le Maître des Recherches l'informe qu'un individu le suit.

2.2.2 Poursuites

Par poursuite, j'entends une situation où un personnage veut en rattraper un autre qui cherche activement à lui échapper. Le but du poursuivant est donc de se mettre au niveau du poursuivi ou de le dépasser (par exemple, un avion poursuivant une voiture tentera de se placer au-dessus de celle-ci). Les situations de poursuite entre personnages se feront généralement par l'utilisation des compétences Athlétisme (pour courir), Equitation, Conduite et Pilotage.

Action

Les situations de poursuites se résolvent naturellement comme des actions en opposition. Si je prends la peine de détailler ce cas de figure, c'est que fixer une difficulté à de telles situations n'est pas évident dans le cas où entrent en jeu plusieurs types de transports (les poursuites entre transports de même type se font naturellement en fixant la même difficulté à chacun).

Le problème est donc de définir des difficultés en tenant compte des différences de vitesse mais aussi de maniabilité des transports en jeu, pour cela il faut distinguer selon les terrains.

La **Table 2.2.2** ci-dessous donne des exemples pour des moyens de transport standard (sauf pour la course, la difficulté peut varier selon les performances ou l'état du transporteur) et pour des terrains typiques.

Réussite

Il est nécessaire de refaire une action en opposition pour chaque séquence que durera la poursuite. En effet, non seulement le terrain peut changer mais la distance que le vainqueur va gagner sur son adversaire va dépendre de sa marge de réussite pour la séquence en cours.

Un personnage en automobile (score de conduite : 10) poursuit un cavalier (score d'équitation : 12) distant de 80m
*La poursuite commence sur une traverse large et chacun des personnages résout l'action avec une difficulté de 3d. La voiture obtient une marge de 5 et le cavalier une marge 2. La voiture gagne donc 30 m (5-2=3, 3*10= 30) et la distance entre les protagonistes n'est plus que de 50 m. Le cavalier rentre dans une avenue. Dans l'avenue, le cavalier a une difficulté de 2d et obtient une marge de 2 tandis que la voiture, malgré une difficulté de 3d, obtient une marge 6. La voiture gagne donc 40 m et les personnages ne sont plus qu'à 10 m l'un de l'autre.*
A ce moment, le cavalier rentre dans une ruelle et la voiture doit abandonner la poursuite, faute de place.

Table 2.2.2

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**	*
Aérostat	*	*	**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**

Note : * = IMPOSSIBLE

Avenues / traverses étroites : la différence est due au fait que les immeubles bordant une avenue rendent impossible à un véhicule aérien de poursuivre un véhicule terrestre.

C'est au Maître des Recherches d'apprécier cette distance. A titre d'indication, on peut faire la différence entre les marges de réussite. Ce chiffre, multiplié par 10, donne la distance que le personnage qui a réussi la poursuite gagne ou prend sur l'autre personnage.

Il me faut observer que ces règles ne s'appliquent que dans des situations où les personnages, au départ de la poursuite, sont peu éloignés. Pour des poursuites de plus longue haleine, il suffit de comparer les vitesses des moyens de transport pour savoir quelle distance le plus rapide prend sur le plus lent.

2.2.3 Combats

Armes

On divisera les armes en 2 catégories : les armes de contact (utilisées avec les compétences Pugilat et Escrime) et les armes à distance (utilisées avec le Tir).

a- Armes de contact

Ma traduction mathématique d'une arme de contact est simple puisqu'elle n'intègre que 3 données.

Les 2 premières données sont l'attaque et la parade. Ces données représentent le nombre d'attaques et le nombre de parades qu'un personnage peut réaliser durant une séquence de combat.
Note: c'est la seule occasion où le personnage pourra faire plus d'une action durant une séquence.

La dernière donnée, les dégâts, représente l'effet de l'arme sur un organisme vivant. Les dégâts seront étudiés plus loin aussi me contenterai-je de préciser qu'aux dégâts figurant dans le tableau ci-contre il convient d'ajouter la Force du personnage.

La difficulté d'utilisation d'une arme de contact est fixée une fois pour toutes à 2d.

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¤
Masse	1	1	8
Rapière	2	2	6

¤ 50% de ces dégâts sont temporaires

b- Armes à distance

La difficulté de l'arme est celle utilisée comme difficulté de base lorsque qu'un personnage tente d'atteindre une cible avec l'arme. Chaque difficulté spécifique à la situation (mouvement et position de la cible ou du tireur, visibilité, tir à une portée étendue) rajoute 1d à la difficulté de base. Par contre, prendre une séquence complète à préparer le tir (c'est à dire à viser) et tirer à bout portant enlève 1d à la difficulté.

Un tir au mousquet à rouet à une grande portée sur un homme qui court aura une difficulté de 6d (4 de base, 1 pour la portée et 1 pour le mouvement). Si le tireur prend une Séquence pour viser, la difficulté ne sera plus que de 5d (6d - 1d pour la préparation du tir).

La cadence est le nombre de tirs que peut faire un personnage durant une séquence.

Le rechargement représente le temps mis pour recharger l'arme, il est donné en séquence.

La portée est la distance d'utilisation normale de l'arme. Il est possible de tirer jusqu'à une portée étendue égale à deux fois la portée (en réalité, la portée théorique est plus grande mais ne permet pas de viser efficacement).

Maniement

Utiliser une arme à distance se résout comme une action simple. Le maniement d'armes blanches demande plus de développements.

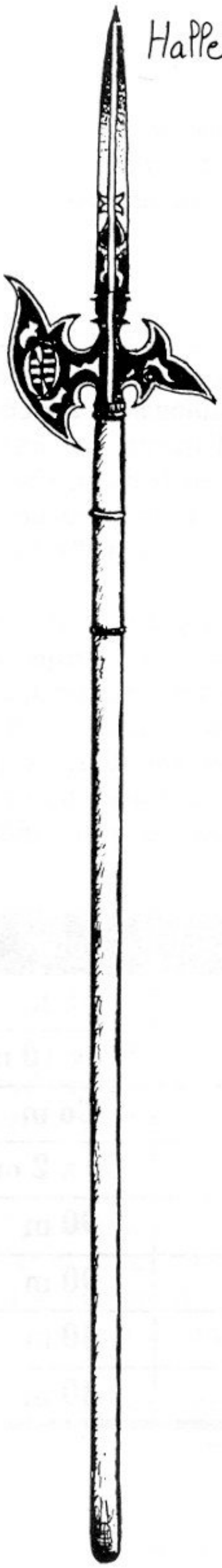
a- Passes d'arme

Dans une passe d'arme normale, le personnage qui joue attaque un adversaire qui va essayer de contrer l'attaque par une parade ou en essayant d'esquiver le coup. Une passe d'arme se résout donc comme une action en opposition, la difficulté étant fixée, je l'ai précisé, à 2d.

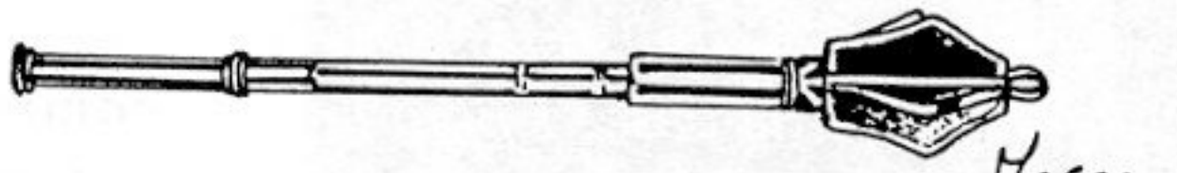
Si l'attaquant gagne, l'adversaire reçoit des dégâts correspondant à l'arme utilisée (plus la Force du personnage). S'il perd, aucun dégât n'est fait et l'action se termine. Il existe une exception à cette dernière règle : si une attaque à mains nues est parée avec une arme, l'attaquant reçoit les dégâts correspondant à l'arme du défenseur.

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

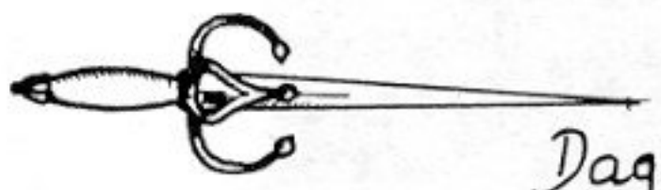
*Notes : **n-a** : non-applicable*
***s** : séquence*
***Dégâts** : il ne convient pas ici d'ajouter le bonus de Force du personnage.*



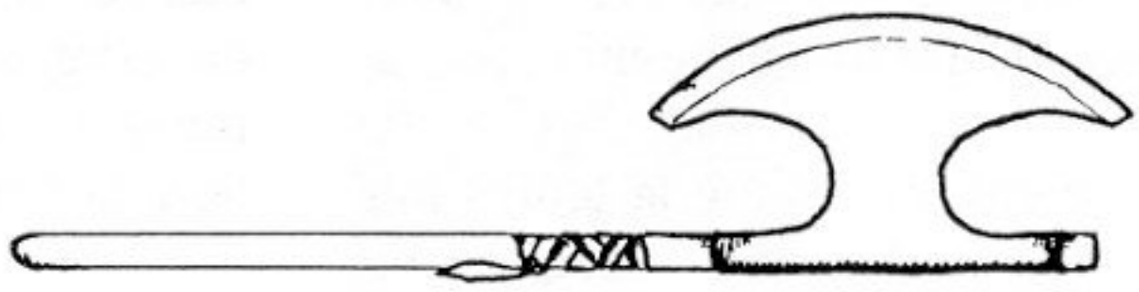
Hallebarde



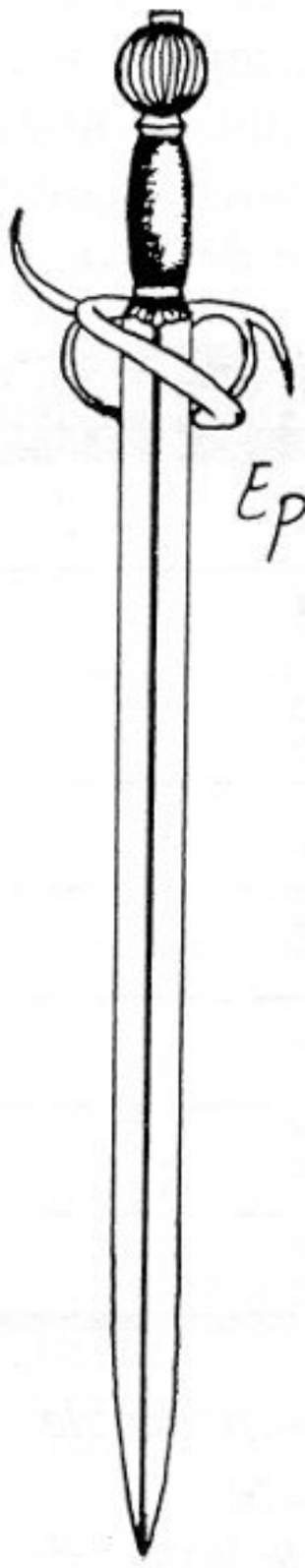
Masse



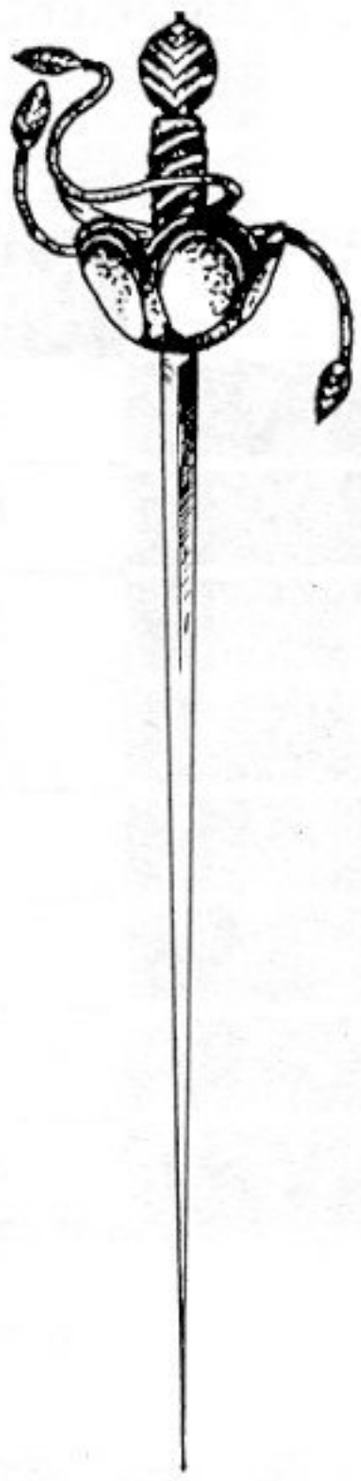
Dague



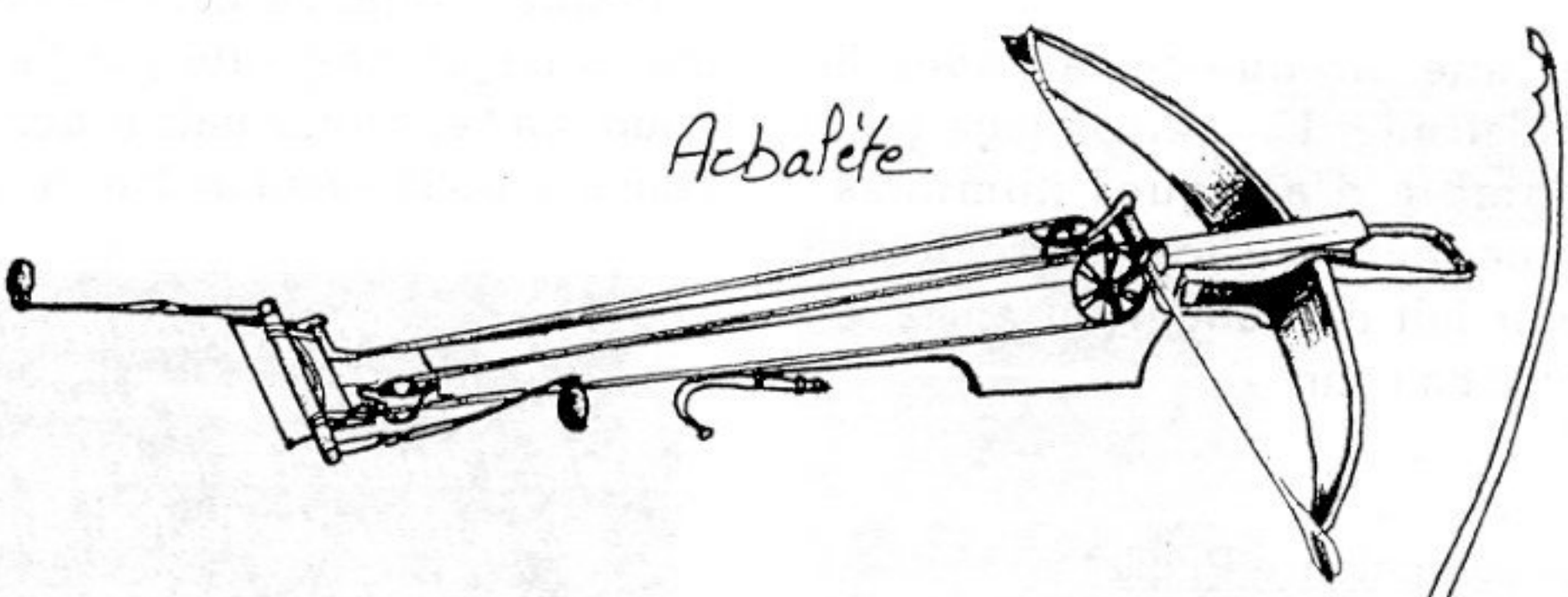
Hache

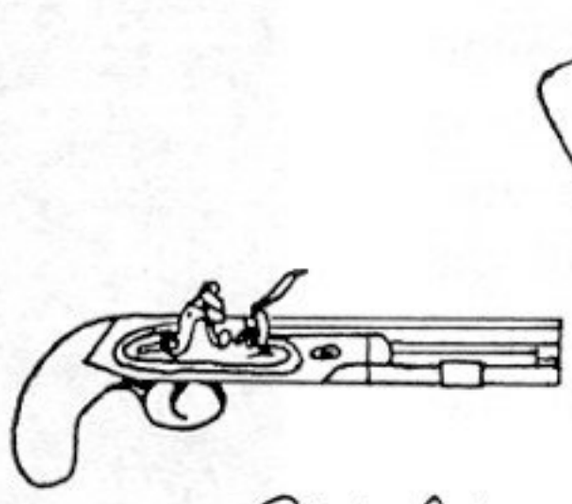


Epée large

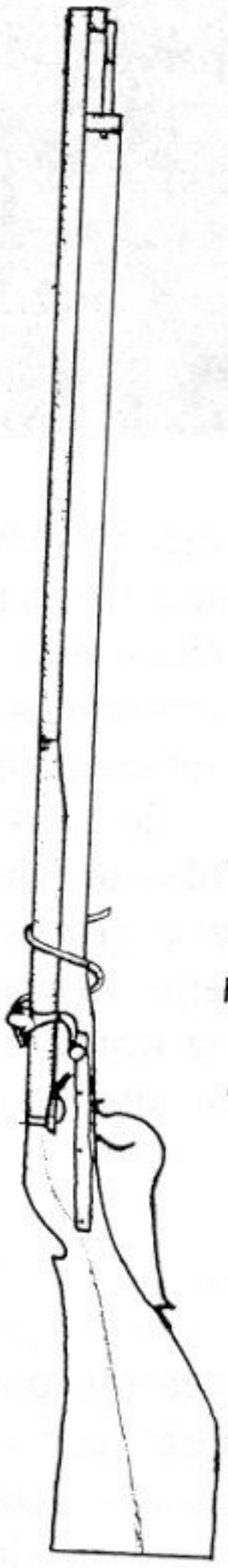


Rapière

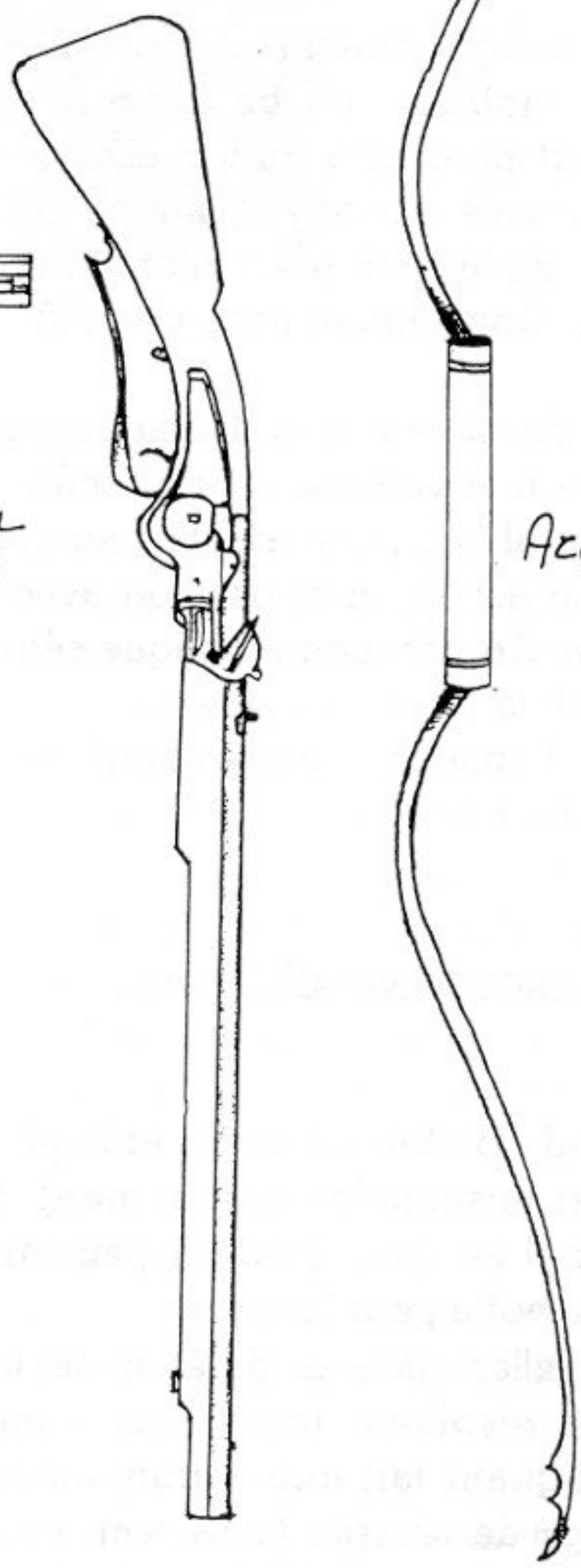




Pistolet et mousquet à rouet



Pistolet et mousquet à mèche



Arc

b- Actions spéciales

Esquive:

Esquiver une attaque se fait avec la compétence Athlétisme. Un personnage peut esquiver un nombre d'attaques illimitées. Cependant, si le personnage choisit d'esquiver, il ne doit pas avoir fait d'attaque (ou en faire) durant la séquence en cours.

Dépendant de la compétence Pugilat :

Un personnage combattant à mains nues peut tenter d'immobiliser ou de désarmer son adversaire. Il faut pour cela qu'il réussisse une passe d'arme normale (attaque contre parade ou esquive) puis qu'il réussisse une action en opposition faite sur la **Co**nstitution avec une difficulté de 3d.
S'il réussit cette dernière action, l'attaquant peut alors désarmer son adversaire et lui prendre son arme ou l'immobiliser. Dans ce dernier cas, il devra refaire une action en opposition avec son adversaire sur la **Co**nstitution à chaque séquence pour maintenir la prise.
En cas d'échec, l'attaque échoue complètement et aucun dégât n'est reçu.

Dépendant de la compétence Escrime :

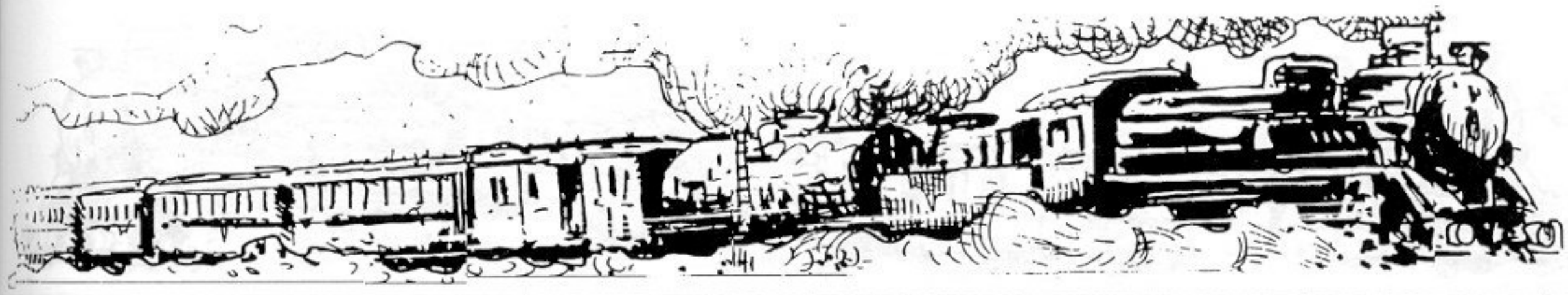
-Bottes
Il existe un grand nombre de bottes et la plupart sont secrètes et enseignées uniquement dans certaines écoles d'escrime. Seul un personnage qui a appris une botte peut l'utiliser.
Si les effets de telles attaques diffèrent selon les bottes, elles se résolvent toutes de la même manière : l'attaquant fait une action simple et calcule sa marge de réussite (sans tenir compte d'une éventuelle action en parade ou en esquive de son adversaire). Si cette marge est égale ou supérieure à la marge minimum de la botte qu'il veut réaliser, l'attaque réussit. Dans le cas contraire, l'attaque échoue complètement (et aucun dégât n'est subi par l'adversaire). C'est pourquoi l'expérimentateur doit déclarer qu'il va faire une botte avant de lancer les dés.

Feinte, marge minimum de 4. Une feinte produit les effets d'une attaque normale, l'intérêt de la feinte étant de passer la parade de l'adversaire.
Désarmement, marge minimum de 7. Un désarmement ne produit pas de dégâts mais fait lâcher son arme à l'adversaire.
Rouge : marge minimum de 10. L'arme perce le défaut de l'armure éventuelle (dont on tient pas compte) et double les dégâts.

- Combat avec 2 armes blanches :
Combattre avec 2 armes est possible, à condition que l'une des deux armes soit de petite taille (stylet, dague). Un personnage qui utilise ce style de combat doit le faire avec un score en Escrime réduit de deux points (le score redevient normal si le personnage n'utilise qu'une arme).
Combattre avec deux armes permet d'utiliser une arme pour l'attaque et une autre pour parer (et donc d'utiliser le nombre d'attaques et de parades propre à chacune des armes).

c- Reculer

Un personnage qui pare peut choisir de reculer de 1 à 3 mètres, son adversaire pouvant choisir de le suivre. La séquence de combat se déroule alors normalement ; le seul changement étant que le combat se déplace.



d- Sortir d'un combat

Si un des protagonistes d'un combat de contact veut s'en dégager, il a plusieurs options possibles, toutes excluant que le personnage attaque durant la séquence.

Fuite : le personnage tourne le dos à son adversaire et s'enfuit. L'adversaire ne peut suivre le personnage avant son tour d'initiative mais peut faire une attaque sur le fuyard (même s'il n'en a normalement aucune à ce stade de la séquence).

Dégagement : le personnage fait un bond ou une roulade pour sortir du combat. L'adversaire peut faire une attaque comme dans le cas du fuyard mais cette fois l'attaque se fait en opposition avec une action en Athlétisme du personnage qui se dégage du combat.

Dégâts et blessures

Nous avons vu qu'à la suite de la réussite d'une attaque ou d'un tir, la cible de l'attaque recevait un certain nombre de dégâts dépendant de l'arme. A ces dégâts, il faut ajouter la Force du personnage si l'arme utilisée est une arme de contact puis y retrancher la protection éventuelle du défenseur afin d'obtenir les blessures subies par le personnage au cours de l'attaque.

a- Protection

De façon générale, un personnage qui s'attend à une situation de combat va se protéger en portant une armure. C'est l'effet de cette armure que mesure la protection.
Cependant, il est évident que plus l'armure offre une protection importante et plus elle gêne les mouvements du personnage.

Aussi, à chaque type de protection correspond un malus applicable à toutes les compétences physiques.

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

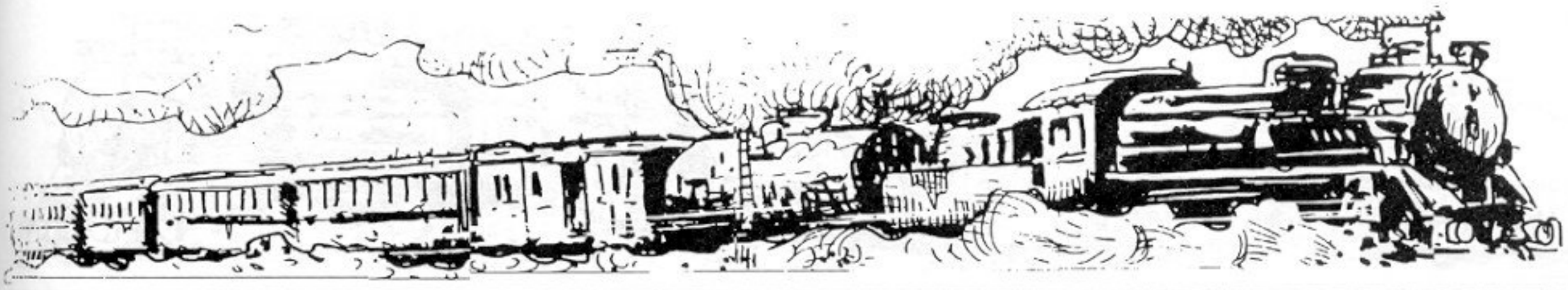
b- Blessures

Les blessures reçues par le personnage sont déduites de sa **Vi**talité totale. Lorsque le nombre total des blessures reçues par le personnage est supérieur à sa **Vi**talité totale, le personnage meurt.
Si le personnage reçoit, durant une attaque, un nombre de blessures supérieur ou égal à la moitié de sa **Vi**talité totale, il souffre d'une Blessure majeure. Ce sont des blessures traumatisantes qui ont des conséquences graves et qui doivent être soignées rapidement (premiers soins) sous peine que le personnage continue à perdre des points de vie.
Les effets d'une telle blessure dépendent de sa localisation. Pour déterminer cette localisation, il faut additionner le résultat de 2d si la blessure est due à une arme à distance et un seul dé si la blessure est due à une arme de contact et consulter le tableau page suivante.

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

c- Dégâts temporaires

Certaines armes (notamment les poings) occasionnent au personnage des dégâts temporaires, les blessures résultant de ces dégâts disparaissent d'elles-mêmes après une heure de repos. Si l'addition du total des blessures réelles et temporaires reçues par le personnage dépasse sa **Vi**talité totale, le personnage s'évanouit pour une durée d'environ 1 heure.



Exemple de combat

Imaginons une scène de duel à l'épée mettant en scène Ferdinand, un jeune avocat-duelliste, et un milicien chargé de l'arrêter :

Présentation des protagonistes

Ferdinand a une vitalité de 20, une force de +1, des scores de 11 en Escrime et de 6 en Athlétisme, ne porte aucune protection (il n'a donc pas de malus) et se bat avec une rapière.
Durant une séquence de combat, Ferdinand utilisera donc un score de 11 pour ses attaques et ses parades et de 6 pour ses esquives et pourra faire 2 attaques et 2 parades. Chaque attaque réussie occasionne 7 points de dégâts à l'adversaire (6 due à la rapière + 1 provenant de son bonus de force).

Le Milicien, lui, à une vitalité de 28, une force de +2, des scores de 10 Escrime et de 4 en Athlétisme, porte une cuirasse et se bat avec une masse.
Durant une séquence, Le milicien utilisera donc un score 7 en escrime (10 de base - 3 de malus due à la cuirasse) et ne pourra esquiver (le résultat minimum qu'il puisse obtenir avec 2d étant 2 et sa compétence en Athlétisme étant de 1, 4 - 3 à cause de la cuirasse, il ne peut qu'échouer. Chacune de ses attaques occasionne 10 points de dégâts (8 pour la masse et 2 pour sa force).

Première séquence

Les duellistes commencent par tirer l'initiative, ils ont tout deux une initiative de 1d+2. Le milicien obtient 4 et Ferdinand 3, c'est donc au milicien de commencer.
Il porte alors une attaque en lançant un jet de 2d sous 7 (son score en escrime moins le malus protection) et obtient 5 : une réussite de 1. Ferdinand fait un jet de parade (donc 2d sous son score en escrime soit 10) et obtient une réussite de 4 : ayant la plus grande réussite, la parade réussit et l'attaque du milicien n'occasionne aucun dégât.

C'est alors à Ferdinand de jouer, il porte 1 première attaque et obtient une réussite de 3. Le milicien rate sa parade (marge de -2). Ferdinand occasionne donc 7 points de dégâts au milicien, dont 5 sont absorbé par la cuirasse et 2 qui lui inflige des blessures (et sa vitalité baisse donc à 28 - 2 = 26). Ferdinand fait alors une seconde attaque (sa rapière le lui permettant) et obtient un échec de 1. Le milicien ne pouvant plus parer (la masse ne permettant qu'une parade par séquence), et ne pouvant esquiver encaisse de nouveau 2 blessures (et sa vitalité passe à 24).

Seconde séquence

L'initiative est cette fois en faveur de Ferdinand qui commence à jouer.

Il porte de nouveau 2 attaques sur le milicien qui réussissent toutes les 2 (la première parce que le milicien rate sa parade, la seconde parce que celui-ci ne peut la parer ni l'esquiver). Le milicien reçoit donc de nouveau 2 fois 2 blessures (et sa vitalité passe de 24 à 20).

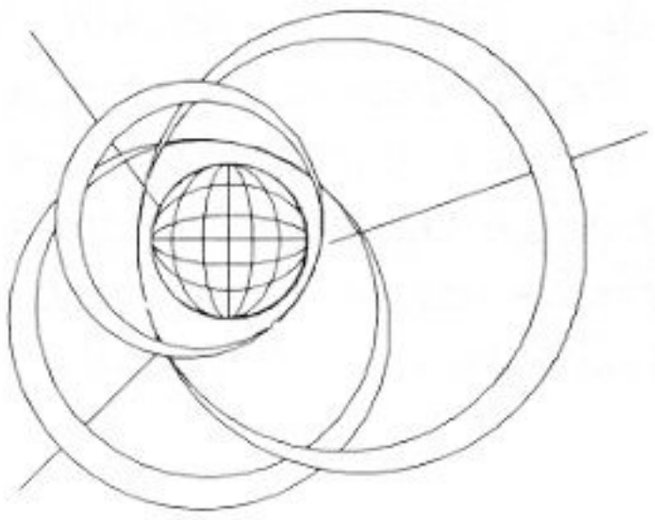
Par contre, le milicien, en attaquant réussit son jet avec une marge de 5 (il a fait 2 avec 2d6) tandis que Ferdinand ne réussit sa parade qu'avec une marge de 4. L'attaque du Milicien passe donc et Ferdinand subit 10 blessures. Il s'agit ici d'une blessure majeure (le nombre de blessures reçues en un coup étant supérieur au score de blessures majeures de Ferdinand soit 10). Le milicien va donc tirer la localisation de son attaque en tirant 2d. Il obtient 4 et son coup à donc porter au torse de Ferdinand qui, en plus de la baisse de sa vitalité (qui passe de 20 à 10) tombe dans un coma léger.

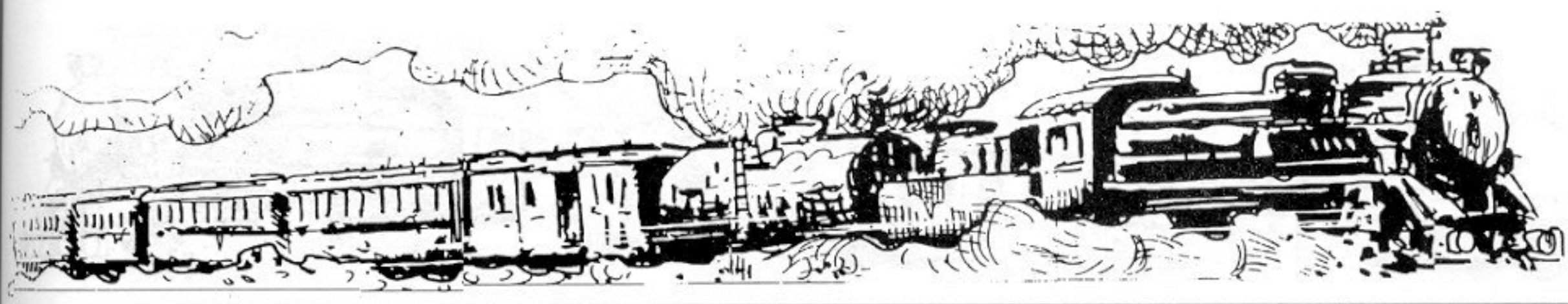
Troisième séquence

Le milicien s'approche pour ligoter Ferdinand qui perd, à ce tour, 1 point de vitalité (il passe donc à 9).

Une voleuse, planquée sur un immeuble voisin, a assisté à toute la scène et décide d'intervenir. Armée d'un mousquet, elle tire sur le milicien (celui-ci étant surpris, on n'a pas à tirer l'initiative). Le Maître des Recherches décide que les conditions sont favorables au tir (portée normale, bonne visibilité, immobilité du milicien) et la voleuse fait son jet avec la difficulté de base de l'arme soit 4d. Elle a un score de 10 et réussit son jet avec une marge de 4, elle touche donc le milicien et lui fait 13 points de dégâts dont 5 sont encaissés par l'armure. Le reste est subi par le milicien comme des blessures (sa vitalité passe donc de 20 à 8).

Le milicien décide alors d'aller chercher du renfort et s'enfuit. Permettant à la voleuse de rejoindre Ferdinand 2 séquences plus tard (Ferdinand perd donc encore 2 points de sa vitalité qui passe à 7) et de lui faire les premiers soins afin d'arrêter l'hémorragie avant de le conduire à un médecin.





2.2.4 Soins

La compétence Médecine permet de soigner un personnage et donc de lui faire récupérer un certain nombre de points de vie. Cette compétence peut être utilisée, dans le cadre de soins, de trois façons différentes :

Donner les premiers soins. Cette forme de la Médecine recouvre les interventions faites en urgence. Il ne s'agit pour le personnage que de parer au plus urgent : bander la blessure, arrêter l'hémorragie, stabiliser l'état du malade.
On ne peut faire de premiers soins à une personne qu'une fois dans les 5 minutes qui suivent les blessures (c'est à dire, dans la plupart des situations, juste après un combat). Recevoir des premiers soins rajoute au personnage un nombre de points de vie égal à la marge de réussite du soigneur divisée par 3.

Guérir un personnage suppose, au contraire, que le médecin a et prend le temps de suivre le malade afin que celui-ci se rétablisse complètement. Il ne s'agit plus ici de minimiser les effets de la blessure mais bien d'en effacer les effets. Pour guérir un personnage, celui-ci doit rester en repos. Toutes les 10 heures, le médecin utilisera sa compétence médecine pour redonner au malade un nombre de points de vie égal à sa marge de réussite.

Diagnostic. Lorsque le personnage ne souffre pas de blessures externes mais soit de lésions internes soit de maladies, le médecin doit réussir un jet de diagnostic avant tout jet de guérison (sous peine d'échec de ce dernier).
Un diagnostic se fait avec une difficulté dépendant de la maladie, un premier soin se fait à 3d et une guérison à 4d.

Un personnage est blessé au cours d'une rixe et a subi 15 points de dégâts. Ses compagnons l'emmènent chez un médecin qui lui fait les premiers soins. Le médecin a 14 en médecine et fait un jet de 11. La marge est donc de 3 et notre blessé récupère 3 / 3=1 point de vie.

Le médecin garde le personnage chez lui pour le guérir. Au bout de 10 h, il fait un jet de Médecine à 9. La marge étant de 3, le personnage récupère 3 points de vie. 10 h plus tard, le médecin tente à nouveau un jet et fait 15. Le jet étant raté, notre personnage doit se reposer encore 10 h avant que le médecin puisse tenter un jet.

2.3 Expérience

Lors de l'expérimentation, le personnage va progresser dans les compétences qu'il utilise et acquérir une connaissance de la vie de plus en plus étendue : de l'expérience. Le personnage utilisera cette expérience pour progresser.

2.3.1 Acquérir de l'expérience

Le problème est de quantifier cette expérience afin de la retranscrire mathématiquement. A cette fin, je me dois de reprendre les trois théories apprises de mes Maîtres. Il n'est pas dans mes capacités d'en élire une comme étant la meilleure, aussi je laisse au Maître des Recherches le soin du choix.

La première théorie sur l'acquisition de l'expérience soutient qu'un être ne peut apprendre que par la réussite. Dans cette optique, chaque fois que le personnage réussira une action essentielle à l'expérimentation (ce qu'appréciera le Maître des Recherches), son expérimentateur marquera la case correspondant à la compétence qu'il a utilisée (à condition que cette compétence fasse partie des trois blocs choisis durant l'apprentissage).

A la fin de chaque séance d'expérimentation, l'expérimentateur lancera 3d pour chaque compétence marquée d'une croix. Il obtiendra ainsi un nombre de points d'expérience égal à la différence entre le résultat des dés et le score de la compétence (un résultat négatif ne donne aucun point d'expérience).

Les points d'expérience ainsi obtenus pour chaque compétence marquée sont additionnés.

La deuxième théorie considère que le personnage acquiert, de toute action (réussie ou ratée), une 'expérience générale'. Si l'on retient cette conception, le Maître des Recherches devra attribuer à chaque expérimentateur un certain nombre de points d'expérience (en fonction de leurs agissements).

La dernière théorie englobe les deux premières. Le personnage acquierra donc des points d'expérience pour chaque réussite utile à l'expérimentation et des points 'd'expérience générale' donnés par le Maître des Recherches à la fin de chaque séance.

2.3.2 Utilisation de l'expérience

Le personnage va utiliser ses points d'expérience pour progresser dans ses compétences de spécialisation (c'est à dire les trois blocs choisis au moment de sa création).

Pour simuler cette progression, l'expérimentateur utilisera ses points d'expérience afin d'augmenter les scores de ses compétences acquises. Le tableau ci-dessous donne le nombre de points à utiliser pour passer à un certain score.

Les points utilisés sont perdus. Les points de compétence non utilisés peuvent être conservés par l'expérimentateur (il est conseillé de le noter sur la fiche de personnage).

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

3 - Céphales

Les Céphales sont un des mystères les plus obscurs de notre société. Qualifiés par le peuple de magiciens, de sorciers voire de prêtres ou de prophètes, leurs capacités 'supra normales' sont volontairement ignorées des scientistes.
Les contes parlent de tant de manipulations Céphaliques que les cataloguer toutes est une tâche impossible. Aussi, ai-je dû élaborer un système permettant de toutes les simuler à partir de quatre compétences acquises lors de la création du personnage.

3.1 Création

Déterminer les caractéristiques principales et secondaires d'un Céphale se fait de la même manière que pour un personnage normal. Par contre, le choix de ses compétences se fera différement.

L'expérimentateur doit d'abord déterminer les scores des compétences Céphaliques (**Télépathie, Illusion, Mémorisation, Contrôle**). Il dispose de 6 points à répartir entre ces compétences. On ne peut allouer à une compétence plus de 3 points. Si aucun point n'est affecté à une compétence, le personnage ne la connaît pas et ne la connaîtra jamais (il n'en possède pas le Don) : le score de cette compétence restera 0.
Une fois les points répartis, l'expérimentateur ajoute à chacune des compétences auxquelles il a alloué au moins 1 point (parmi les 6 à répartir), un chiffre égal à la moyenne entre les scores de la **Pe**rception et de l'**Es**prit de son personnage.

Un Céphale n'acquiert pas que des compétences Céphaliques. Une fois celles-ci déterminées, l'expérimentateur doit choisir un bloc de 3 compétences dont il déterminera les scores comme s'il s'agissait du troisième bloc d'un personnage normal.

Enfin, il faut déterminer les scores du personnage dans ses compétences de base. Ici aussi, on procéde comme pour un personnage normal.

Exemple

Un expérimentateur décide de créer un personnage Céphale. Son personnage est un fils de seigneur élevé dans le métier des armes avant qu'un Céphale ne découvre ses Dons et lui enseigne les compétences Céphaliques.

L'expérimentateur calcule les caractéristiques du personnage selon les règles normales.
Puis, il calcule les compétences Céphaliques de son personnage. Sur les 6 points dont il dispose, l'expérimentateur en alloue 3 en Illusion, 2 en Télépathie et 1 en Mémorisation. N'ayant pas alloué de point en Contrôle, il ne pourra jamais utiliser cette compétence dont le score est de 0.

*Pour obtenir les scores définitifs de son personnage, l'expérimentateur fait la moyenne de la **Pe**rception (10) et de l'**Es**prit (8) de celui-ci. Il ajoute ce chiffre aux points qu'il a alloué. Son personnage aura donc un score de 12 en Illusion (3+9), 11 en Télépathie (2+9) et 10 en Mémorisation (1+9).*

*D'autre part, l'expérimentateur choisit, comme compétences extra-Céphaliques, le bloc dépendant de la **Vi**vacité et de l'**Ha**bileté. La moyenne entre les scores en **Ha**bileté (6) et en **Vi**vacité (5) du personnage est de 5 [(6+5)/2=5,5 arrondi par défaut]. A ce chiffre, il décide d'ajouter +1 à la compétence Escrime dont le score est donc de 6 (5+1). Les deux autres compétences du bloc (Pugilat et Tir) restent au score de base du bloc soit : 5 - 1 = 4 (1 étant le modificateur qui s'applique au bloc).*

Enfin, l'expérimentateur calcule les scores de base des autres compétences selon les règles normales.

3.2 Système

D'après les rares informations que j'ai pu me procurer sur les Céphales, l'utilisation d'une manipulation Céphalique consiste à entrer dans l'esprit d'une personne, sa cible, pour y modifier certains éléments. Pour cela, le Céphale doit pouvoir distinguer le visage de sa cible à l'oeil nu.
Il se met dans une transe qui a pour effet de séparer son corps de son esprit. Ce dernier va alors essayer de passer au travers des défenses mentales de la cible pour accéder à une partie de son esprit.

A ce stade, la distance entre le corps du Céphale et celui de sa cible n'a plus aucune importance. Le Céphale a l'impression de flotter au milieu d'une pièce où règne un noir absolu. Les informations qui circulent en permanence dans nos corps lui apparaissent comme des groupes de petites formes géométriques, les **éléments**, qui traversent la salle de part en part. Il suffit au Céphale de 'saisir' ces éléments pour en observer ou en altérer le contenu.

La cible qui fait l'objet de ce véritable 'viol mental', ne peut, à moins d'être Céphale, se rendre compte de cette intrusion que dans de très rares cas. Par contre, les changements opérés par le Céphale lui seront, pour la plupart, par trop visibles. Selon les légendes populaires, la cible se retrouverait paralysée, aveugle ou confondrait Fleurs d'Ecryme et dagues ....

3.2.1 Intrusion du Céphale dans l'esprit de la cible

Compétence Céphalique : entrée en transe

a- Choix de la compétence utilisée

Dans une conception Céphalique, on considère que l'esprit est constitué de quatre parties. La première partie contient les souvenirs. La seconde reçoit les sensations (vue, ouïe, toucher, goût et odorat). Ces 2 parties transmettent leurs informations vers une troisième qui prend en compte ces données pour aboutir à une décision. Cette décision est transmise à la dernière partie de l'esprit qui déclenche les réactions physiques (parler, bouger, etc...).
Dans chacune de ces parties, il existe des **éléments**, des objets mentaux, que le Céphale va pouvoir influencer pour obtenir de la cible les réactions voulues.
Si l'on admet cette conception, on comprendra qu'un Céphale ne peut accéder de la même manière à chacune des parties du cerveau. Pour chacune de ces parties il existe une compétence Céphalique: la **Télépathie**, l'**Illusion**, la **Mémorisation** et le **Contrôle**.
Avant de se mettre en transe, le Céphale va devoir choisir quelle compétence il va utiliser, en fonction des éléments qu'il veut **altérer** ou **observer** (ces **éléments** sont décrits en détail par la suite).

b- Mise en oeuvre de la compétence

Une fois la compétence choisie, le Céphale va chercher à se mettre en état de transe. C'est le seul moment où il doit être à une certaine distance de la cible, celle nécessaire pour en distinguer les traits à l'oeil nu.

Pour se mettre en transe, le Céphale doit réussir un jet sous la compétence choisie avec une **difficulté de 3d** (la marge de réussite représentant les points de concentration dont on parlera plus loin).

S'il échoue, il ne se passe rien et le Céphale ne peut plus agir durant la séquence en cours.

Par contre, s'il réussit, il entre en transe et son esprit se détache de son corps. Au cours de cette transe, qui dure tant que le Céphale reste dans l'esprit de la cible, son corps est livré à lui-même. Il ne peut ni se défendre ni se déplacer, c'est tout juste s'il arrive à se maintenir debout. Pour une personne non-avertie, cette transe a quelque chose d'effrayant, le corps du Céphale se rigidifiant et perdant toutes couleurs.

Il subsiste néanmoins un lien entre l'esprit et le corps du Céphale. Si ce dernier reçoit des chocs violents (des blessures par exemple), il rappelera instinctivement l'esprit du Céphale. Cette brusque réintégration de l'esprit du Céphale dans son corps, non seulement empêche la composition de toutes manipulations, mais comporte des risques pour la santé mentale du Céphale (voir réintégration de l'esprit dans le corps). Les Céphales parlent alors de **Rappel**.

c- Points de concentration

Au moment où il rentre en transe, le Céphale gagne un nombre de 'points de concentrations' égal à la marge de réussite du jet que le Céphale a fait pour entrer en transe.

Ces points vont lui servir tout d'abord à percer les défenses mentales de sa cible, puis à **altérer** ou **observer** l'esprit de celle-ci. Plus il a de points, plus le Céphale pourra agir dans l'esprit de la cible.

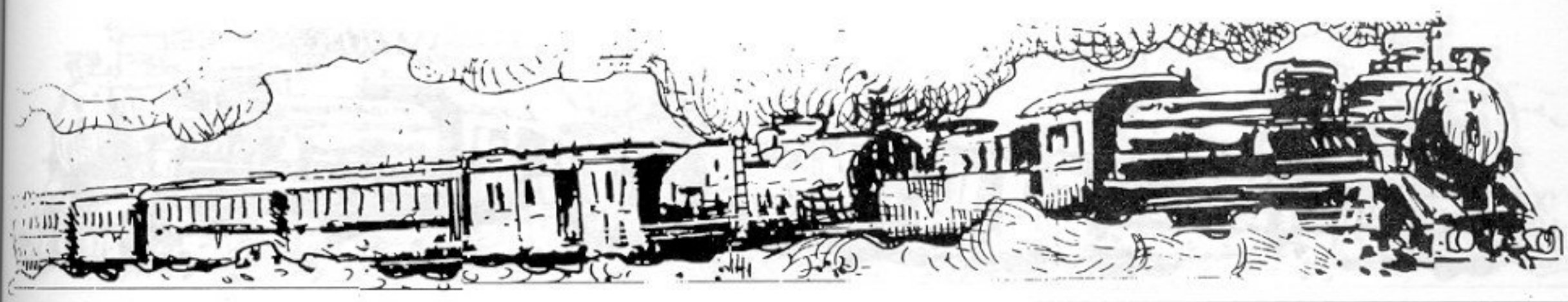
Contact avec l'esprit de la cible : Passage

Une fois le Céphale en transe, son esprit n'est pas pour autant dans l'esprit de la cible. Il doit, pour y accéder, passer au travers des défenses mentales dont toutes personnes disposent, consciemment ou non. Ce **Passage** se résoud différemment selon que la cible est ou non Céphale.

a- La cible n'est pas Céphale

- Si la cible n'est pas Céphale, elle ne se rendra pas compte, dans la plupart des cas, de l'intrusion du Céphale. Aussi, les défenses qu'elle érigera ne seront-elles qu'une réaction inconsciente de son esprit ne nécessitant aucune réflexion de sa part. L'intrusion du Céphale ne gêne en aucun cas les actions de la cible.
La cible doit faire un jet sous sa **Pe**rception avec une **difficulté de 2d**. La marge de réussite de ce jet donne la valeur de ses défenses mentales (si la marge est négative, cette valeur sera de 0).

- Il se peut, même si c'est très rare, que la cible se doute ou ait peur que l'on cherche à pénétrer son esprit.



Dans ce cas, elle peut essayer, mais uniquement avant que le Céphale ne rentre en transe, de fermer son esprit à toutes intrusions. Cela n'aura d'effet que si elle cesse toute action, à l'exception de mouvements simples comme la marche, pour se concentrer. Dans ces conditions, la valeur de ses défenses sera calculée comme ci-dessus, c'est à dire à partir de la marge d'un jet sous sa **Pe**rception mais avec une difficulté de 1d.

- Une fois la valeur des défenses de la cible calculée, on la compare avec le nombre de points de concentration du Céphale. Si ce dernier chiffre est plus élevé que celui des défenses, le Céphale peut entrer dans l'esprit de sa cible. Il doit pour cela dépenser un nombre de points de concentration égal à la valeur des défenses de la cible.

Si la valeur des défenses est supérieure à celle des points de concentration du Céphale, la cible s'aperçoit, consciemment ou non, de son intrusion. L'esprit de la cible repousse alors l'esprit du Céphale qui réintègre son propre corps.

Cette réintégration forcée est appelée un **rejet**. Les conséquences d'un **rejet** dépendent de la différence entre la valeur des défenses et le nombre de points de concentration du Céphale (comme décrit dans la partie réintégration de l'esprit du Céphale).

b- La cible est Céphale

Si la cible est Céphale, elle se rend immédiatement compte de l'intrusion. Elle peut soit essayer une contre-attaque en abandonnant toute action qu'elle aurait prévue pour cette séquence, soit compter sur son esprit pour ériger des défenses mentales, de la même manière qu'un non-Céphale.

Pour contre-attaquer, la cible doit se mettre en transe pour gagner des points de concentration. Les deux Céphales décident alors (secrètement) de dépenser une partie de leurs points de concentrations pour se protéger. Celui qui dépense le plus grand nombre de points réussit à entrer dans l'esprit de l'autre (il ne disposera plus que des points de concentration restant pour composer une manipulation). Le Céphale qui a dépensé le nombre de points le plus faible réintègre alors son corps comme pour un **rejet**, avec les mêmes conséquences.

3.2.2 Composition d'une manipulation Céphalique

Une fois le Céphale dans l'esprit de la cible, il utilise les points de concentration qui lui reste (c'est à dire ceux qu'il n'a pas dépensés pour passer les défenses de la cible) pour choisir certains des éléments qui y circulent.

Cette partie de mon système Céphalique a été créée à l'origine pour que les expérimentateurs, à l'image des véritables Céphales, improvisent leurs propres manipulations une fois dans l'esprit de la cible. A l'usage, il s'est révélé que cette manière de procéder pouvait ralentir l'expérimentation, notamment en occasionnant de longues discussions entre Maître des Recherches et expérimentateurs.

Pour éviter ces désagréments, le Maître des Recherches peut demander aux expérimentateurs de préparer, avant le début de l'expérimentation, une liste de manipulations Céphaliques qu'ils utiliseront. Les expérimentateurs choisiront des manipulations sur cette liste, en fonction des points de concentration dont leur personnage dispose.

Le Maître des Recherches pourrait imposer aux expérimentateurs l'utilisation de la liste de manipulations figurant à la fin de cette étude. Cependant, une telle liste ne peut rendre compte de toutes les possibilités Céphaliques et il me semble donc plus judicieux de permettre aux expérimentateurs de créer leurs propres manipulations selon les règles exposées plus bas. Ces manipulations devant être soumises au Maître des Recherches et acceptées par lui.

Quelque soit la solution retenue, c'est le Maître des Recherches, et lui seul, qui décidera si telle ou telle manipulation est acceptable et quel en est le coût (et ce quoi qu'en disent les règles). L'essentiel est qu'un Céphale ne connaisse pas par avance la manipulation qu'il sera en mesure de mettre en oeuvre dans l'esprit de la cible, puisqu'il ne peut savoir de combien de points de concentration il disposera.

Choix d'un élément à modifier

a- Description des éléments

Les éléments dont le Céphale va pouvoir se 'saisir' dépendent de la partie de l'esprit où il se trouve et donc de la compétence utilisée.

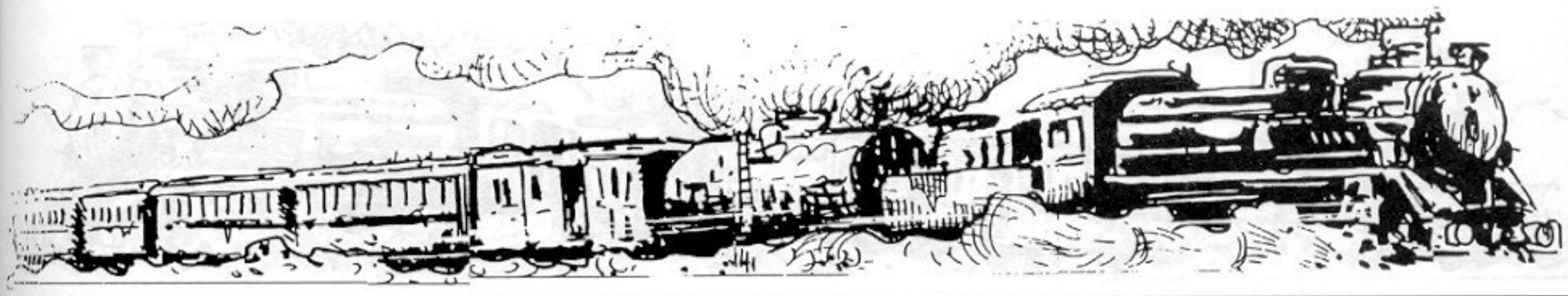
Eléments dépendants de la Mémorisation

Connaissance spécifique : Cet élément est le souvenir que garde le personnage d'un événement ou d'une information précise.
Il s'agit, pour l'expérimentation, de la définition ou de la réponse à une question précise que la cible aurait pu formuler en une courte phrase.
Une connaissance spécifique se présente au Céphale comme un bruit, une image, etc...

L'équivalent de tel mot dans une autre langue, le nom ou l'adresse d'une personne, une formule mathématique, etc...

Connaissance : Cet élément regroupe l'ensemble des souvenirs que possède la cible d'un évènement précis dont la durée ne peut excéder 1 heure. Ces souvenirs doivent avoir été acquis par la seule utilisation de ses sens.
Contrairement à une connaissance spécifique, elle apparaît au Céphale comme une suite d'images, de bruits, d'odeurs, etc...

Un trajet; le plan d'une maison où la cible a vécu; une scéne ou intervient une personne; un discours fait par un ami. etc ...



Savoir : Cet élément désigne une science, un art ou une action précise que la cible maîtrise. Ce sont les choses apprises par la cible et auxquelles elle a recours sans avoir besoin d'y penser, instinctivement (à l'exception des pouvoirs Céphaliques).

Construire une phrase dans une langue; une méthode mathématique; toutes les compétences : Tir, Pilotage, etc...

Eléments dépendants de l'illusion

Sensation déterminée : Cet élément correspond à une des sensations (bruit, toucher, goût, odeur, image) que provoque chez le sujet un objet ou un être déterminé. Il s'agira pour le Céphale d'identifier clairement cet objet ou cet être, le plus souvent en le désignant au Maître des Recherches.
Une sensation déterminée ne peut concerner une chose d'une taille supérieure à celle d'un être humain.

Un mot prononcé par cet ami, l'image de cette personne, le goût de la pomme que je tiens, le bruit fait par le mousquet que je tiens dans la main, etc...

Sensation : Cet élément comprend l'ensemble des informations relatives à une sensation (bruit, odeur, etc...) provoquée, non plus par un objet spécifique, mais par une catégorie d'objets. En agissant sur cet élément, le Céphale devra préciser suffisament la catégorie, celle-ci ne devant regrouper que des objets de tailles et de formes extrèmement proches.
Ainsi, si les mots *armes blanches*, *meubles* ou *animaux* ne peuvent désigner des catégories d'objets, *rapières*, *chaises* ou *chevaux* sont des catégories acceptables.

Tous les bruits provoqués par des humains adultes, l'image de toutes rapières, le goût de toutes les pommes, etc ...

Sens : Il ne me semble pas utile de détailler cet élément. Il regroupe l'ensemble des informations que reçoit la cible d'un de ses sens (vue, ouïe, odorat, toucher, goût).

Eléments dépendants de la Télépathie

Emotion : Ce type d'élément est le plus facile à manipuler car le Céphale peut facilement l'identifier et l'isoler. Chaque émotion représente la réaction instinctive d'un personnage vis à vis d'une certaine situation. Un Céphale ne peut agir que sur les émotions de sa cible au moment où il est dans son esprit.

Le découragement, la sympathie, la rage, etc ...

Pensée : Il ne s'agit pas ici du processus de décision en lui-même mais uniquement des pensées 'de surface', en quelque sorte des discussions que le personnage tient avec lui-même.
Une pensée n'aboutit à aucun changement dans le comportement de la cible, elle n'est que temporaire.

Que me veulent-ils ? Cette personne ne m'inspire pas confiance, etc...

Décision : Cet élément est le résultat d'une réflexion de la cible. Il s'agit soit d'une définition que se donne la cible d'une situation déterminée, soit du comportement ou des buts qu'elle se fixe. Les décisions ne sont pas comme les pensées, de simples 'paroles en l'air', mais de véritables résolutions que la cible va appliquer.

La situation est désespérée donc je vais fuir, je n'aime pas cette personne donc je ne vais pas lui parler, je vais enquêter sur telle chose, etc...

Eléments dépendants du Contrôle

Les informations relatives aux besoins vitaux du corps (la respiration ou les battements du coeur) ne font pas partie de ces éléments.

Action : Cet élément correspond à un geste précis fait par la cible pour atteindre un résultat déterminé. En terme d'expérimentation, il s'agit d'utiliser une compétence (Tir, Mécanique, etc...) ou de formuler une phrase dans un but déterminé.
La durée de ce geste ne peut excéder une séquence (si la durée choisie par le Céphale pour sa manipulation est plus importante, il ne pourra pas pour autant agir sur un geste plus long. Simplement, il pourra répéter la modification faite sur ce geste durant la durée du sort).

Tirer à l'arbalète sur une personne précise, tourner la tête pour regarder tel endroit, ouvrir la bouche pour dire telles paroles, etc...

Mouvement : Dans une conception Céphalique, un mouvement est une catégorie d'actions sans intention ni durée déterminées, mettant en jeu une des trois grandes parties du corps : les jambes, le torse (bras y compris) et la tête. Le Céphale pourra alors agir sur une de ces trois parties comme s'il en avait le contrôle.

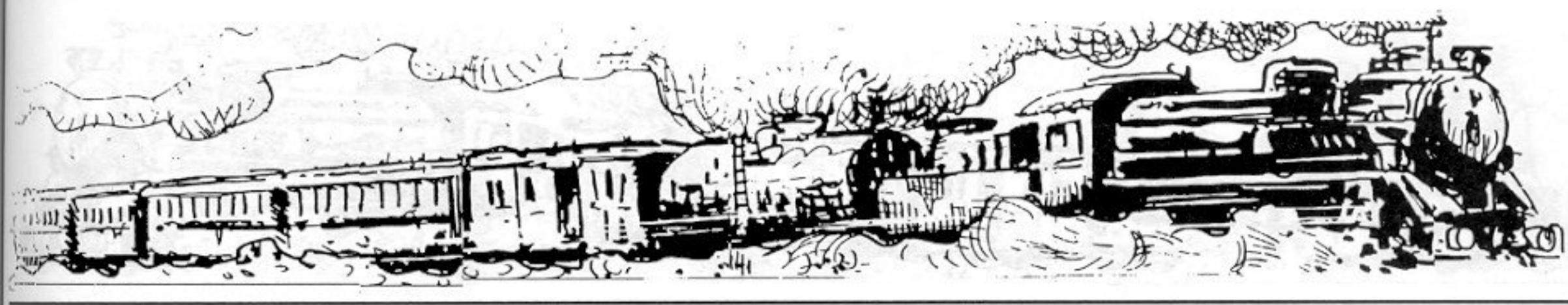
Courir, utiliser ses bras, parler, tourner la tête, etc ...

Corps : Cet élément, très large, inclue tous les mouvements possibles (à l'exception des mouvements instinctifs comme la respiration), sans considération de la partie du corps en jeu.

b- Coût du choix d'un élément

Voir Table ci-dessous

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



Modifications

Le Céphale, ayant déterminé l'élément qui l'intéresse, va pouvoir agir dessus afin d'obtenir des renseignements ou de modifier le comportement de la cible. Il existe deux grandes sortes de modifications possibles, l'**observation** et l'**altération**, qui nécessitent ou non de dépenser de nouveau des points de concentration.

a- Observation

Si le Céphale se contente d'**observer** un élément, il ne fera qu'en connaître le contenu, qu'en recevoir l'information comme si elle provenait de son propre corps. Ainsi, si un Céphale décide d'**observer** la vue de la cible (un sens), il aura l'impression de voir le monde à travers les yeux de la cible à la manière d'un observateur (puisqu'il ne peut décider où la cible portera son regard).

Observer un élément est l'action la plus simple que puisse faire un Céphale. La cible ne peut en aucun cas se rendre compte de la présence du Céphale dans son esprit. Même si elle sait que le Céphale a réussi à entrer dans son esprit, elle n'a aucun moyen de connaître les éléments que celui-ci observe.

b- Altération

Le Céphale peut aussi décider d'**altérer** des éléments. Il s'agit en fait de créer un élément de toute pièce ou d'en modifier le contenu. Ainsi, il sera possible de remplacer l'image d'une épée par celle d'une Fleur d'Ecryme.
La cible ne sera consciente de l'**altération** d'un élément que si la modification est suffisament flagrante (un objet ou un personnage se transforme devant elle, ses membres refusent de lui obéir, etc...). Même dans ce cas, la plupart des cibles mettent ces manifestations sur le compte d'hallucinations, de déficiences physiques, voire de sorcellerie ou de magie.

Ces **altérations** ne sont cependant pas sans limites. Le Céphale ne peut modifier un éléments que s'il possède une expérience directe du résultat qu'il désire obtenir.
Ainsi, un Céphale ne pourra créer l'image d'une personne déterminée que s'il la connaît.

D'autre part, le Céphale ne doit pas **altérer** des élements pour mettre directement le corps de la cible en danger mortel (marcher vers un précipice, se planter une dague dans le ventre, etc...).
S'il le fait, l'esprit de la cible détectera inconsciemment la présence du Céphale et annulera les modifications qu'il a faites. L'esprit du Céphale subira alors un **rejet**.

*Notes : Un Céphale ne peut, sans occasionner de **rejet**, créer une sensation tactile afin de provoquer de la douleur chez la cible. Par contre, il peut exagérer la douleur provoquée par un coup ou une chute physique. Même dans ce cas, il ne pourra infliger, en terme d'expérimentation, que deux blessures par **altération**. Ce supplément de blessures n'est pas réel et disparaîtra à la fin de la modification. Cependant, si la cible reçoit plus de blessures (blessures provoquées par la modification + autres blessures) que sa **Vi**talité totale avant la fin de la manipulation, elle mourra d'une crise cardiaque.*

Durée maximale	Points de Concentration
Instantanée (1 séquence)	1
1 minute (6 séquences)	2
10 minutes	4
1 heure	6
1 journée	8
permanente	12

c- Coût

Observer un élément ne nécessite aucune nouvelle dépense de points de concentration. Par contre, **altérer** un élément exige que le Céphale dépense un nombre de points de concentration égal au coût du choix de l'élément modifié.

Durée d'une manipulation

Une fois un élément choisi, puis modifié, le Céphale va devoir consolider cette manipulation, la camoufler. La durée de ce camouflage va dépendre du nombre de points de concentration que le Céphale y consacrera.

Une fois ce temps expiré, l'esprit de la cible va détecter la manipulation et la supprimer. Il est à noter que la cible conservera le souvenir des manipulations dont elle a pu se rendre compte (la transformation d'épée en fleurs par exemple).

Voir Table ci-après.

Combinaison de manipulations

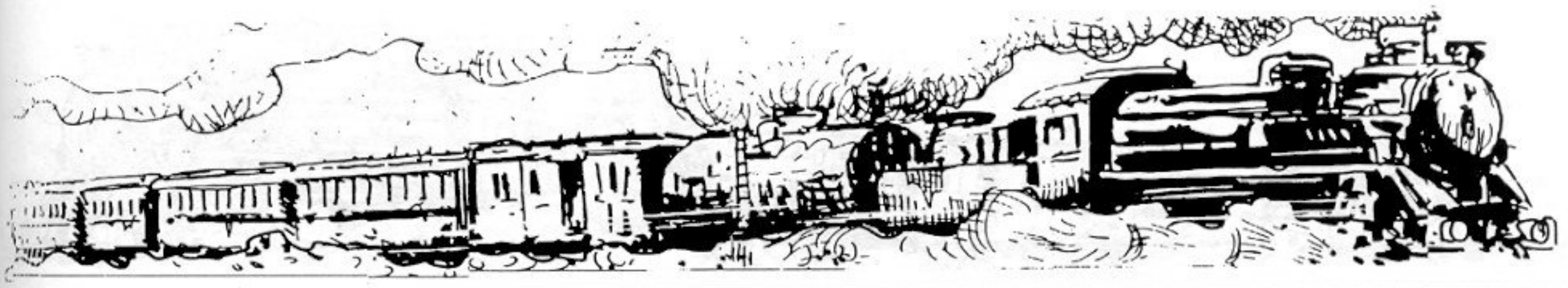
Une manipulation est terminée une fois que le Céphale a dépensé les points de concentration nécessaires au choix d'un élément, à sa modification et à la durée de cette modification.

S'il lui reste des points de concentration, le Céphale peut décider de modifier un autre élément. Bien évidemment, cet élément doit dépendre de la même compétence que celle utilisée pour se mettre en transe. Un Céphale ne peut se déplacer dans l'esprit de la cible, il ne fait qu'attirer à lui les éléments qui sont à sa portée.

3.2.3 Durée de la Transe, réintégration de l'esprit du Céphale dans son corps

Durée de la Transe

Pour toutes manipulations, l'entrée du Céphale en transe et son intrusion dans l'esprit de la cible se font durant une même séquence.



A ce stade, le Céphale peut décider soit de faire les manipulations immédiatement, soit de les différer à une autre séquence (le Céphale reste dans l'esprit de la cible sans aucun contact avec le monde).
S'il dispose d'un nombre de points de concentration suffisant, le Céphale peut réaliser une manipulation à un certain moment puis attendre quelques temps avant d'en faire une seconde.

Si la modification est une **altération**, elle va se maintenir durant toute la durée choisie par le Céphale, sans qu'il soit nécessaire qu'il reste dans l'esprit de la cible (et donc en transe). L'esprit du Céphale peut donc réintégrer son corps dès la fin de la séquence durant laquelle il a altéré un élément.
Par contre, pour une **observation**, le Céphale doit rester impérativement dans l'esprit de la cible. En effet, les éléments observés vont constamment évoluer (ce que voit la cible, ce qu'elle pense, etc...). S'il réintègre son corps avant la fin de cette observation, celle-ci prend immédiatement fin.
Quelque soit la modification effectuée, elle ne prendra effet qu'au début de la séquence suivante (avant toutes autres actions).

Note: Un Céphale peut théoriquement rester dans l'esprit de la cible durant une période indéfinie. Cependant, il faut tenir compte du fait que son corps est en transe. Il souffrira donc de la faim, de la soif, du froid, etc..

Réintégration de l'esprit du Céphale dans son corps

a- Retour

Dans des circonstances idéales, c'est le Céphale qui va décider du moment de sa réintégration. Logiquement, une fois qu'il a fait toutes les modifications désirées (ou possibles).

Cette réintégration est instantanée et met fin à la transe. Une manipulation Céphalique peut donc ne durer qu'une seule séquence: le Céphale se met en transe, entre dans l'esprit de la cible, y opère une modification puis réintègre son corps. Dès la séquence suivante, le Céphale peut de nouveau agir, que ce soit physiquement ou en réutilisant ses compétences Céphaliques.

b- Rappel

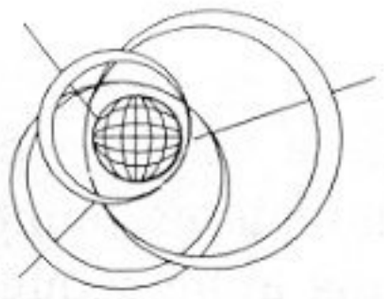
Un **Rappel** est la conséquence soit d'un choc violent (blessures, chutes) reçu par le corps du Céphale alors que celui-ci est en transe, soit de la mort de la cible.
Du fait de la brusquerie et de l'imprévisibilité de la réintégration de l'esprit dans le corps, le Céphale est alors désorienté durant une à trois séquences (1d6 / 2). Durant cette période, le Céphale est incapable de faire quelque action que ce soit.

c- Rejet

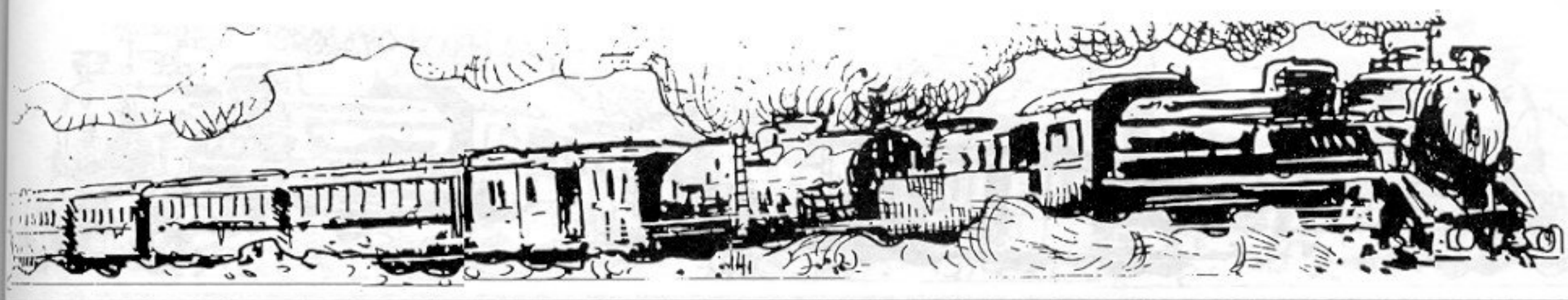
Un **rejet** suppose que l'esprit de la cible se soit aperçu, de façon consciente ou non, de l'intrusion de l'esprit du Céphale. Soit que son **passage** dans l'esprit de la cible ait échoué, soit qu'il ait effectué des manipulations mettant le corps de la cible en danger de mort.
Lors d'un **rejet**, les modifications déjà effectuées dans l'esprit de la cible sont supprimées et n'ont donc plus aucun effet.

Un **rejet** a également des conséquences sur le Céphale lui-même.
Si le **rejet** est la conclusion d'un **passage**, on en détermine les conséquences en reportant sur le tableau ci-après la différence entre le nombre de points de concentration que le Céphale a dépensé pour son **passage** et la valeur des défenses mentales de la cible.

Si le **rejet** est dû à une manipulation du Céphale, le Maître des Recherches doit lancer 1d6 et en reporter le résultat sur le tableau ci-dessous.



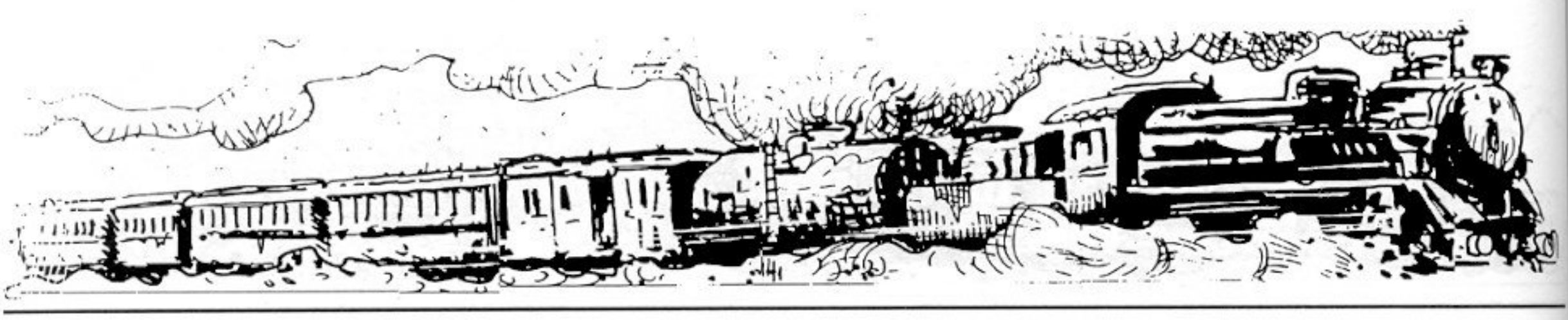
REJET	DESCRIPTION	EFFET SUR LE CEPHALE
1 - 2	L'esprit de la cible n'a fait que se fermer de façon inconsciente. La cible ne s'est donc pas rendue compte de la tentative du Céphale.	Pendant les dix prochaines séquences, le Céphale ne pourra re-tenter d'actions Céphaliques sur la cible qu'avec une difficulté 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 ou PLUS	La cible entre dans une peur panique et attaque instinctivement l'esprit du Céphale, découvrant par la 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.



3.2.4 Une manipulation Céphalique

Prenons la situation d'un Céphale qui, voulant passer dans un couloir, essaye d'échapper à l'attention du milicien qui le garde.
Le Céphale veut se rendre invisible aux yeux du milicien. Il décide d'agir sur la partie de l'esprit qui reçoit les sensations (en l'occurrence la vue) afin de supprimer un type d'information déterminé (l'image provoquée par son corps) pour une durée de 5 minutes (le temps qu'il lui faut pour traverser le couloir en marchant lentement, sans faire de bruit).
Il va donc, durant la première séquence, utiliser la compétence 'Contrôle' (puisqu'il désire agir sur une sensation) pour se mettre en transe. Il fait un jet avec une difficulté de 3d et obtient une marge de réussite de 4. Il dispose donc de 4 points de concentration.
*Toujours durant cette séquence, il va essayer de passer les défenses mentales du milicien. Le Maître des Recherches calcule la valeur de la barrière du milicien (jet sous **Per**ception avec une difficulté de 2d) et obtient une marge de réussite de 1.*
La valeur des défenses, 1, est inférieure aux points de concentrations du Céphale. Celui-ci peut donc entrer dans l'esprit du milicien en dépensant 1 point de concentration.
*Il dispose alors de 3 points de concentration (4-1). Malheureusement, le coût de la manipulation qu'il désire mettre en oeuvre est de 4 : 1 point pour agir sur une information déterminée, plus 1 autre point puisque le Céphale va **altérer** cet élément (en détruisant son image dans l'esprit du milicien) et enfin, plus 2 points pour faire durer l'effet 5 minutes (entre 1 minute et 10 minutes).*
*Ne pouvant opérer la manipulation prévue, il décide d'en ramener la durée à 1 minute (pour en baisser le coût d'1 point). Il opère alors l'**altération.***

A la fin de cette séquence, il décide de réintégrer son corps et, à la séquence suivante, il peut agir physiquement.
Pour traverser le couloir en moins d'une minute (6 séquences) il va lui falloir courir. Si le milicien ne peut plus le voir, reste le danger que celui-ci réagisse en entendant les bruits de cette course.



3.3 Exemples de manipulations

Les manipulations présentées ci-dessous ne doivent en aucun cas être considérées comme une liste exhaustive. Ces exemples représentent des grandes "familles" de manipulations Céphales. Celles-ci se déclinent à l'infini selon les protagonistes et les situations mises en scène.
Cette liste est surtout destinée à vous guider pour bien saisir le mécanisme des manipulations Céphales. Les expérimentateurs ont tout intérêt à s'inspirer de cette liste pour créer leurs propres manipulations.
La liste reprend les quatre compétences Céphaliques en développant pour chacune d'elle une série d'exemples. Les coûts qui sont indiqués ne tiennent pas compte de la durée de la manipulation.

3.3.1 Illusion

Sensation déterminée

- **Observer** (coût : 1)

Surveillance

Le Céphale veut être averti lorsque la cible sera face à un événement précis.

Le Céphale est chargé de surveiller une personne précise. Celle-ci entre dans un bâtiment ou le Céphale n'a aucun moyen d'entrer. Ce dernier va chercher à savoir si la personne qu'il suit est toujours dans le bâtiment ou si elle en est sortie. Il va choisir un serviteur qui entre dans le bâtiment et observer dans son esprit l'image de la personne qu'il suit. Si le serviteur croise ou aperçoit la personne en question, le Céphale en sera alors averti.

Ecouter

Le Céphale va pouvoir entendre les mots que prononce une personne.

Toujours filée par le Céphale, la cible entre dans une taverne où elle s'attable avec une autre personne. Installé trop loin de la cible, le Céphale ne peut percevoir la conversion. Dans une telle situation, cette manipulation lui permettra d'entendre les paroles prononcées par l'interlocuteur de sa cible (mais pas celles prononcées par la cible elle-même).

· **Altérer** (Coût : 2)

Tranformation

Le Céphale va transformer l'image que la cible perçoit de lui-même pour y substituer l'image d'une autre personne (il doit pour cela avoir déjà vu la personne dont il veut assumer l'apparence, on ne peut que copier, et non pas créer, une image).

Le Céphale demande, à une administration quelconque, un renseignement que le fonctionnaire refuse de lui donner. Le Céphale va alors chercher à rencontrer son supérieur qui, évidemment, est à peine moins obtus que son subordonné. En désespoir de cause, le Céphale retourne voir le premier fonctionnaire et en manipule l'esprit. Le fonctionnaire, croyant avoir affaire à son supérieur hiérarchique, va répondre aux questions du Céphale (à condition que celui-ci ne se comporte pas d'une façon trop différente du vrai supérieur du fonctionnaire).

Ventriloquie

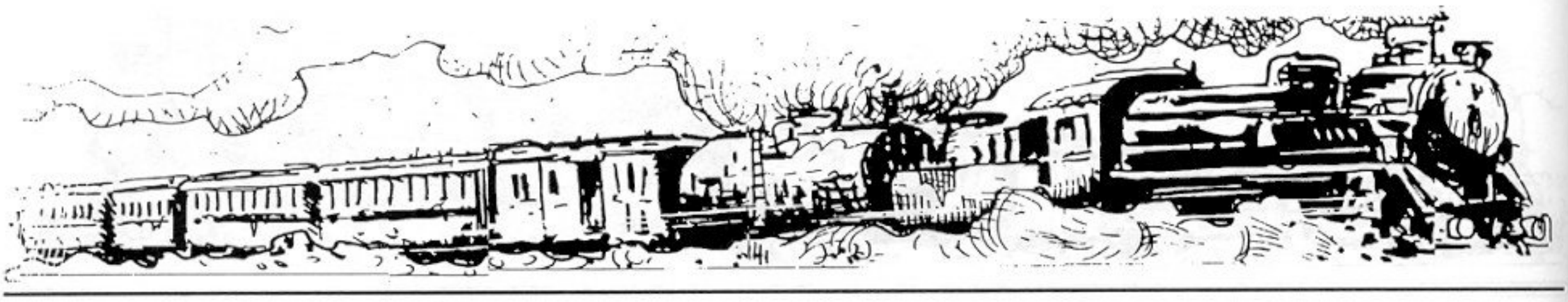
Le Céphale va créer, dans l'esprit de la cible, la sensation d'avoir entendu un certain bruit provenant d'un endroit déterminé.

Un musicien Céphale participe à un concours musical. Son principal concurrent, un violoniste émérite, est un très grand musicien qui présente une composition si complexe qu'il est quasiment certain de remporter le concours. Pour éviter cela, le Céphale va créer dans son esprit la sensation que son violon a produit une énorme fausse note (clong !).
Le violoniste, déconcerté et angoissé par cette fausse note dont il ne comprend pas la raison, va en perdre ses moyens et massacrer horriblement la fin de son morceau.

Invisibilité

Le Céphale va agir sur la cible de façon à ce que celle-ci ne perçoive plus l'image du Céphale, mais un espace vide de toute personne.

Cette manipulation est d'un grand intérêt dans une situation où le Céphale est chargé de suivre une personne. Cette dernière n'ayant pas conscience de la voir, la filature en sera presque évidente.
Il ne faut cependant pas oublier que cette manipulation ne supprime que l'image du Céphale et donc que subsistent son odeur, les bruits qu'il peut faire, ses traces de pas et même son ombre.



Sensation

- **Observer** (coût : 2)

Ecouter une discussion

Cette manipulation est une version plus efficace d'**Ecouter**. Le Céphale ne va pas seulement pouvoir entendre les mots prononcés par un interlocuteur de la cible mais tous les mots perçus par celle-ci.

*Si l'on reprend la situation de l'exemple proposé pour la manipulation **Ecouter**, le Céphale sera en mesure, non plus d'entendre une seule partie de la discussion que tient la cible (ce que dit son interlocuteur) mais la discussion dans son ensemble. Il percevra les paroles de la cible et de n'importe quel interlocuteur qu'elle pourra avoir.*

- **Altérer** (coût : 4)

Voix

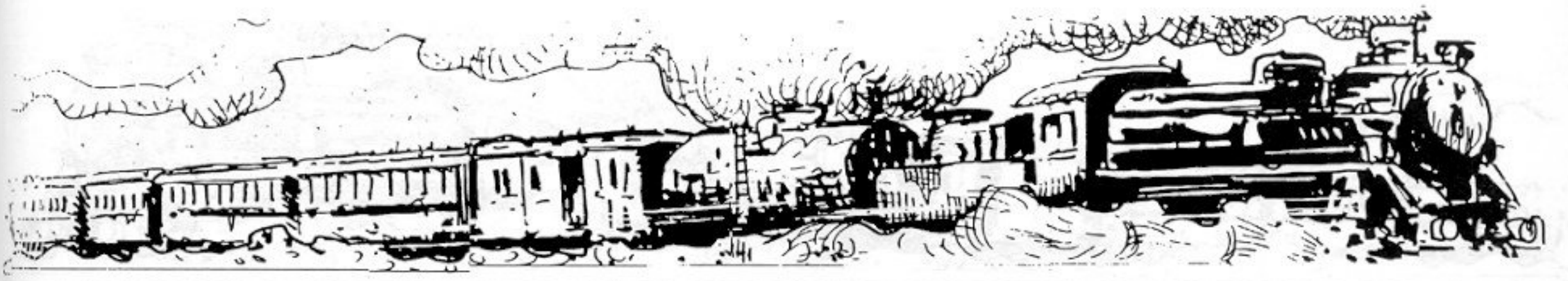
Le Céphale va faire en sorte que chaque fois que la cible passe devant une certaine catégorie d'objets, elle croit entendre une phrase déterminée.

Le Céphale désire une fois de plus la coopération d'une personne qui se refuse à lui accorder. Mais il s'agit cette fois d'une personne très pieuse.
Le Céphale va assister à un des rites auxquels participe la cible et va faire en sorte que, chaque fois que la cible passe devant une icône représentant son dieu, elle entende une voix lui déclarant que le Céphale est un messie.
Si la cible est suffisamment crédule, elle fera tout pour aider son "messie", à condition que le Céphale assume convenablement ce rôle.

Substitution

Le Céphale va remplacer le goût de l'alcool de Mandre par celui de l'eau.

Dans une situation où le Céphale désire enlever une personne, cette manipulation lui permettra de lui offrir un liquide qui, pour la cible aura le goût, fictif, de l'eau mais qui provoquera dans son organisme l'ivresse, bien réelle, de l'alcool.
On n'ose imaginer les effets d'une légère variante de ce sort : remplacer l'alcool de Mandre par un poison violent...



Combinaison de manipulation

Création d'objet

Le Céphale va manipuler la cible pour qu'elle croit voir un objet, puis elle va créer la sensation tactile que pourrait provoquer cet objet fictif sur la cible, si celle-ci cherche à la toucher.
Le coût d'une telle manipulation est élevé: 2 (+ durée) pour créer l'image d'un objet, 2 (+ durée) pour créer les sensations tactiles qui y sont relatives (soit pour 1 minute : 8).

Ce sort permet de résoudre un des problèmes des altérations d'images dans l'esprit de la cible. A moins d'une transformation de l'image d'une chose réelle, l'objet dont l'image est transformée n'a pas de support physique et ne pourra pas être saisi par la cible.

Sens

- **Observer** (coût : 3)

Vision

Le Céphale va, durant toute la durée de la manipulation, voir à travers les yeux de la cible.

Aucune explication ne semble ici nécessaire. Il suffit de préciser que cette manipulation ne permet pas pour autant au Céphale de décider ce que regarde la cible et qu'il est donc limité au seul champ de vision de celui-ci.
Il existe autant de variantes de cette manipulation que la cible possède de sens.

- **Altérer** (coût : 6)

Multiplication

La cible va voir apparaître dans son champ de vision 4 personnes à l'image du Céphale.

Le Céphale pourrait faire apparaître d'autres personnes que lui-même, mais c'est avec sa propre image qu'il a le plus de chance d'obtenir des copies réellement parfaites.
Le Céphale doit décider, au moment où il opère la manipulation, de ce que feront ses doubles durant toute la durée qu'il choisira pour la manipulation.
Si la cible essaye de toucher ou combattre ces 'leurres' il ne pourra que... passer à travers.

Prison

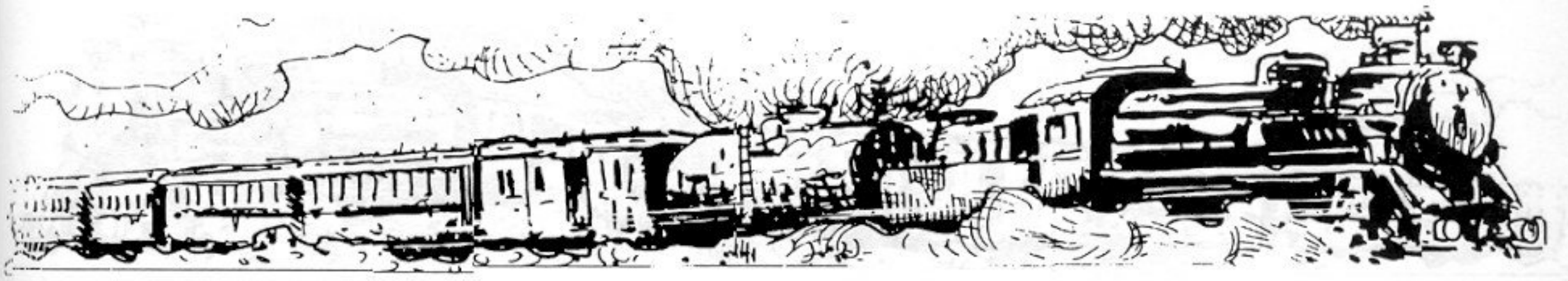
Le Céphale altère l'ensemble de la vision de la cible pour que celle-ci ne voit qu'une pièce vide et sans aucune ouverture.

Si la cible ne voit que cette prison, elle continue à entendre ce qui se passe autour d'elle, à sentir les coups qu'elle peut recevoir, etc...

Surdité

Le Céphale va agir sur l'ouïe de la cible pour supprimer toute sensation provenant de ce sens.

Le Céphale est payé pour assassiner un dignitaire. Il se dissimule dans sa chambre à coucher où la femme du dignitaire dort et exerce cette manipulation sur elle. Lorsque le dignitaire arrive dans la chambre et que le Céphale l'attaque, la cible ne percevra aucun des bruits du combat et ne sera pas réveillée.
Lorsqu'elle se lèvera et verra son mari étendu mort, quels tribunaux croiront que la victime a pu être assassinée à cinq mètres d'elle sans qu'elle s'en soit rendue compte ?



3.3.2 Télépathie

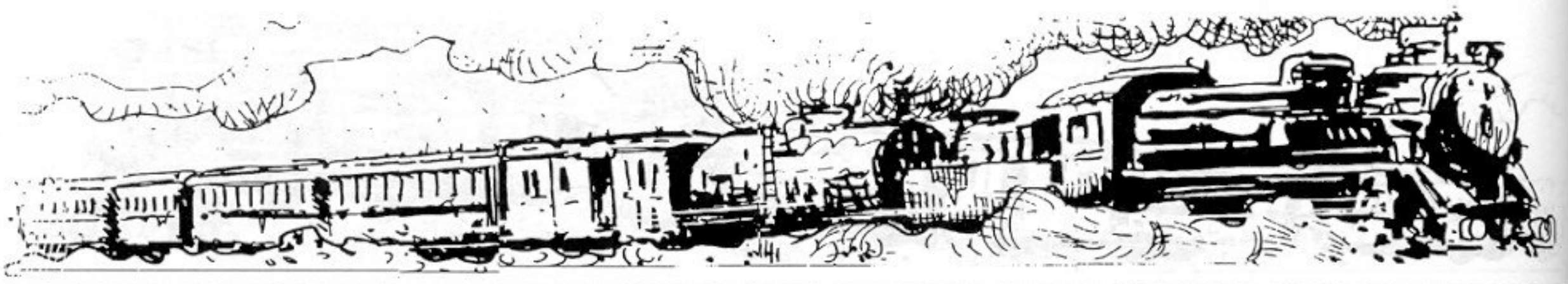
Emotion

- **Observer** (coût : 1)

Empathie
Le Céphale va connaître l'émotion que provoque chez la cible un événement déterminé.
Le Céphale et les personnages qui l'accompagnent discutent avec une personne. Le Céphale veut connaître les relations qui existent entre cette personne et une autre nommée Hurlanc. Il va demander à un des ses compagnons de prononcer à voix haute le nom d'Hurlanc. Le Céphale, dans l'esprit de la cible, aura connaissance des émotions éventuelles qu'a la cible à l'évocation du nom d'Hurlanc : amitié, admiration, peur, etc...

- **Altérer** (coût : 2)

Sympathie
Le Céphale va créer chez la cible un sentiment de sympathie à son égard.
La vue du Céphale impressionne très favorablement la cible. S'il s'agit du premier contact entre le Céphale et la cible, cette dernière cherchera à s'attacher la personne pour devenir son ami. Par contre, si la cible possède des préjugés sur cette personne (soit qu'on lui en ait parlé, soit qu'elle l'ait déjà rencontrée), elle sera toute disposée à les revoir en fonction de ce que lui dira la personne en question. *Il faut bien comprendre que cette manipulation ne peut, en aucun cas, faire de la cible une marionnette que l'on pourra manipuler à loisir. Simplement, la cible aidera le personnage dans la mesure où cela ne se heurte pas à ses obligations ou ses opinions personnelles.* *Ainsi, un garde victime de cette manipulation ne transgressera pas pour autant ses ordres de ne laisser entrer personne. Mais il pourra évoquer une manière détournée d'entrer dans la pièce qu'il garde.*



Rage

Le Céphale va créer chez la cible un sentiment de colère très fort.

Un marchand est en train de discuter d'une affaire avec des clients lorsque le Céphale opère cette manipulation dans son esprit. Durant toute la durée du sort, il sera, de façon inexplicable pour lui, dans une colère noire. Selon son tempérament et sa volonté, il sera simplement désagréable envers ses clients ou les renverra en les insultant. Il est également possible qu'il passe sa colère sur un commis ou un de ses subordonnés qui a simplement la malchance de se trouver là.
Si le Céphale introduit cette manipulation dans l'esprit d'un duelliste, celui-ci se battra avec rage, ne cherchant qu'à attaquer et négligeant les règles du duel.

Pensées

- **Observer** (coût : 2)

Lecture de l'esprit

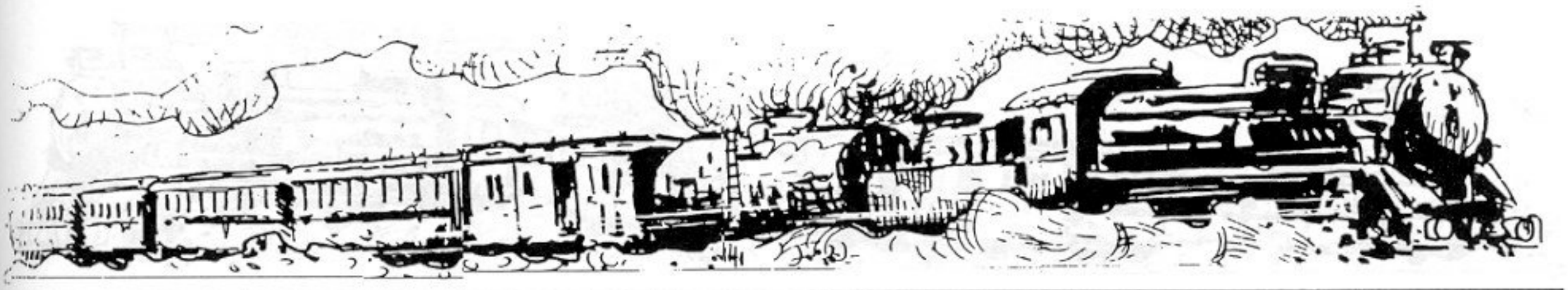
Le Céphale va entrer dans l'esprit pour connaître les pensée de surface d'un personnage.

- **Altérer** (coût : 4)

Communication

Le Céphale va créer une pensée à l'intérieur de l'esprit de la cible. Celle-ci détectera que cette pensée n'est pas la sienne et elle n'aura d'autre effet qu'avertir la cible de son contenu.

Suspectant d'être suivi, un des amis du Céphale lui demande de le suivre également. Le Céphale, s'exécutant, s'aperçoit de la présence de deux assassins qui se préparent à agresser son ami. Ne pouvant prévenir ce dernier à haute voix, sous peine de se faire repérer à son tour par les assassins, le Céphale va créer une pensée dans l'esprit de son ami.
Celui-ci, pensera subitement quelque chose comme "Il y a deux assassins derrière toi, à 5 mètres. Tourne à droite puis à gauche. Nous allons les attaquer par surprise".



· **Combinaison**

Dialogue mental

Le Céphale va combiner **communication** et **lecture** de façon à pouvoir établir un véritable dialogue avec la cible. Chacun pouvant entendre les réponses et les questions de l'autre.

Décision

· **Observer** (coût : 3)

Prévoyance

Le Céphale va observer la décision de la cible relative à un objet.

Le Céphale, sous la menace, est obligé de remettre un objet à une personne dont il ne désire pas qu'elle en ait la garde. Il va donc entrer dans l'esprit de cette personne pour savoir quelle utilisation elle va faire de cet objet : Si elle désire le cacher dans un endroit précis, le vendre à telle personne ou encore le détruire sur-le-champ.

Fidélité

Il s'agit d'une variante de la manipulation précédente. Le Céphale recherche quelles sont les intentions de la cible vis à vis d'une demande qu'il lui a fait.

Le Céphale propose à un mercenaire de remplir une mission pour son compte et lui verse une certaine somme d'argent. Le mercenaire accepte et prend l'argent du Céphale.
Ce dernier, méfiant, recherche dans l'esprit du mercenaire ses intentions quant à la mission qu'il lui a confiée. Il découvrira alors que le mercenaire à l'intention, non seulement de ne pas remplir la mission, mais également de dénoncer le Céphale.

- **Altérer** (coût : 6)

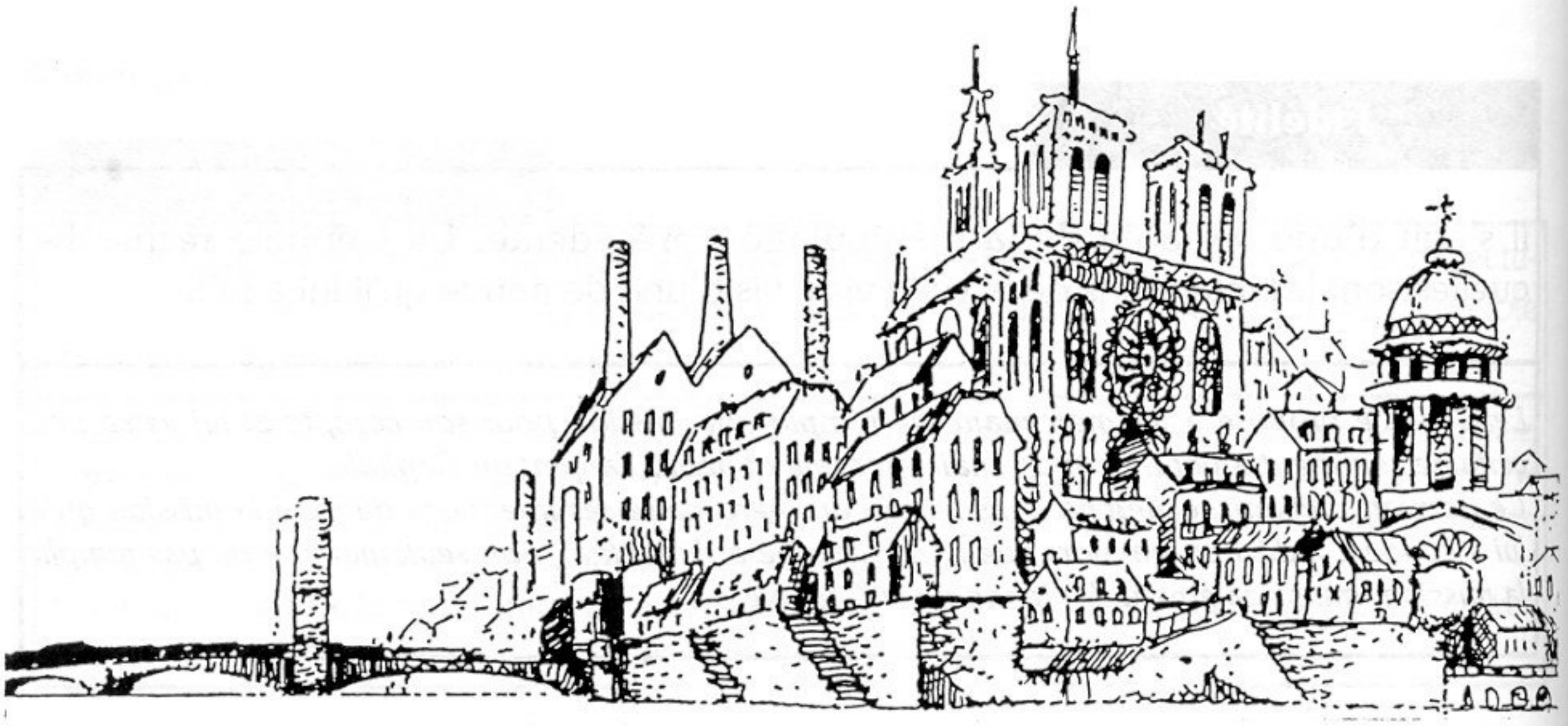
Suggestion

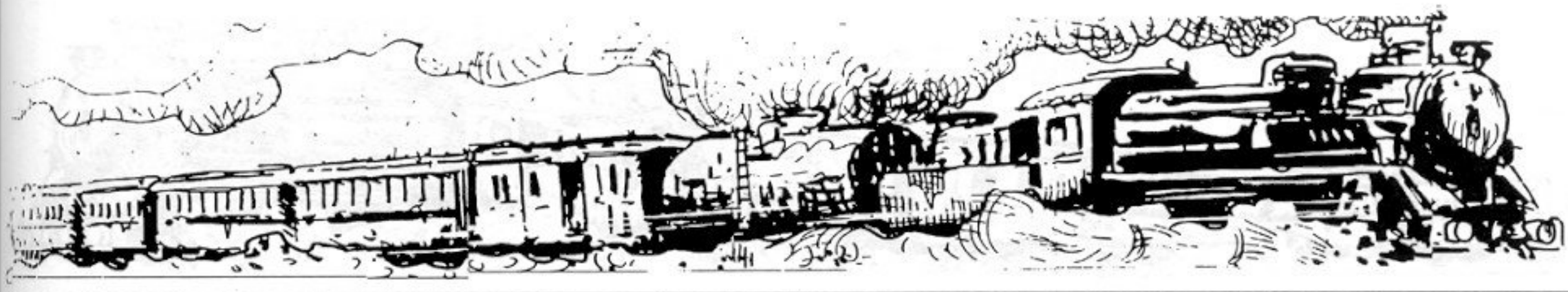
Le Céphale va imposer à la cible une action précise. La cible fera tout pour remplir cette action durant la durée du sort.

Si on reprend le cas du mercenaire, le Céphale, ayant découvert sa forfaiture, pourra changer sa décision de le trahir en une autre, celle de le servir de son mieux.

Probité

Le Céphale va détruire dans l'esprit de la cible l'intention que celle-ci avait de mentir au Céphale. Durant la durée du sort, la cible ne pourra mentir au Céphale.





3.3.3 Mémorisation

Connaissance spécifique

- **Observation** (coût : 1)

Observation visuelle

Le Céphale va trouver dans la mémoire de la cible l'image d'une personne.

Les joueurs ont besoin de connaître le visage d'un homme disparu. Une jeune femme connaissait l'homme en question mais refuse de le décrire. Le Céphale peut donc extraire l'image de l'homme dans l'esprit de la jeune femme. Une image fixe, pareille à une photographie.

Observation littérale

Le Céphale va trouver dans la mémoire de la cible une phrase courte.

Les joueurs ont besoin de connaître l'adresse d'un personnage. Un policier la connaît mais refuse de la donner. Le Céphale peut extraire de l'esprit du policier le nom et l'adresse.

- **Création** (coût : 2)

Destruction d'image

Le Céphale altère l'image d'une chose de façon à ce que la victime ne puisse plus la reconnaître.

*Un Céphale, aidé d'un complice, doit voler un document précieux enfermé dans une mallette. Un mercenaire porte cette mallette. Le mercenaire s'est arrêté dans une auberge et pose la mallette à ses pieds. Le Céphale, introduit dans l'esprit du mercenaire, altère sa mémoire et lui fait oublier qu'il portait une mallette. Le complice va jusqu'à la table et prend la mallette. Le mercenaire ne réagit pas immédiatement : cette mallette ne lui appartient pas. Mais le mercenaire se souvient toujours de sa mission et il peut se demander où est **sa** mallette. Lorsque la manipulation prend fin, le souvenir de la mallette réapparaît et le mercenaire va se poser de sérieuses questions, car il a vécu la scène du voleur emportant sa mallette. Il ne parvient pas à s'expliquer pourquoi il l'a laissé faire...*

Confusion

Le céphale remplace le nom d'une personne par une autre.

Au cours d'un procès, un témoin qui connaît le meurtrier est appelé à la barre. Le Céphale, ami du meurtrier, est dissimulé dans la salle. Le juge pose la question : " Avez-vous vu le meurtrier ? " Le témoin répond oui. Le juge ajoute : " Pouvez-vous me donner son nom ? ". Le Céphale, à ce moment, se trouve dans l'esprit de la victime et remplace le nom de l'accusé par un autre. Sous serment, le témoin vient d'innocenter l'accusé présent dans la salle. Le témoin va croire au nom suggéré par le Céphale durant toute la durée du sort. Une fois que celui-ci s'achève et si le juge lui reposait la question, il donnerait cette fois, le vrai nom du coupable. On peut imaginer ce que ce genre de confusion peut occasionner dans un procès...

Connaissance

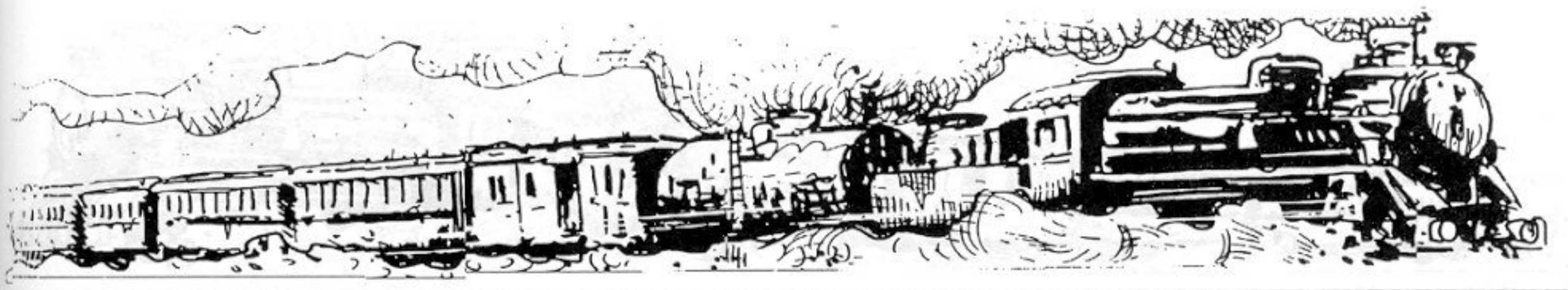
- **Observation** (coût : 2)

Observation d'une scène

Le Céphale observe une scène de vie dans la mémoire de la victime.

- Les personnages ont à leur merci un individu qu'ils soupçonnent d'être le meurtrier qu'ils recherchent. Le Céphale va annoncer qu'il cherche dans l'esprit de la victime une scène de vie où l'homme aurait assassiné leur compagnon. Si l'homme est bien le meurtrier, le Céphale pourra voir, durant une heure, la scène du meurtre par les yeux de l'assassin.

- Un Céphale cherche à effrayer un personnage. Il sait que celui-ci était très attaché à une jeune femme, décédée il y a quelques années. Dans un premier temps, le céphale annonce qu'il cherche dans l'esprit de la cible la scène où il vit mourir sa compagne. Le Céphale découvre que la cible a vu la jeune femme mourir devant ses yeux dans un accident. Avec cette information, le Céphale va pouvoir ensuite s'introduire dans l'esprit de la cible par la compétence Illusion et créer l'image de cette femme. On peut imaginer l'effet produit par ce spectre mutilé...



Oblitération

Le Céphale fait oublier à la cible une scène de sa vie.

- Le Céphale est amené avec un complice à remettre un objet précieux à un antiquaire contre une forte somme d'argent. Au cours de la rencontre avec l'antiquaire, le complice remet normalement l'objet et se fait payer. Puis, volontairement, il laisse traîner le dialogue. Le Céphale en profite pour s'introduire dans l'esprit de la cible (l'antiquaire) et lui fait oublier la scène où son complice le paya. Pendant toute la durée du sort, le complice peut demander à l'antiquaire de payer, sans que celui-ci se doute qu'il l'a déjà fait. Naturellement, l'antiquaire peut se poser de sérieuses questions en sortant sa bourse et en constatant qu'il lui manque une somme importante. Mais la transaction ne peut attendre. Son interlocuteur le presse et il obtempère. Immédiatement, le voleur s'éclipse et rejoint le Céphale. Lorsque la manipulation prend fin, l'antiquaire se rend compte qu'il a payé deux fois...
Cette manipulation ne peut être réalisée en connaissance spécifique : le paiement est une suite d'images où l'antiquaire remet une somme d'argent à un personnage.
- Les personnages s'introduisent dans une citadelle et sont surpris par un garde. Celui-ci préfère prendre la fuite pour aller chercher du renfort. Mais le Céphale veille. Il s'introduit dans l'esprit de la cible et lui fait oublier les dix minutes précédentes. Le garde s'arrête brusquement et se demande pourquoi il court ainsi dans les couloirs de la citadelle alors qu'il devrait être à son poste...

Création d'une scène

Le Céphale crée une scène de vie pour en remplacer une autre dans la mémoire de la cible.

- Les personnages doivent impérativement rencontrer un dignitaire local. Sa garde refuse de les laisser passer. Si le Céphale connaît l'apparence du dignitaire, il peut tenter de s'introduire dans l'esprit du capitaine de la garde. Le Céphale va remplacer dans sa mémoire une scène quelconque et la remplacer par la suivante : le dignitaire a présenté les personnages au capitaine en lui ordonnant de les faire entrer si ceux-ci se présentaient chez lui. Attention, le Céphale doit mettre en scène l'entrevue dans un lieu où le dignitaire était susceptible d'avoir présenté les personnages au capitaine, sous peine d'être incohérent...
- Les personnages doivent enlever le dignitaire et non plus lui parler. Si le Céphale peut observer le dignitaire (imaginer une scène où l'homme travaille dans un bureau donnant sur la rue. Le Céphale est installé dans l'immeuble d'en face et distingue suffisamment les traits du dignitaire), il s'introduit dans son esprit et remplace quelques minutes de sa mémoire par la scène suivante : le dignitaire reçoit de la main du capitaine un télégramme de sa maîtresse le convoquant immédiatement chez elle (dans le cas où le céphale aurait appris que le dignitaire est follement amoureux de cette femme). Si la manipulation dure suffisamment longtemps, le dignitaire quitte brusquement son bureau à l'insu de sa femme et de ses gardes et sort dans la rue. Lorsque la manipulation s'achève, le dignitaire se rend compte brusquement qu'il est sorti seul dans la rue...

Savoir

- **Observer** (cout : 3)

Apprentissage

Le Céphale extrait un savoir, une compétence de l'esprit de la cible.

- Un Céphale est provoqué en duel par un maître d'arme. Juste avant le début du combat, un ami, fin bretteur, s'offre à la manipulation et permet au Céphale d'extraire de sa mémoire sa compétence en arme blanche. Pendant toute la durée de la manipulation, le Céphale va pouvoir se battre en duel avec la compétence de son ami.

- Le Céphale et un ami sont dans un dirigeable. Le second est blessé et totalement immobilisé au moment où il amorçait la descente du dirigeable vers l'Esplanade. Le Céphale s'introduit dans l'esprit du pilote et extrait sa compétence en pilotage. Il saura, pendant toute la durée de la manipulation, diriger le dirigeable pour arriver jusqu'à l'Esplanade.

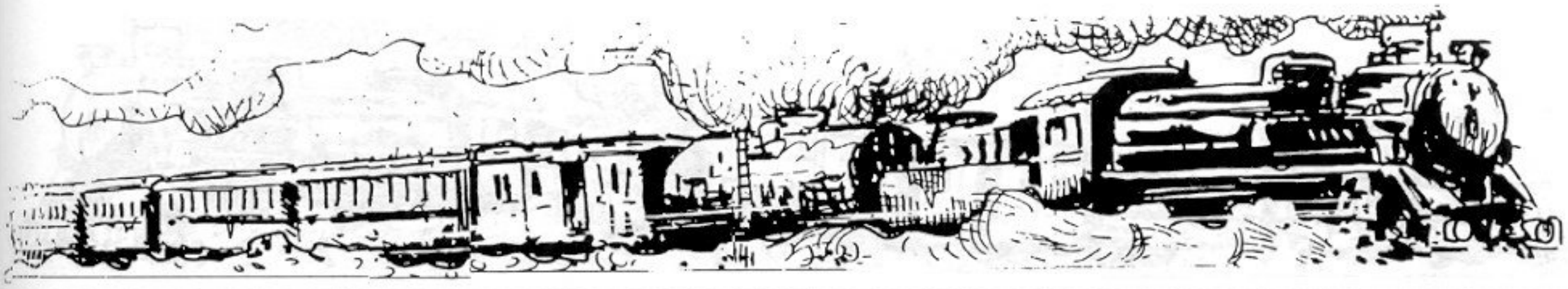
- Le Céphale rencontre un personnage dont il ignore la langue. Il s'introduit dans son esprit et en extrait sa maîtrise du langage. Pendant toute la durée de la manipulation, le Céphale va pouvoir s'entretenir avec le personnage dans sa langue.

- **Altérer** (coût : 6)

Transmettre une compétence

Le Céphale va transmettre à la cible l'une de ses compétences. Il ne peut transmettre ni une compétence qu'il ne connaît pas, ni ses compétences Céphaliques.

Le Céphale est enfermé dans une cage qui jouxte celle de l'un de ses compagnons, lui aussi prisonnier. Les geôliers se méfient du céphale et la porte de la cellule a été renforcée. Par contre, les geôliers ne se méfient pas de son compagnon, un maître d'université réputé.
Le Céphale s'introduit dans l'esprit de son compagnon et lui transmet sa compétence en "Mécanique". Pendant la manipulation, l'universitaire pourra tenter de crocheter la serrure avec la compétence " Mécanique " du céphale.

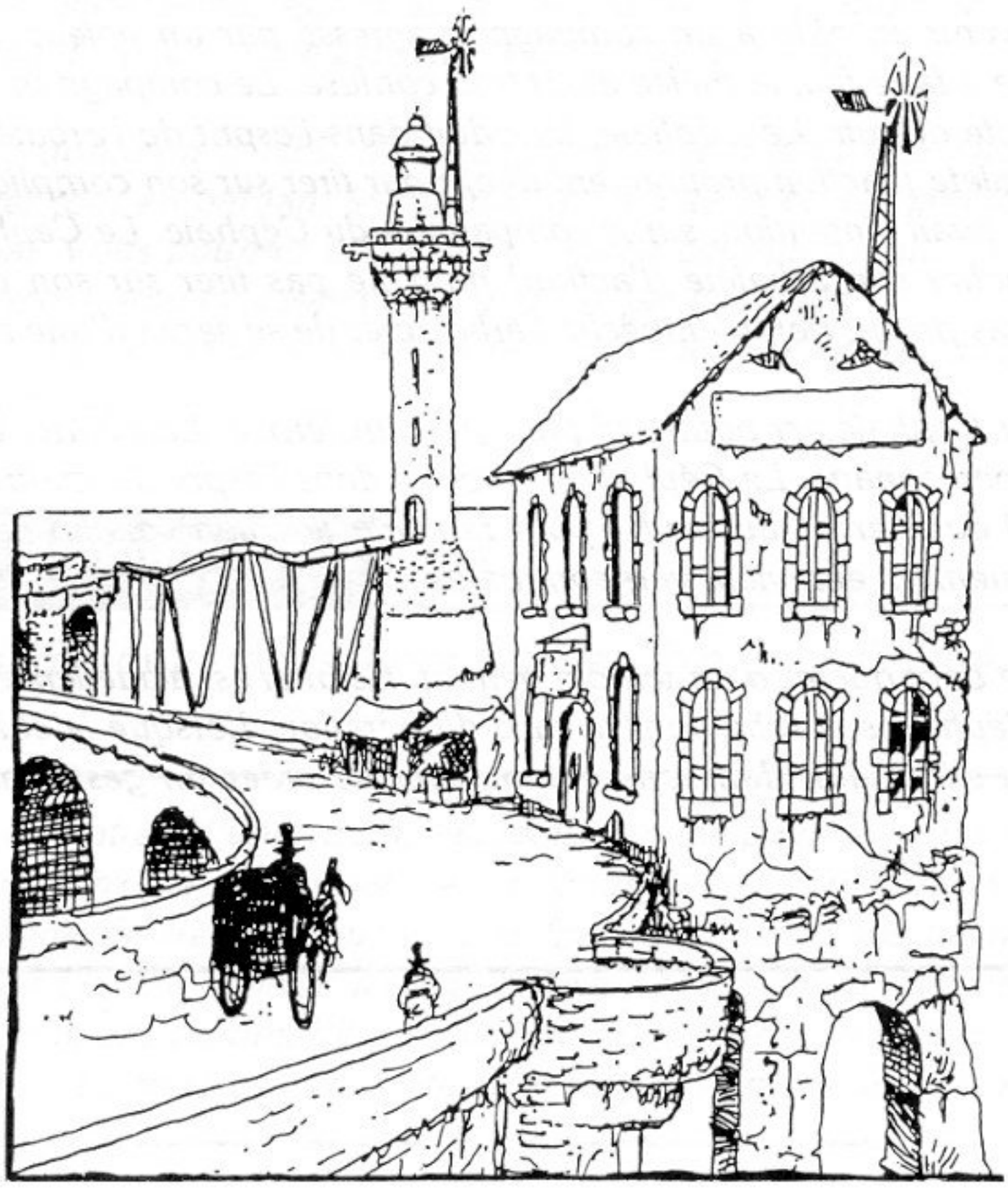


Détruire une compétence

Le Céphale va chercher dans l'esprit de la cible une compétence particulière et en détruire tout souvenir.

- Dans le cas où un Céphale et son compagnon se retrouvent face à un maître d'arme, le Céphale peut ôter de sa cible tout souvenir de sa compétence en arme blanche. Pendant toute la durée de la manipulation, la cible est incapable de se servir d'une arme blanche et combat avec une compétence réduite au score de base.

- Si le Céphale veut empêcher une personne de s'exprimer, il s'introduit dans l'esprit de la cible pour détruire tout ce qui concerne sa langue. La langue sera entendue comme un ensemble et il suffit qu'une personne soit bilingue pour qu'elle puisse s'exprimer dans l'autre langue qu'elle maîtrise.



3.3.4 Contrôle

(Pour cette discipline observer n'a, on le comprendra aisément, qu'un intérêt tout relatif. Aussi n'ai-je pas donner d'exemple de telles manipulations).

Action (coûts : 2)

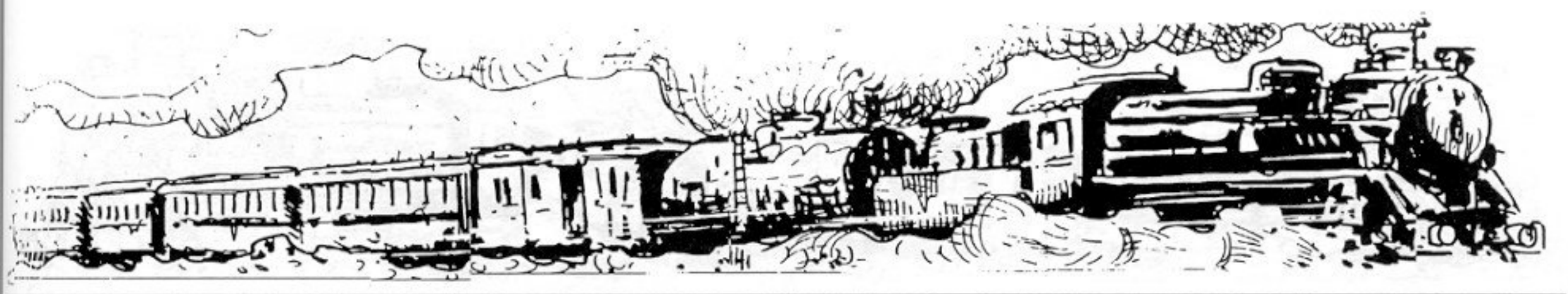
Altération d'un geste

Le Céphale va s'introduire dans l'esprit de la cible pour créer ou modifier un geste précis.

- Le Céphale doit venir en aide à un compagnon agressé par un voleur. Son complice, armé d'une arbalète hésite à faire feu, la mêlée étant trop confuse. Le compagnon du Céphale se dégage du combat et tente de fuir. Le Céphale, introduit dans l'esprit de l'arbalétrier, lui ordonne de se servir de son arbalète (l'action proprement dite) pour tirer sur son complice (le but de l'action) et non, comme il en avait l'intention, sur le compagnon du Céphale. Le Céphale aurait pu ordonner à la cible de lâcher son arbalète (l'action) pour ne pas tirer sur son compagnon (le but). Toutefois, dans ce cas précis, rien n'empêche l'arbalétrier de se servir d'une autre arme .

- Le compagnon du Céphale est poursuivi par un chien féroce. Le maître, en retrait, encourage son chien à tuer le personnage. Le Céphale s'introduit dans l'esprit du maître-chien et ordonne à sa bouche (l'action) de crier : " au pied " pour ramener le chien vers lui (le but de l'action). Le chien s'arrête brusquement et revient vers son maître.

- Le Céphale doit se débarrasser d'un témoin gênant. Celui-ci est actuellement à l'hôpital entre la vie et la mort. Le Céphale se cache dans la salle d'opération. Lorsque le chirurgien commence à opérer le témoin, il s'introduit dan son cerveau afin de créer un geste maladroit qui tuera le témoin.



Mouvement (coût : 4)

Création d'un mouvement

Le Céphale va s'introduire dans l'esprit de la cible pour créer un mouvement.

- Le Céphale a besoin de se débarrasser d'un agresseur. Il ordonne aux jambes de la cible de se mettre à courir dans une direction choisie. L'homme peut toujours crier, se servir de ses bras et de sa tête mais ses jambes ne lui obéissent plus. L'homme va courir le temps de la manipulation dans la direction ordonnée par le Céphale. Ce dernier ne peut pas ordonner, par exemple, à la cible de courir pour se jeter dans l'Ecryme. Par contre, le Céphale peut entraîner la cible vers un piège si celle-ci ne le connaît pas.

- Le Céphale peut ordonner à la cible de dire ce qu'elle veut pendant toute la durée de la manipulation. Toutefois, si le Céphale a pu commander à la cible un long discours, celle-ci le déclamera sans tenir compte des interventions extérieures (pareil à un enregistrement). Prenons le cas d'un homme politique prenant la parole dans un lieu public. Lorsque, tout à coup, sa bouche se met à dire des choses indépendamment de sa volonté, il aura beau quitté la scène, il continuera à parler. Le seul moyen de le faire taire est sans doute de le bâillonner...

- Le Céphale peut ordonner à la cible de saisir un mousquet pour tirer dans telle ou telle direction. La cible va tirer tout en gardant le contrôle de sa tête et de ses jambes. Elle ne peut donc pas viser ou très mal. Vous pourriez ainsi voir un garde courant à toutes jambes loin de la personne qu'il doit protéger, tout en essayant de tirer sur elle malgré lui.
Dans le cas de l'homme politique, le Céphale peut lui ordonner de conclure son discours par un geste particulièrement obscène...

Destruction d'un mouvement

Le Céphale va s'introduire dans l'esprit de la cible pour l'empêcher de réaliser un mouvement.

Le Céphale, posté à l'entrée d'une ruelle, aperçoit son compagnon poursuivi par deux policiers en vélo. Il s'introduit dans l'esprit du premier et détruit le mouvement de ses jambes. Le policier sera sans doute obligé de freiner pour ne pas finir sa course dans un mur. A l'inverse, si le Céphale contrôlait les bras du policier, il peut l'obliger à tourner brusquement.
Dans le cas d'une poursuite automobile, la cible ne tournera pas le volant si cette action l'amène à s'écraser sur un mur. La mort est trop certaine et l'esprit s'oppose à l'action Céphale.

Corps (coût : 6)

Possession

Le Céphale s'empare du corps de la cible. Le Céphale va devoir préciser en détail ce qu'il ordonne de faire au corps de la cible, séquence par séquence.

Mémoires de Glace

Nous fûmes renvoyés le jour même de l'Exposition. La plupart des chroniqueurs l'avaient boudée, signifiant mieux que l'Académie, notre expulsion du petit monde des arts de Méthalume. Naturellement, nous avions le support de Jacques Holerne, le franc-chroniqueur du Club des Affranchis. Ce révolutionnaire averti prêchait le renouveau de l'art dans une Plaque, la "Bouscule", célèbre parmi les petites-gens des quartiers de l'Est.

Nous avions fondé le club de l'éphémère au cours de notre Tour des cités, proche de Souspente. C'est là que vivent plusieurs sculpteurs renégâts dans de vieux relais tout juste chauffés. Ils pratiquaient ce qu'ils avaient baptisé l'art de l'hiver, sculptant à même la glace des scènes splendides que les premiers rayons du printemps viendraient emporter.

L'idée nous enthousiasma. Nous apprîmes deux longues années auprès de ces vieillards vigoureux les délicatesses de la glace, observant par deux fois des mois de travail lentement effacés par les premières chaleurs du printemps. Mes trois compagnons et moi embrassions la cause de "l'égotisme artistique" comme le murmurait si bien Koeld, notre maître et tuteur.

A notre retour, comme le voulait la tradition, nous préparâmes l'Exposition en secret. Mais nous ne pûmes empêcher les rôdeurs d'observer avec curiosité notre installation dans un vieux hangar du quartier de la Poutre. La veille, nous avions fait venir à grands frais par dirigeable, un large bloc de glace que nous travaillâmes toute la nuit. Dans la journée, les deux tiers de nos invités se décommandèrent. Depuis le matin, des chaises à porteurs s'arrêtaient près du hangar. Le rideau s'écartait quelques minutes le temps pour nos maîtres de se rendre compte de la teneur de l'Exposition. Malgré nos efforts, la vétusté du hangar empêchait ses oeillades indiscrètes. Nous ne pûmes éviter un drame que nous pressentions. En fin d'après-midi, je fus prévenu par un ami archiviste auprès du conseil de l'Académie que celui-ci s'était réuni le temps d'une séance extraordinaire pour prononcer notre expulsion définitive.

Nous avions espéré secrètement que cet art nouveau ébranle l'Académie, que l'Exposition provoque un débat suffisamment large pour y intéresser l'Assemblée. Car, en définitive, seul le support changeait. Notre style ne différait en rien de l'enseignement de l'Académie. Nous avions sculpté les mêmes personnages, les mêmes scènes à l'usage des places publiques et des grands bâtiments administratifs.

Malgré notre renvoi, annoncé de vive-voix par le Recteur, nous maintenâmes l'Exposition. Les amis vinrent, Jacques aussi. La fête fut triste malgré les commentaires passionnés du rédacteur de la Bouscule.

Je me réveillais au matin, à même le sol, léché par une eau glaciale. Les sculptures... Un homme se tenait debout près de moi. De lui, je ne vis d'abord que la large houppelande grise qui lui dissimulait le corps. Il se contenta d'écarter légèrement le col, découvrant à la base du cou un fin tatouage, une plume d'argent, celle des maîtres-archivistes...

Sans que nous échangions un seul mot, je réveillai mes trois compagnons. Grelottants, nous écoutâmes l'une des plus obscures autorités de Méthalume nous signifier notre engagement au titre d'apprenti-archiviste à la Tour Carrée d'Ivernay. Nous n'avions guère le choix. L'homme était venu avec un avis du prévôt nous expulsant de la cité dans la journée. Ce dernier attendait dehors, sur son cheval, entouré de plusieurs miliciens.
Nous acceptâmes sans bien comprendre en quoi nous interessions la Tour Carrée. Nous savions tous que l'expulsion ferait bien vite de nous des mendiants des Portes de la ville. Nous ne disposions plus du financement de l'Académie pour rejoindre Souspente et étions bien incapables de travailler autre chose que la pierre ou la glace. Sur un mot du maître archiviste, le prévôt nous laissa passer, rayant au passage notre avis d'expulsion. Nous ne vîmes jamais la Tour Carrée, tout du moins celle de Méthalume. Dans la soirée, nous prîmes le train pour Dorvik où les maîtres-archivistes, à écouter notre guide, avaient également construit l'une de leur tour.

Elle se trouvait au Nord de la Ville, auprès des serres des Conservateurs de la Loge Naturaliste. Nous nous enfonçâmes dans ses sous-sols, parcourant des corridors glacés où veillaient d'étranges silhouettes encapuchonnées. Nous parvînmes enfin au but de notre voyage. Et je compris pourquoi le maître-archiviste était venu jusqu'à nous.

La salle ovale devait être longue de plusieurs centaines de mètres. Elle était occupée aux deux tiers par des pupitres de fer, sur lesquels travaillaient des hommes emmitouflés dans des manteaux d'hiver. Il faisait extrêmement froid et un fin nuage de givre empêchait de voir distinctement les limites de la pièce.

Couvrant les murs, je vis des milliers de plaques de glace sur des étagères de fer, agencées comme dans une bibliothèque. Des archives de glace. Avançant au milieu des pupitres, j'observai à loisir ces scribes (je devais apprendre plus tard qu'il s'agissait des moines de l'Ordre de Glace) maniant le burin avec une étonnante dextérité et creusant les lignes de l'ouvrage. Jalon, le maître-archiviste, nous expliqua comment plusieurs d'entre eux s'étaient mis en quête des adeptes de l'art d'hiver.

Jalon cherchait des enlumineurs, des sculpteurs suffisamment adroits pour tailler sur une plaque de glace les dessins, les croquis des trois siècles d'histoire des cités-soeurs du Nord. Je découvrais un métier fascinant. J'apprenais à détester la chaleur, à maîtriser la goutte de sueur qui viendrait s'écraser sur la plaque et dissoudre le coin d'un visage. J'apprenais à peser, avec une rigueur bien connue de notre apprentissage de sculpteur, le tracé du pique (le burin) sur une glace toujours sur le point de se fendre.

Les Caves de la Tour Carrée de Souspente donnaient à même la glace, sous l'Ecryme. La température restait l'éternel soucis. Les gens chargés de la surveiller devaient en permanence s'assurer qu'elle n'était pas trop basse pour permettre de travailler les mains nues ni trop haute pour menacer l'ouvrage en cours et la Bibliothèque. Parfois, il s'agissait d'un ordre soudain nous ordonnant de sortir, la chaleur de nos corps menaçant la Bibliothèque. Mais ce genre de chose était rare. Le travail des Veilleurs était surtout de porter aux moines, dont les mains s'engourdissaient, une lanterne afin de les réchauffer.

Je n'avais vu qu'une partie du secret des maîtres-archivistes. Je découvrais le plus important par hasard. On venait par chance de saisir à Eole les croquis d'un Atelier renégât sur les aéroplanes. L'Ordre de Glace avait réussi à les emprunter pour étude pendant quatre jours. Son activité d'archiviste était secrète et la Loge des Aéroplanes s'était laissée abuser. Bref, le travail n'attendait pas et nous fûmes obligés ces quatre nuits à travailler sur les croquis, ne dormant que quelques heures.

C'était la quatrième nuit. Le groupe était fatigué, pressé d'en finir. Je restais un moment le seul éveillé. Afin de reposer mes yeux, j'étais allé éteindre la petite torche qui éclairait notre travail. Je retournais vers mon pupitre lorsqu'un chahut inattendu me retint de faire un pas de plus. Venant du Haut, je vis des silhouettes sombres entrer dans la Salle et se diriger tout droit vers les corridors de Lenglade où se trouvaient les appartements de jour du maître-archiviste chargé de nous superviser.

La curiosité l'emporta et je suivais les visiteurs dans le corridor. J'arrivais jusqu'à une porte entrebâillée où je jetais un oeil discret. Deux hommes se tenaient dans la pièce. Le premier ne m'était pas étranger. Jean de Cluny, l'un des dix-sept Premiers Archivistes (nous n'avions pas été prévenus de sa visite). A côté de lui se tenait un inconnu portant la bure blanchie de l'Ordre de glace.

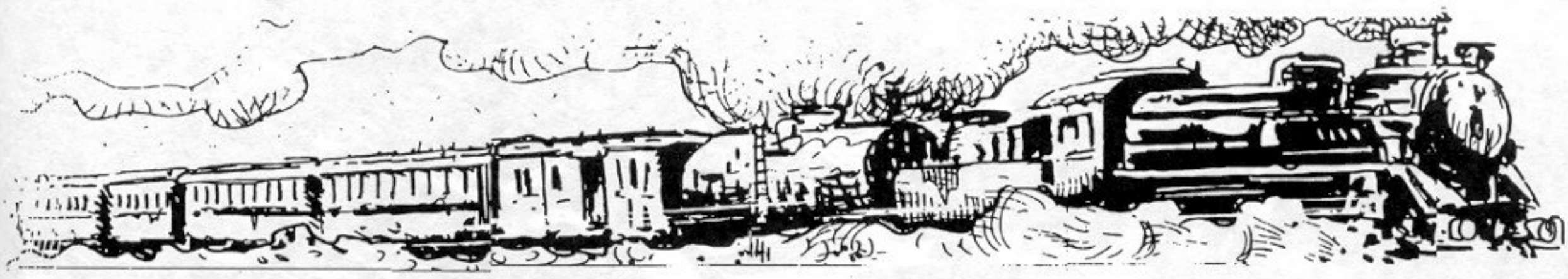
Ils murmuraient sans que je comprenne un traître mot. Jean se leva, attrapant dans un coffre de fer un étrange instrument qui n'était pas sans rappeler celui d'un Céphale. Mais l'instrument était plus grand et comportait une section rectangulaire dont je m'imaginais mal l'utilité.

Jean de Cluny attrapa une plaque de glace sur son bureau (je ne parvins pas à distinguer son titre) et la plaça sur l'instrument. Le rectangle correspondait parfaitement. Les deux hommes ne bougeaient plus, immobiles. Au bout de quelques instants, je vis avec horreur la plaque fondre lentement et s'écouler, goutte à goutte le long des lignes métalliques de l'instrument. Le moine fixait la scène avec une étrange fascination. Malgré moi, je tremblais. L'acte m'apparaissait comme une trahison, un sacrilège. Ses mains se mirent soudain à orienter les grands axes circulaires de l'instrument modifiant le lent voyage des petites gouttes d'eau.
"Celle-ci" cria-t-il tout à coup en pointant le doigt vers le récipient. Son autre main avait tourné l'un des axes et je suivis comme lui le trajet d'une goutte qui s'écrasa dans une petite perle ouverte qu'il referma aussitôt. Ils répétèrent la même scène le temps de faire disparaître une trentaine de pages. Malgré tous mes efforts, j'étais bien incapable de deviner leur teneur.

Enfin, le Premier Archiviste rangea l'instrument et s'adressant au moine lui dit:
"Vous ferez route à l'aube, nos gens des Relais de Belgarde et Darmont ont été prévenus. Délivrez le message par la voix des Larmes. Il est important pour la Loge", il se tourna vers la porte", quant à vous, Eliade, vous pourriez nous rejoindre... " le moine s'était également retourné, le sourire aux lèvres.
J'entrai, sachant qu'il serait malvenu de s'éclipser. "N'ais crainte, Eliade" me dit De Cluny " Nous t'avons sciemment laissé observer la scène. Nous aurons bientôt besoin de toi pour autre chose que des croquis renégâts...". Il avait souri au moine à ces mots et m'invita à m'asseoir.
Je passai le reste de la nuit auprès d'eux. Le moine était un Céphale. L'instrument, dérivé de l'Anence, servait à isoler la goutte qui synthétiserait le texte en entier, pareille à une clé de voûte.
La mémoire de l'eau.

Ils m'expliquèrent comment plusieurs ouvrages jugés très importants reposaient à l'état liquide dans des fioles, enfermées dans les armoires des Premiers Archivistes. Comment pour apprendre le contenu d'un message de la taille d'une goutte, il suffisait de la poser sur la pointe de la langue et de l'avaler. Seuls les Céphales pouvaient ainsi "s'abreuver" de l'essence d'un texte. Il m'apprit l'existence des compte-livres comme l'on parle de compte-gouttes. Il m'apprit comment les Céphales en s'inoculant les gouttes dans les yeux pouvaient les restituer par la voix des Larmes...

Le lendemain, je devenais le secrétaire particulier du Premier Archiviste De Cluny et remplaçait mon prédécesseur qui n'était autre que Koeld...



L'Arrondie de Berhne.

Extrait de "scène de vie et modernisme traversier" par Jacques Dubroski,
Phonodition Carfeg & Fils

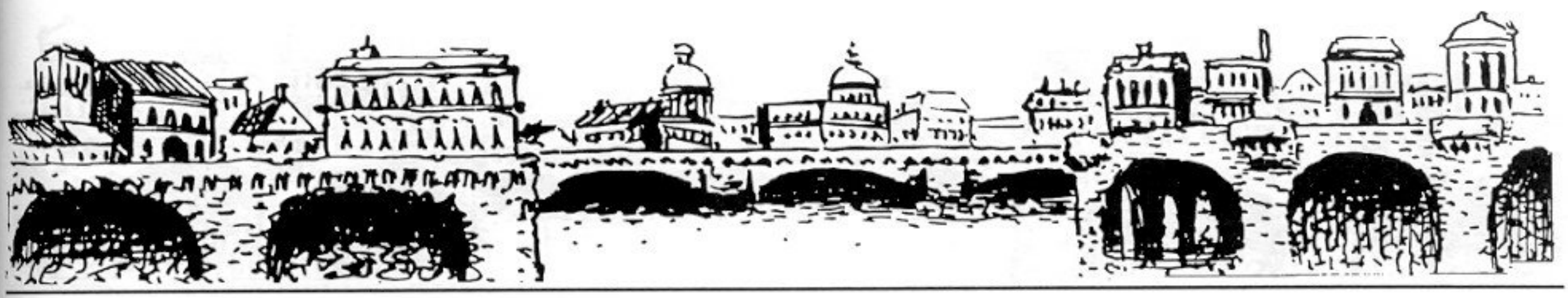
Depuis plusieurs jours, il pleuvait. Un brouillard épais retardait la construction de la traverse. Au matin, on aperçut à l'ouest une vaste tache noire qui s'avéra être une île inhabitée mais dotée d'une flore abondante.

Un apprenti architecte, Malthuis avait remarqué ce matin même, à l'aide de sa perche, que l'Ecryme était très peu profonde sur une étroite bande de terrain. La nuit même, il confectionnait des échasses de métal et s'élançait sur l'étroit "chemin". Son intuition ne l'avait pas trompé : le chemin passait par l'île. Il revint au matin, fourbu, et se présenta directement à l'Echevin principal. Il vendît son chariot et acheta une concession sur la traverse.
Ses fils édifièrent une petite maison rapidement, un relais modeste et honnête. Ils apprirent avec leur père à marcher avec les échasses pour faire l'aller et retour jusqu'à l'île. Elle s'avéra d'une exceptionnelle richesse, nourrissant largement la famille et permettant surtout d'agrandir le relais. L'affaire de Malthuis prospéra et il fut bientôt obligé d'engager de nouveaux "échassiers". Pendant plus de cinq longues années, le relais de Malthuis devient l'étape obligée pour les architectes de retour vers la cité. Malthuis entreprend alors de vastes travaux et transforme un relais cossu en une vaste citadelle. Car la Jonction a eu lieu. Des milliers d'hommes se retrouvent sans travail et on ne compte plus ces bandes de brigands affamés qui remontent la traverse vers la ville. Malthuis, qui a engagé sa propre milice, recrute de nombreux amis tailleurs qui viennent grossir les rangs de son "Relais-citadelle". Un petit bourg émerge lentement autour.

Lorsque vient le temps de la seconde trame, les descendants de Malthuis entreprennent de nouveaux travaux et construisent une traverse (couverte par un toit d'ardoise) jusqu'à l'île. Ils y installent un manoir qu'ils font construire à grands frais et entretiennent jalousement la faune. Les échasses serviront désormais aux membres de la famille pour la chasse au mousquet. Un évènement très attendu par les gens de Berne, qui n'a lieu que la nuit pour commémorer celle où Malthuis s'élança pour la première fois sur l'Ecryme

J'ai assisté à une seule de ces chasses. Elles sont pour le moins impressionnantes. Les gens de Berne ont conscience du degré exceptionnel de richesse de leur île, et c'est l'occasion pour eux de remercier je ne sait quel Dieu de la Nature. Il reste le spectacle somptueux, au crépuscule, de tous ces échassiers qui s'improvisent rabatteurs pour l'occasion, avec pour seule arme une lanterne capuchonnée qu'ils tiennent au-dessus de leur tête. La proie des Malthuis est un Hurleur.

J'ai vu peu de choses de la chasse. J'avais suivi sur la traverse qui mène à l'île la progression en dessous de nous des rabatteurs. Mais lorsque l'animal rencontra la Famille, je ne distinguai que des formes tremblantes. Peu de temps après, le Père, Jode de Malthuis, revenait avec la tête de l'Hurleur...



Livre 3

Sonate Vénicienne

Le livre III est divisé en trois parties : les Personnages, la Scène et la Pièce.

Les Personnages

Cette partie décrit cinq personnages dits " pré-tirés ". Ils sont destinés aux joueurs (les expérimentateurs) ne désirant pas construire leur propre personnage. Chacun des personnages pré-tirés est présenté individuellement (son passé et quelques traits majeurs de son caractère) puis en situation vis-à-vis du personnage suivant.

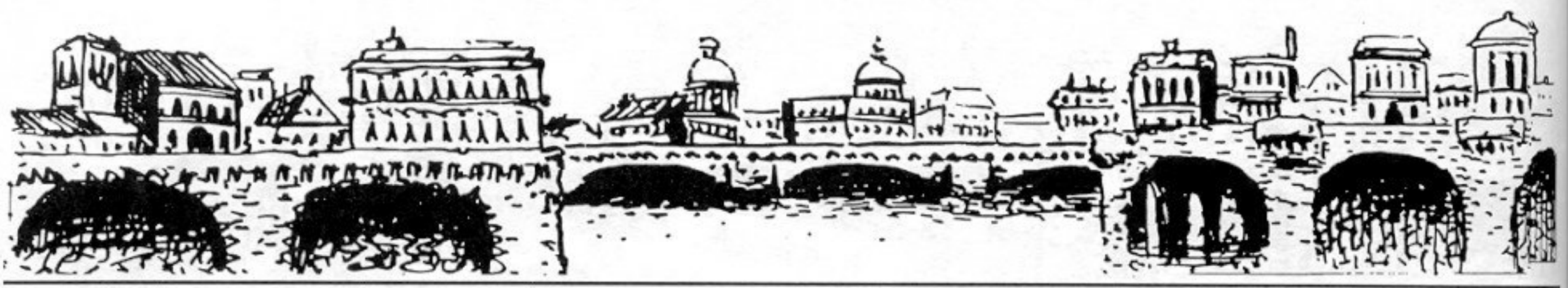
La fin de cette première partie réunit ces cinq personnages et les place dans la situation de départ du scénario, la Pièce. Ces cinq personnages ont l'avantage de bien préciser dans quelle mesure s'incarne un personnage dans Ecryme. Il est vivement conseillé de faire lire cette partie aux joueurs. Elle peut leur fournir une base d'inspiration pour créer leur propre personnage ou pour moduler à leur convenance ceux qui leur sont présentés.

La Scène

Cette partie décrit la cité de Venice. Elle est uniquement destinée au Maître du Jeu (le Maître des Recherches). Celui-ci doit la connaître avec précision. Le scénario se déroule exclusivement dans la cité et le Maître du Jeu a tout intérêt à pouvoir faire ressentir aux joueurs l'atmosphère quotidienne d'une ville comme Venice. Si vos joueurs ont décidé de tirer leurs propres personnages et d'incarner des véniciens, vous pouvez dévoiler ce quotidien dans une certaine mesure. Selon la position sociale du personnage et son histoire, le joueur pourra également connaître tel ou tel secret de la cité...

La Pièce

Cette partie décrit le scénario dans lequel les joueurs vont évoluer. Naturellement, le Maître du Jeu doit lire cette partie en entier afin d'en connaître tous les tenants et les aboutissants. Mais ce scénario ne doit jamais rester le même une fois que vous l'aurez lu. N'hésitez pas à l'adapter ou à le moduler selon vos inspirations. L'essentiel reste de préserver une histoire cohérente.



Les Personnages

Ferdinand d'Entrepont

Jeunesse

Le nom d'Entrepont a été donné à Ferdinand en souvenir de l'endroit où il fut retrouvé, enfant, dans l'une des principautés traversières d'Olmune. Selon la tradition des citadelles princières, le jeune Ferdinand est élevé avec les enfants des princes et devient un de leurs pages, autant dire un esclave, proie facile des quolibets et des moqueries. Pour fuir cette atmosphère, et malgré la désapprobation du prince, Ferdinand passe ses instants libres dans les tavernes où il se passionne pour les récits des voyageurs et adopte la philosophie Arpente.

A 17 ans, Ferdinand rencontre un cartographe qui l'embauche pour le guider dans la principauté. Cette rencontre providentielle va permettre à Ferdinand d'assouvir son idéal Arpente et de voyager pendant près d'un an comme apprenti cartographe. Au bout de cette année, Ferdinand, séduit par la science de son maître, décide de s'inscrire comme étudiant à la Grande Loge cartographique d'Eole.

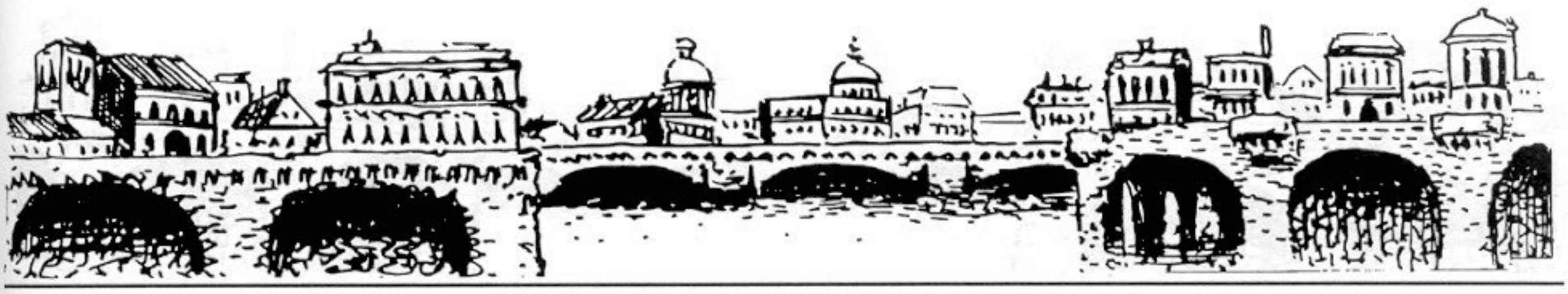
Plus vieux que la moyenne des étudiants, moins éduqué aussi, Ferdinand ne réussit en deux ans qu'à obtenir le premier échelon cartographique. Aussi ses maîtres décident-ils d'interrompre ses études et lui imposent, selon les termes de son contrat d'apprentissage, deux ans de service auprès du duc Eliandre qui gouverne le quartier verrier d'Eole.

Ferdinand découvre alors que le travail d'un cartographe ducal ne correspond en rien aux explorations aventureuses dont il avait rêvé...

Caractère

Ferdinand est un idéaliste : pour lui, la seule vie qui vaille d'être vécue est le voyage permanent des arpenteurs sur les traverses. Les villes, comme toute forme d'autorité, lui semblent superflues.

Ferdinand est un personnage énergique qui reste malgré tout suffisamment tolérant pour inspirer la sympathie aux gens qu'il rencontre.



" Depuis l'aube, je travaillais comme de coutume à la Salle-Bronze. J'agissais plus ou moins officieusement, cantonné dans un rôle de vulgaire enlumineur. Il me fallait chaque jour reprendre les traits grossiers du maître et les retravailler afin d'obtenir un plan clair et détaillé. Nous travaillions sur fer et la tâche était ardue. Mes enseignants en avaient décidé ainsi, mes prédispositions au métier de cartographe n'étant pas suffisantes pour postuler au sein même de l'Institut. J'obéissais à une règle immuable qui voulait que les élèves sans réel talent soient dépêchés auprès d'un duché voisin. Bref, je m'ennuyais comme jamais...

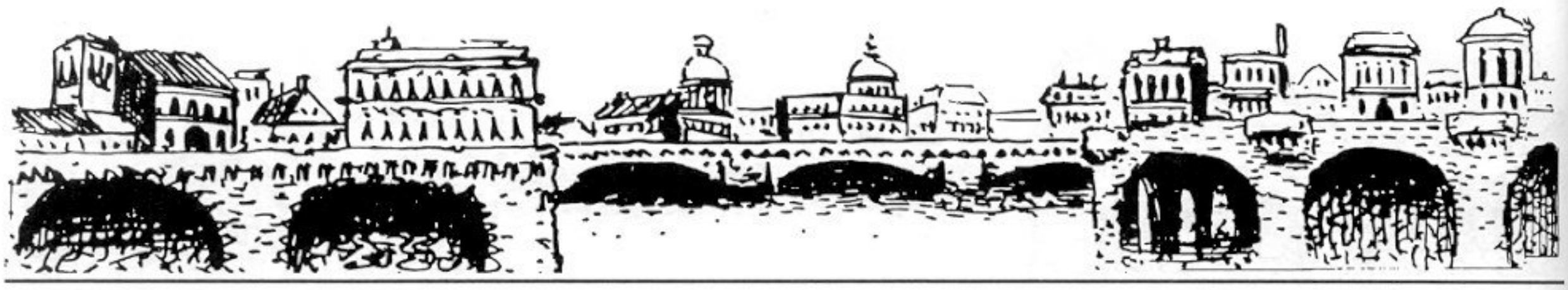
Au soir, je profitais de l'absence du Principal (requis pour quelques affaires galantes) pour déambuler dans la citadelle du Duc. Cette dernière avait été décorée par les meilleurs artisans de l'époque. Les vitraux avaient été réalisés par la Manufacture Royale et, à cette heure de la journée, le soleil déclinant teintait les couloirs des couleurs les plus folles. J'observais encore une fois, sans me lasser une seule seconde, le jeu des costumes de la cour du Duc. En effet, la tradition voulait que l'on fasse échos, selon son rang et sa place dans la bâtisse, aux lumières qu'elle laissait filtrer. Le ballet incessant des courtisans donnait à l'ensemble l'allure d'une toile aux couleurs saisissantes. A dire vrai, mon costume étriqué et usé me donnait l'apparence d'un croque-mort et les regards qu'on me jetait suffisaient bien à m'en persuader. Je finissais toujours par rejoindre le quartier plus sombre des serviteurs. Les meurtrières rappelaient dans ces endroits que le Duc n'avait pas oublié de construire une citadelle plutôt qu'un palais.

J'appréciais les cuisines pour des personnages comme Galpaçe. Ses récits me retenaient tard dans la nuit et me valaient souvent les reproches du Principal.

Mais ce soir-là, Galpaçe n'était pas là. On le disait malade, au repos dans les sous-sols. Je décidais de lui rendre visite bien que l'idée de gagner les quartiers de la Loge Hippocratique m'effrayait. Les médecins vivaient au sous-sol afin d'être au plus près de la Nappe Phréatique. Des rumeurs disaient que c'était surtout le repère des psychologues, occupés à soigner les psychoses dites de "l'arc-en-ciel" des courtisans trop zélés (seuls les ducs apprenaient très tôt à vivre dans des salles aux couleurs chatoyantes et changeantes. Une sorte d'épreuve qui avait parfois laissé le duché sans successeur...). Je trouvais un Galpaçe aux traits tirés, la barbe sale, assisté d'une vieille femme. Je restais auprès de lui une bonne partie de la nuit. Lorsque je jugeais l'heure décidément trop tardive, je quittais le malade mais j'étais bien incapable de retrouver mon chemin.

Le temps passait quand soudain j'entrapercus, loin devant, une lumière diffuse. J'approchais, sans être réellement rassuré. Des voix me parvinrent, assourdies et j'arrivais bientôt au niveau d'une porte entrouverte. Je ne pouvais faire un pas de plus. Je venais de reconnaître distinctement la voix du jeune duc... Que faisait-il en ces lieux ? Deux autres voix, plus graves, se firent entendre. Je n'osais bouger, mais dressais tout de même l'oreille...

Leur conversation me parvenait par bribes mais l'entretien ne laissait guère de doutes : ces trois-là en voulaient au Duc! Dans l'ombre des caves d'Hippocrate, les comploteurs prévoyaient d'attenter directement à la vie du maître des lieux. A l'entendre, le jeune duc ne semblait guère ému à l'idée de tuer son père. Tout au plus demandait-il qu'on lui épargnât les affres d'un procès.



Bref, le jeune duc commandait à un véritable assassinat...

J'avais peine à identifier les deux autres acteurs. Une voix m'était familière sans que je puisse y mettre un visage. Je n'insistais pas et m'éclipsais le plus silencieusement possible. Je retrouvais le chemin de mes appartements au petit matin, épuisé et ne sachant que faire. Devais-je m'entretenir dès à présent avec le Duc, le père, et le prévenir du complot? Je doutais d'être cru si par mégarde je venais à accuser son fils. A contrario, l'idée de laisser faire les choses et de ne rien dire me déplaisait tout autant. Il me fallait une tierce personne de confiance à qui je puisse confesser mon histoire. Florian Carrel... un avocat-duelliste. Ce garçon têtu aux idées monarchiques vivait surtout auprès de la vieille branche aristocratique, au milieu de ces nobles nostalgiques qui regrettaient le temps où leurs titres leur valaient encore quelques égards...

Nous passions de longues soirées à débattre politique. Florian avait l'esprit fin et j'appréciais sa conversation. Je me rendis directement à ses appartements. Je le trouvais à la salle d'escrime, haletant, le sourire aux lèvres, auprès du comte de Verny. Ce dernier me jeta un regard noir et s'éloigna, tenant un bras ensanglanté.

"Florian !" m'exclamais-je...

Florian Carrel

Jeunesse

Fils unique d'un membre de la Loge Préceptorale d'Eole et d'une mère de la haute bourgeoisie, Florian n'est noble que par aspiration. S'il souffre du sang commun qui lui coule dans les veines, Florian se console en pensant qu'il a été, au même titre que le fils du duc, élève de son père précepteur.

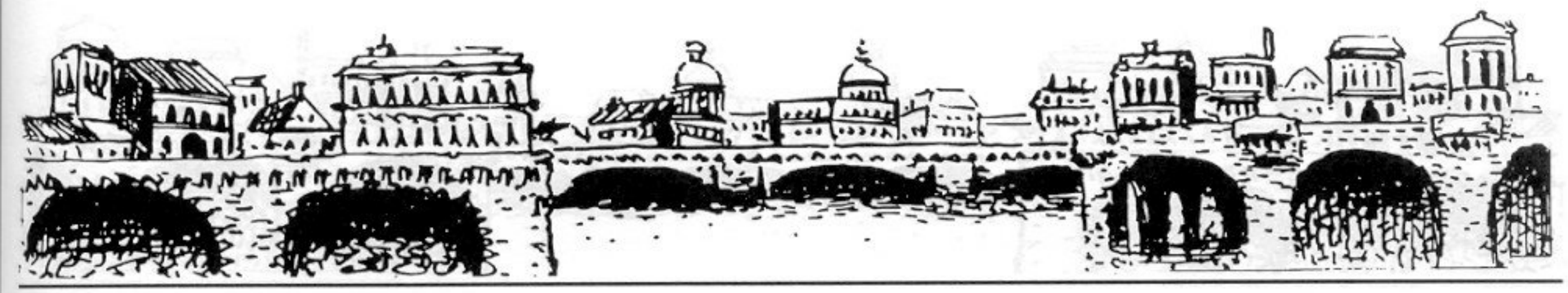
A sa majorité, Florian cherche à concilier son amour de l'escrime et la passion de son père pour les choses politiques, en suivant des études de Duel-Juridique. (Le Duel-Juridique est une forme de justice instaurée à Eole afin d'empêcher que les nobles ne s'entre-tuent dans des duels à mort. Lorsque deux nobles ont un différend d'honneur, ils sont tenus de choisir des avocats-duellistes qui les défendront devant un tribunal constitué de trois nobles. Si le tribunal, après avoir entendu la plaidoirie des avocats, ne peut trancher le conflit à l'unanimité, les avocats-duellistes sont tenus de s'affronter en duel jusqu'au premier sang. Le client de l'avocat défait est alors jugé coupable).

Mais l'acquisition de ces connaissances, loin de le rapprocher de son père, l'en détache un peu plus. Florian se rend compte que l'éducation prodiguée par son père, à lui et au jeune duc, est bien trop révolutionnaire pour ses aspirations monarchiques...

Caractère

Florian s'applique à se conduire comme un véritable noble. Cela lui est facilité par son habitude de la cour et l'aisance de langage que lui ont procuré quatre années d'université.

Peu conscient de la vie difficile des gens du 'commun', il s'astreint à un code de vie suranné qui le place hors des réalités et rend difficile ses relations avec ceux qu'il juge 'sans honneur'.

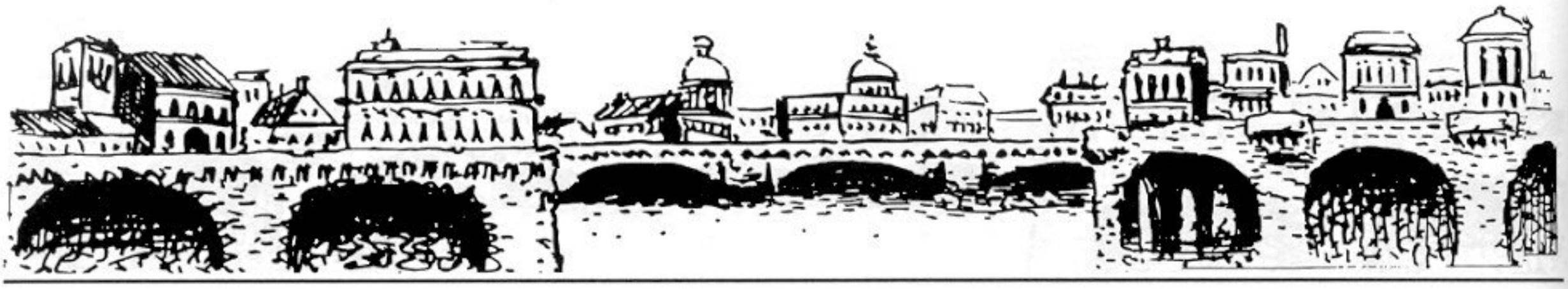


FLORIAN

" J'avais enfin mis à mal ce petit esculape, ce comte doublé d'un médecin, qui avait osé insulter publiquement mon père, le traitant de "démocrate à la solde des Loges". L'honneur avait exigé que je relève l'insulte malgré la désapprobation de mon père. Celui-ci jugeait le duel comme une coutume barbare et poussiéreuse. Nous étions en désaccord profond, la chose était de notoriété publique. Le Duc appréciait pourtant mon père. Il l'avait choisi pour ses idées soit-disant modernes. L'héritier devait pouvoir composer avec les Loges et surtout les Compagnies marchandes pour assurer la pérennité du Duché.

Mon père, en précepteur de renom, assurait cette éducation "diplomatique" et si peu guerrière. Le jeune duc n'avait-il pas décliné par deux fois un duel en usant de son rang ? Une attitude peu crédible pour un duc, unique héritier de surcroît. Je chassais ces idées noires et accueillais mon jeune ami le cartographe. Je l'aimais bien ce Ferdinand. Un garçon aux idées désespérément romantiques... Il ne parlait que des traverses, rêvait de devenir un véritable arpenteur. Un nomade, étranger aux réalités politiques. Mais c'était un homme cohérent qui ne manquait pas de courage. Il m'entraîna dans un recoin sombre de la salle d'escrime. Il semblait agité, les yeux quelques peu fuyants. En quelques mots, j'eus vent de son affaire. Je le savais sincère. Je n'avais pas besoin de plus d'explications pour deviner que l'un des deux hommes devait être mon propre père... Mes soupçons se confirmaient. Je m'étais toujours méfié de mon père comme précepteur. Comme fils, j'avais pu jeter quelques regards discrets sur les dissertations du jeune duc. Le mot démocratie m'avait plusieurs fois sauté aux yeux. J'avais par respect pour mon père gardé tout cela pour moi. Mais qu'on en veuille à la personne du Duc, voilà qui dépassait toutes les mesures ! J'oubliais le père pour ne voir qu'un obscur intriguant qu'il fallait arrêter le plus vite possible.

Au soir, je pris part au souper. Les yeux de mon père étaient étrangement insistants. Il m'observait, bien qu'il voulût s'en cacher. Se méfiait-il? Je trouvais la réponse dans la personne du jeune duc.
Ses gestes gauches, ses yeux fiévreux étaient autant de détails qui me mirent la puce à l'oreille. Je quittais la table sous prétexte d'un malaise et me précipitais à la salle d'escrime où Ferdinand m'attendait. Nous gagnâmes immédiatement les appartements ducaux.



Le chambellan nous reçut avec courtoisie et nous fit patienter.

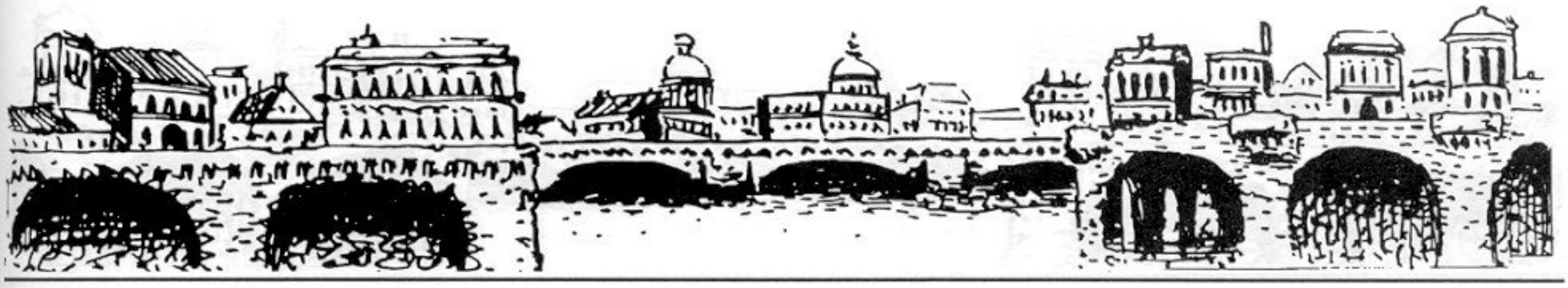
Le duc apparut enfin, suivi par ses gens. Mon père, habituellement dans la bibliothèque à cette heure, se tenait à ses côtés, la mine grave. On congédia les courtisans et le chambellan nous invita à la suite du Duc.
Je pressentais le pire. Le Duc me dévisageait sévèrement et mon père se tenait juste derrière lui. Une seule phrase coupa court à tous nos espoirs. Le Duc nous accusa de comploter contre sa personne. Le greffier notifia les charges qui pesaient contre nous. J'étais incapable de réagir. Les faits jouaient contre nous : Les sorties nocturnes de Ferdinand dans les quartiers des serviteurs, mes opinions sur l'éducation du jeune duc. Tout cela s'ajoutait pour dresser le portrait mensonger de deux sinistres assassins. Nous étions perdus. J'hésitais à provoquer ici même mon père en duel. C'était bien lui qui venait de me sacrifier. Mais le parricide était en soi une idée trop odieuse. Je restais les bras ballants, comme Ferdinand, à écouter la sentence. Par égard pour mon père, j'étais exilé, condamné à quitter Eole avant l'aube. Ferdinand n'était guère mieux loti. Seul le souci de ménager l'Institut Cartographique retint le duc de le faire pendre haut et court. Comme moi, Ferdinand était exilé. J'étais écoeuré. Je sortais avec mon compagnon sans un regard pour mon père. Nous fûmes conduis aux portes de la citadelle par le chambellan qui nous indiqua d'une voix neutre, l'auberge de Maître Reward. Il nous hébergerait jusqu'à l'aube. A l'auberge, on nous indiqua une chambre, une petite chambre sale et puante qui me fit subitement réaliser que ma vie comme membre de la cour du Duc prenait fin à jamais.
On tambourina soudain à notre porte.
La rapière à la main, j'ouvrais à deux personnes vêtues de lourds manteaux noirs.
Le vicomte de Marcourt et l'un de ses valets. Ils venaient nous avertir que nous étions menacés de mort.

Mon père voulait régler l'affaire officieusement et dépêchait quelques spadassins à nos trousses pour écarter toute menace. Il redoutait mon expérience de juriste et se soumettait à la raison d'Etat... Le vicomte était un ami proche. Il appartenait à la vieille garde qui redoutait à juste titre l'influence du "précepteur" sur la frêle personnalité de l'héritier. J'avais leur confiance. Le vicomte m'indiqua la vaste Esplanade ducale d'où partaient les dirigeables. Son fils, lieutenant de la garde, avait donné des ordres pour ne laisser qu'un seul homme en faction. Il serait facile de le neutraliser. Je quittais le vicomte, ému par autant de sollicitude, et nous gagnâmes l'Esplanade. Je fis son compte au gardien, d'un bon coup de pommeau. Seulement, aucun de nous deux ne savait conduire un dirigeable. Et trouver un pilote à deux heures du matin... La chance devait pourtant nous sourire : Ferdinand avait aperçu une lumière au niveau d'un hangar. Y pénétrant, nous découvrîmes l'étrange spectacle d'un jeune homme occupé à travailler sur une maquette d'aéroplane.".

Philomène Griolet

Jeunesse

Philomène est né dans une ville mercenaire, une ville où il faut, pour s'imposer, prouver sa valeur au combat. Mais, élevé dans une auberge du quartier Aubiste de Souspente par des parents férus d'aéroplanes, Philomène est plus attiré par les cieux, si gris fussent-ils, que par les affrontements terrestres.



Cette attirance prend d'autant plus d'ampleur que lorsque Philomène a douze ans, il découvre qu'il est atteint d'une maladie fort rare: le syndrome de Mathusalem. Ce mal, accélérant son développement physique et lui donnant l'apparence d'un homme âgé, décourage les essais sociaux du jeune garçon qui se réfugie dans la construction d'un aéroplane qui ne verra le jour que pour s'écraser sur une traverse...

Cet exploit le fait remarquer par une des Loges aériennes de Souspente qui engage un Philomène de seize ans, sur la foi de son apparence d'homme fait. Mais la tromperie n'a qu'un temps et Philomène ne peut qu'apprendre les bases du pilotage avant que sa maladie découverte ne le relègue au rang de mécanicien d'un train de guerre.

De nouveau cloué au sol, Philomène participe à une guerre ferroviaire ayant pour enjeu le contrôle d'un gisement de charbon. Ces deux ans de déplacements et d'affrontements le confortent dans son idée que les moeurs terrestres sont bien trop grossières comparées à la courtoisie qui gouverne les combats aériens.
Au terme de cette campagne, lassé de la guerre, Philomène obtient un poste de mécanicien de dirigeable à Eole. Mais réparer ces merveilleuses machines n'est qu'un pis-aller à son désir croissant de recouvrer cette liberté aérienne qu'il n'a fait qu'effleurer ...

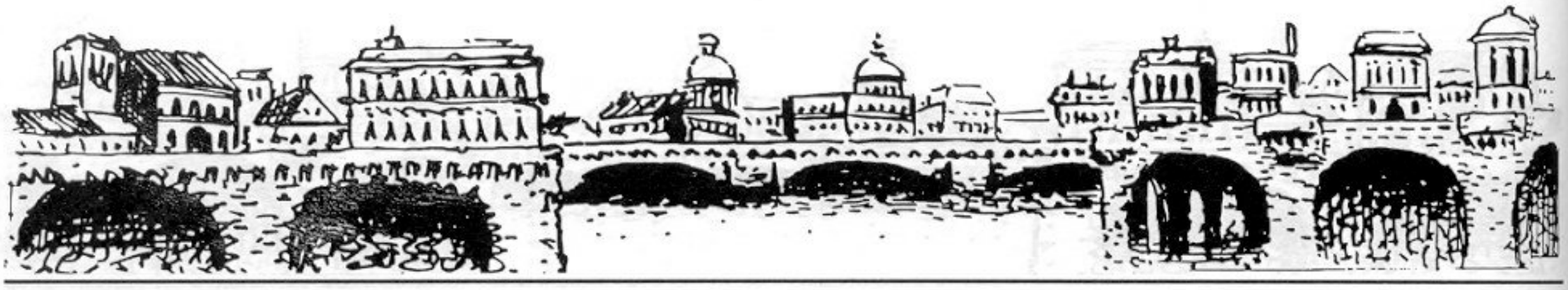
Caractère

Philomène est un introverti, il se sent rejeté par le monde extérieur et n'est à son aise qu'en pilotant, pourvu que ce soit dans les airs. Il n'est toutefois pas complètement détaché du monde et se prend facilement d'amitié pour ceux qu'il estime plus démunis ou encore moins aptes que lui à survivre.

Il adopte alors un comportement paternaliste qui est une sorte de revanche sur le monde.

PHILOMÈNE -

" Le soir, j'attendais toujours le départ des derniers techniciens pour rejoindre le vieux hangar de l'Esplanade ducale. Le bâtiment était devenu au fil du temps un vaste bric-à-brac. On y déposait les pièces irréparables, les vieilles enveloppes de dirigeable et surtout les carcasses informes des prototypes d'aéroplane. Curieusement, ces objets avaient échappé à l'appétit vorace des ferrailleurs locaux. J'avais aménagé, au plus profond du hangar, une cabane de fortune où je me réfugiais toutes les fois que mon métier de mécanicien le permettait.



C'est là que je m'installais pour reconstituer fidèlement ces prototypes, plus audacieux les uns que les autres. A défaut de voler, je revivais d'une certaine manière les émotions de ces constructeurs un peu fous auxquels je pouvais rendre un dernier hommage. Le soir, je me consacrais plus attentivement à une maquette, ma maquette. Je profitais des secrets que les carcasses une fois reconstituées avaient bien voulu me livrer. Car je n'avais que cette seule idée en tête : voler, voler à tous prix. Et le seul moyen était de le faire avec mon propre aéroplane. Ma maladie m'avait causé trop de torts, trop d'humiliations... On ne me faisait plus confiance pour conduire un engin volant.

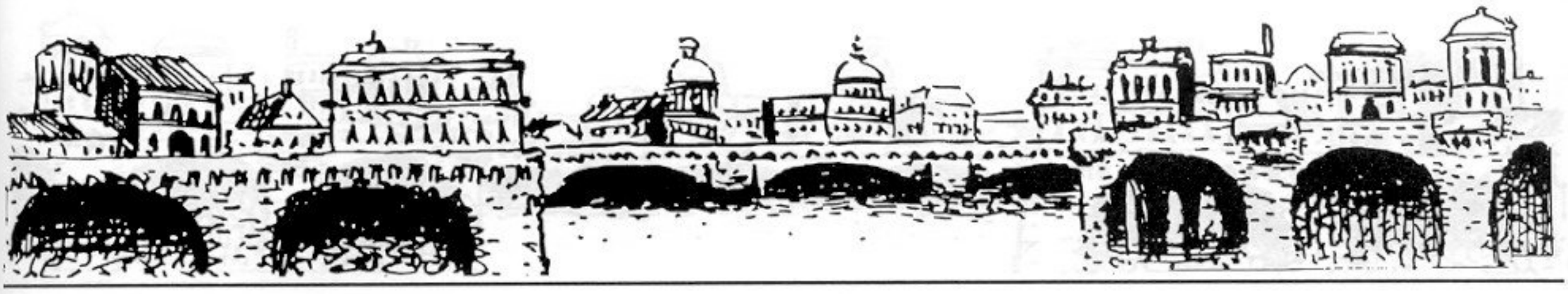
Ce soir-là, je travaillais comme de coutume sur la maquette lorsque j'entendis la porte du hangar s'ouvrir. Deux hommes vinrent à ma rencontre, le premier tenant une rapière à la main. Posant négligemment la pointe sur ma poitrine, il me posât une seule question : "Sais-tu piloter un dirigeable ?"

"Oui" répondis-je. J'avais du mal à parler. J'entrevoyais ce qui m'attendait. Et cette perspective me bouleversait. Ces gens osaient l'impensable : voler un dirigeable et s'enfuir avec ! Je les suivais avec empressement. Ils devinaient mon enthousiasme et me laissèrent prendre quelques affaires. Je les amenais jusqu'au "Lunglance", prêt à l'envol, à l'est de l'Esplanade. Je connaissais bien la procédure à suivre. J'avais souvent eu l'occasion d'observer les gestes précieux des Barreurs ducaux, un corps d'élite, seul habilité à conduire les engins volants du duché... Pendant ce temps, j'avais pu noter que le plus jeune des deux fuyards avait sorti de sa besace un inestimable trésor : des cartes, de véritables cartes estampillées au sceau du Duc, des cartes en papier qu'il étala avec des gestes sûrs dans la cabine de pilotage, sur la grande table.

Sur l'avis du cartographe, nous prîmes la direction de Methalume, la ville la plus proche. Je passais la journée suivante à écouter les récits de mes deux compagnons de voyage. Le premier, Florian, ne m'inspirait aucune sympathie. C'était un homme rageur et violent, un monarchiste convaincu. Il correspondait en tous points à l'idée que je m'étais faite des aristos. Par contre, le deuxième, Ferdinand, m'était sympathique. Plus posé, il aimait ses cartes et surtout il aimait le voyage. Lorsque nous eûmes quitté Eole, il fut, dès l'aube, à mes côtés, dans la cabine de pilotage, pour mieux goûter au spectacle de l'Arantèle. Nous nous comprenions. Il préférait comme moi les traverses aux cités...

Nous navigâmes deux jours avant le premier incident. En fin de soirée, j'avais eus quelques difficultés à diriger la barre. Je repensais à ce bruit insolite lors du décollage. Le gouvernail avait sans doute été endommagé à ce moment là. La barre devint de plus en plus capricieuse tout au long de la journée... Au crépuscule, nous distinguâmes les lueurs rougeoyantes des cheminées de la cité.

A fur et à mesure que nous approchions, une fumée âcre opacifiait les vitres de la cabine, ne laissant qu'une visibilité douteuse. J'allumais toutes les lumières et progressais au ralenti, me fiant à une lumière plus vive, celle du phare de Methalume. La nuit tomba et nous dûmes notre salut à un coup de vent providentiel qui éclaircit un court instant les environs du phare. Je parvenais in extremis à arrimer le dirigeable à ses côtés alors que les vitres de la cabine menaçaient de devenir définitivement opaques. Un vaste relais était installé autour du phare, pourvu de toutes les structures pour accueillir dirigeables et montgolfières.



Je laissais à Florian le soin d'expliquer notre arrivée au bourgmestre qui gesticulait comme un beau diable et partait à la recherche des mécanos du relais, accompagné par Ferdinand. Seulement, avant eux, il y eut cette petite fille, recroquevillée avec d'autres le long du mur d'enceinte. Le masque d'un pierrot qu'elle serrait contre son corps avait retenu mon attention. Je croisais son regard, celui de notre Eléonore... "

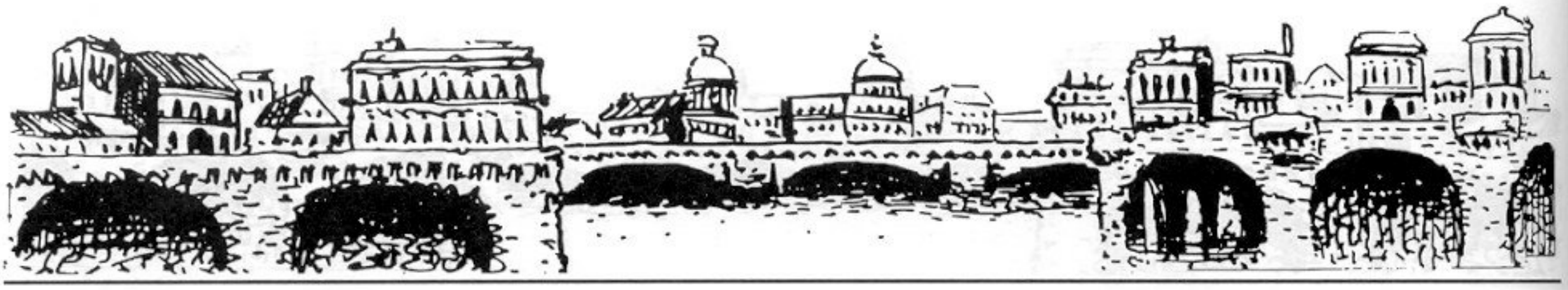
Eléonore Fresnel

Jeunesse

Eléonore est issue de l'un de ces gigantesques puits où s'entasse, à l'écart de la lumière du jour, la population minière de Méthalume. Ses parents, simples puisatiers, ne peuvent donner à leur fille d'autre éducation que celle de colporteau. De fait, Eléonore passe toute son enfance, dès ses huit ans, au fond de la mine à apporter aux mineurs harassés, l'eau qui leur est nécessaire. Mais la jeune fille, fascinée par une surface dévoilée par de trop brèves sorties dans les bals et tavernes, ne supporte pas la condition misérable des mineurs même s'ils sont, selon le syndicat unique qui gouverne la ville, la force vive de Méthalume.

A son quinzième anniversaire, Eléonore prend la décision de fuir le puit et utilise pour cela le seul moyen qui lui semble à sa portée : la séduction. Elle use de ses charmes sur un membre du syndicat gouvernant en visite "d'encouragement". Les sourires d'Eléonore font merveilles, un peu trop même puisque la jeune fille est obligée, pour de ne pas devenir femme, d'utiliser un stylet pour refréner l'enthousiasme de son éphémère protecteur.

Désormais assassine et poursuivie par la justice, Eléonore est obligée de se réfugier dans les faubourgs de Méthalume, là ou vit, sur de simples plates-formes construites au ras de l'Ecryme, une population défavorisée et ignorée par les discours syndicalistes. Là, elle fait la connaissance d'un groupe de jeunes personnes qui se donnent pompeusement le titre de Ghilde Courtisane. C'est dans cette nouvelle famille qu'elle apprendra, durant près de deux ans, à se servir de ses charmes au profit du noble art de la cambriole.



Mais la milice de Méthalume ne peut tolérer longtemps qu'un groupe, qui ne s'en prend qu'à la classe dirigeante, s'organise de façon trop efficace. Et c'est suite à une rafle sanglante qu'Eléonore, prise de panique, s'embarque clandestinement sur un dirigeable de passage...

Caractère

Eléonore cache son manque d'affection et sa fragilité, derrière de volumineux discours et une attitude apparemment irréfléchie. Si elle évite de se lier à son entourage (qu'elle s'efforce de manipuler), elle souffre encore de la perte de sa ghilde.

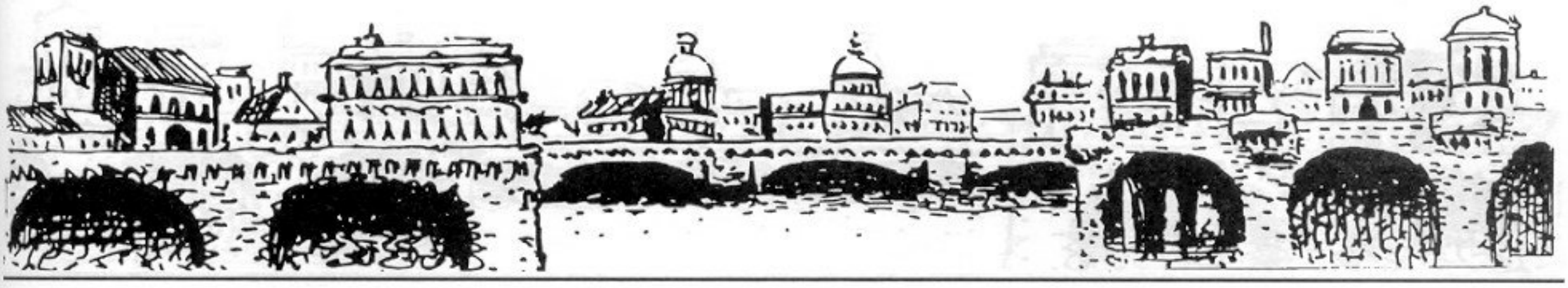
" Je vivais depuis plus d'une semaine près de la Grande Porte de l'Orient. J'avais trouvé refuge auprès d'une petite troupe de saltimbanques. Des gens pauvres qui donnaient de modestes représentations auprès des caravanes marchandes qui s'agglutinaient chaque jour à la Grande Porte. J'arrivais juste à temps pour remplacer l'une des comédiennes, retrouvée morte un matin. "Son souffle..." m'avait confié son ami, l'air résigné. Je savais de quoi il parlait. Le vent souffle surtout à l'Est à Methalume. Les fumées sont ici plus denses et plus âcres que nul part ailleurs. Elles profitent aux contrebandiers qui rentrent par la porte d'Orient. Les miliciens eux-mêmes portent en permanence des filtres sommaires qui permettent soit-disant de respirer normalement. Notre troupe avait doté de filtres les masques du spectacle que nous devions porter du matin jusqu'au soir. Un déguisement qui me convenait à merveille. Mes poursuivants pouvaient bien me chercher sous ce masque ! Pourtant, je restais inquiète. J'avais fait le pari qu'en moins d'une semaine les recherches seraient abandonnées.

Mais que pouvais-je dire des Limiers du Puits ? Allaient-ils se contenter de la dissolution de la Ghilde ? J'étais bien incapable de répondre jusqu'au jour où un étrange personnage vint à interroger les gens autour de la porte d'Orient. Il cherchait une jeune fille et payait cher pour obtenir des renseignements... Je savais bien qu'Audrey, le chef de la troupe, n'hésiterait pas longtemps.

Les caravaniers rechignaient de plus en plus à se délester de quelques pièces et la petite troupe traversait des temps difficiles. Je ne voulais prendre aucun risque. Dans la nuit, je m'éclipsais silencieusement pour gagner le Phare...

J'avais mon idée. Au Phare, on voyait souvent des dirigeables s'arrêter pour décharger hommes et marchandises. Je me rappelais les mots de Violette : "le Grand relais autour du Phare est une cour des miracles, Elo. Si les choses tournaient mal, je serais la première à me réfugier là-bas dans l'attente d'un montgolfier trop romantique..." disait-elle, avec à l'appui, un sourire malicieux.

J'empruntais, avec mes derniers sous, le tramway qui menait au Phare. Un tramway sans vitres, doté uniquement de vieux grillages rouillés qui laissaient pénétrer la fumée... Je débarquais le souffle court, fatiguée et trouvais une place le long du mur d'enceinte. Malgré tous mes beaux discours, le garde de l'entrée m'avait refoulé, faute d'argent pour m'offrir une chambre. J'en étais à détailler les clients qui entraient et sortaient pour repérer quelques bourses ballantes lorsque je croisais le regard insistant d'un vieil homme. Philomène s'approcha, un peu gêné, et me demanda s'il pouvait m'aider. Une heure plus-tard, je montais dans son dirigeable...



Je su immédiatement qu'il était mon meilleur parti. Paternaliste, il m'avait pris sous son aile et se sentait responsable. Pour lui, je jouerais le rôle de la petite fille. Mais il y avait ce Florian, plus perspicace, qui me regardait comme une femme et savait sans doute à quoi s'en tenir. Le plus dangereux... Ferdinand, lui, était plus insaisissable. Je me sentais étrangement attirée par ce garçon...

L'essentiel était que ces trois-là, quoiqu'ils aient pu faire, m'offraient le meilleur passeport pour quitter Methalume. Philomène prenait la direction d'Entrelace. Seulement, les cartes de Ferdinand semblaient ne plus pouvoir servir. Nous progressâmes bientôt sans cartes, avec les seuls instruments de navigation. Lorsque des vents violents, un matin, se levèrent sans prévenir, Ferdinand eut toutes les peines du monde à éviter la catastrophe. Mais, au soir, nous étions complètement perdus...

Les réserves de nourritures et surtout d'eau, bien sûr, s'épuisaient. Fort heureusement, nous devions découvrir en pleine nuit les lueurs rassurantes d'un relais sur une traverse que nous survolions depuis plusieurs heures. Un relais modeste pourvu d'un seul arceau pour dirigeable. Une fois à l'intérieur, nous pûmes faire notre premier vrai repas. Aux dires de l'hôtelier, nous étions sur une petite traverse qui menait, vers l'ouest, directement à la traverse d'Entrelace. "Mais les vents se sont levés pour la saison. Plus personne ne vole dans la région... Les clients se font rares par ici" dit-il en montrant la salle de la main. Je suivais son geste et remarquais la seule autre personne présente. Un homme, vêtu comme un nomade, qui me dévisageait avec attention. Cet homme doit connaître la traverse, pensais-je. C'était une intuition, je ne me fiais pas seulement à ses habits. J'irais lui parler. Philomène, lui, ne connaissait pas assez les traverses.

Quant à Ferdinand, il s'en remettait à lui et Florian n'avouerait jamais avoir besoin d'un nomade. Je me levais et allais m'asseoir à sa table... "

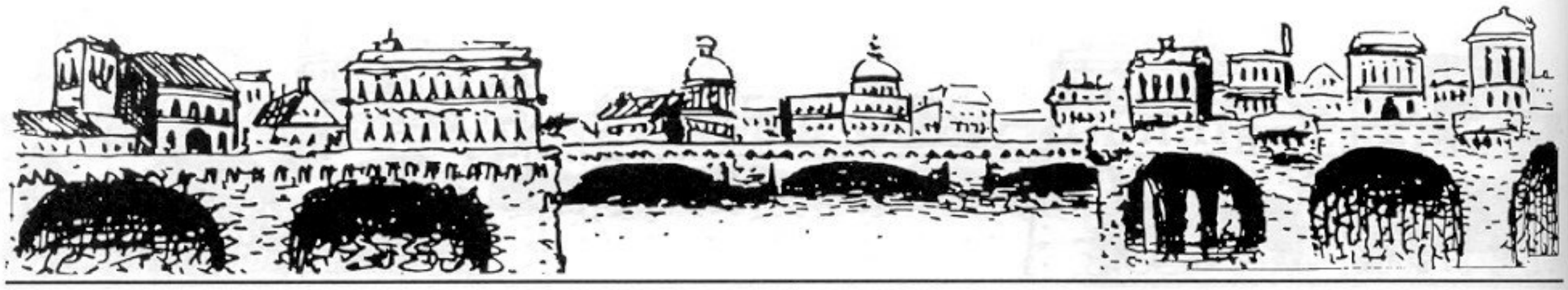
Hamelin Coupe-Eau

Jeunesse

Hamelin faisait partie de ces saisonniers qui sillonnent les traverses à la recherche de ces endroits sur l'Ecryme où se concentrent de nombreux Hurleurs. Le jeune homme passe ainsi la plus grande partie de sa jeunesse, monté sur des échasses de fer à quelques mètres au-dessus de l'Ecryme, afin de chasser les Hurleurs à l'Harbepon (sorte d'arbalète dont le projectile, en forme de harpon, est relié à un mince fil de fer) ou de cueillir des Fleurs d'Ecryme. Activité qui, en dépit du danger, est à ce point méprisée qu'Hamelin en vient à penser, comme la plupart des saisonniers, qu'il est différent de ces gens qui végètent sur leur portion de traverse.

Hamelin reste confiné au milieu des gens de sa caravane jusqu'à ses seize ans. A cette époque, tous les saisonniers se mirent à faire le même rêve. Un rêve qui les laissait épuisés et qui se répétait toutes les nuits, chaque fois plus précis, jusqu'au moment où il ne fut plus possible de douter qu'Hamelin en fut l'auteur. Malgré leur peur de ces manifestations nocturnes, les saisonniers n'en blâmèrent pas le jeune homme. Pourtant, lorsque survint un vieil homme habillé en Arpente et qui prétendait connaître le mal d'Hamelin, ce fut sans regret qu'ils le virent partir.

Ençar, car tel était le nom du vieil homme, était Céphale. En prenant Hamelin sous sa coupe, il ne faisait qu'obéir à la première règle de la Céphalie : 'Tu éduqueras ton frère'.



Et des règles, Ençar en apprendra d'autres à Hamelin, toutes nécessaires à sa survie et à la maîtrise de ses pouvoirs Céphaliques récemment révélés. L'apprentissage durera en fait deux ans durant lesquels l'Anence du jeune homme prendra forme, symbole de bois et de fer de sa maîtrise du pouvoir Céphale.

Ce symbole, comme le pouvoir Céphale d'Hamelin, n'est encore qu'une ébauche comparé au chef d'oeuvre de finesse et de complexité qu'est l'Anence de son maître. Et, lorsqu'un antiquaire surprend le travail d'Hamelin, il est normal que seule l'oeuvre d'Ençar éveille suffisamment sa convoitise...

HAMELIN .

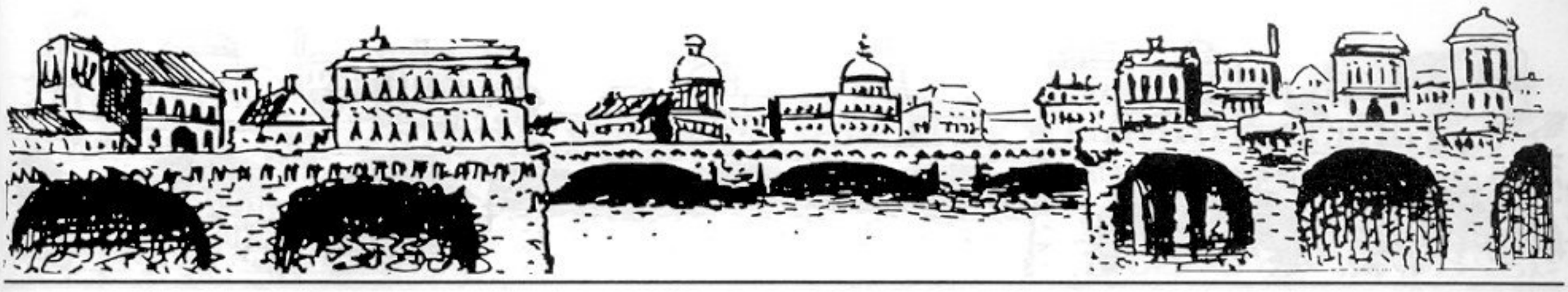
Caractère

Hamelin se considère comme une des rares personnes qui vivent avec et non pas simplement sur l'Ecryme. Son pouvoir en est la preuve la plus concrète, même s'il y songe parfois comme à une malédiction. Ces sentiments font d'Hamelin quelqu'un de très sûr de lui et de son pouvoir, qui n'accorde aux autres qu'une confiance très limitée.

De fait, Hamelin a une vision très noire du monde qui se révèle par des remarques acerbes et un comportement taciturne et méfiant qui devient presque insupportable lorsqu'il est loin de l'Ecryme.

" Nous étions depuis quatre jours dans un relais, une haute tour carrée en bordure de la traverse. Un relais qui appartenait à la seigneurie d'Haumont, sur laquelle nous cheminions depuis plus d'une semaine. L'hôtelier cherchait quelques hommes, en plus de ses fils, pour chasser le Hurleur. Il attendait la venue prochaine de son seigneur, en visite chez un vassal. Le baron avait prévu de s'arrêter à son relais durant le voyage qui le ramènerait à sa citadelle. L'emploi était honnête, l'hôtelier offrait un gîte et un couvert à la mesure du travail.

Ce soir-là, toute la famille était réunie dans la salle principale du relais. La journée avait été fructueuse et Ençar avait eu la main heureuse, ramenant pas moins de quatre Hurleurs... Le vieux Reym, notre employeur, venait de sortir l'absinthe lorsque la porte du relais s'ouvrit. Quatre hommes pénétrèrent sans un mot, le visage masqué sous une large capuche.

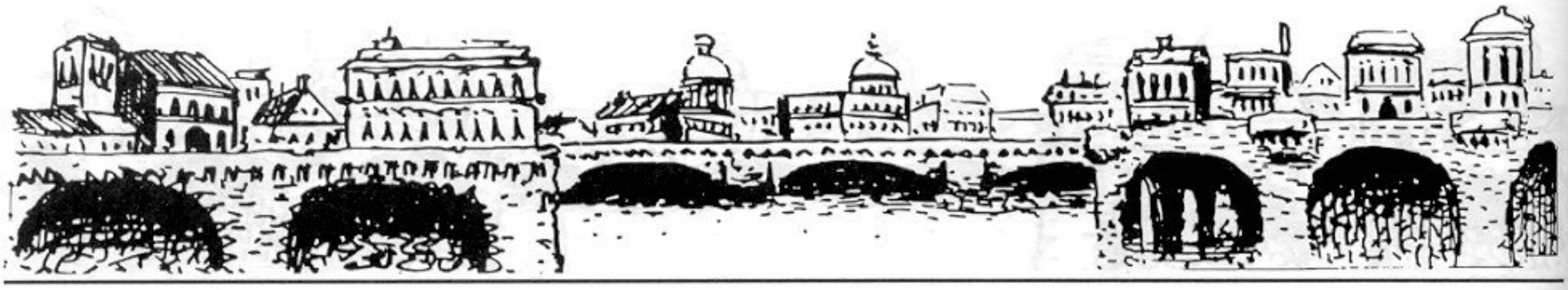


Durant quelques secondes, personne ne bougea. Je remarquais simplement la main d'Ençar, glissant imperceptiblement vers la garde de sa rapière. Je regardais ses yeux et reconnaissais ce flottement du regard : Ençar prenait-il le risque de lire l'un d'eux ? Je vis, comme en ralenti, Reym se lever et s'approcher des visiteurs. Ils choisirent ce moment pour se dévoiler. Une dague jaillit sans crier gare et je vis Reym tituber, les yeux exorbités de surprise. Sa femme hurla et ses deux fils se précipitèrent sur l'agresseur. Mais un autre, plus en retrait, brandissait déjà deux pistolets qu'il déchargea à bout portant sur les deux garçons. Ils s'écroulèrent, blessés à mort. Ençar ne bougeait pas. Son visage figé reflétait une douloureuse concentration. A côté de moi, les cris de la femme redoublaient de plus belle. Ençar, sans quitter les assassins du regard, me parlait "ils ne nous voient pas encore, Hamelin. Mais je ne tiendrais pas très longtemps. Ils sont résolus. Ce sont des mercenaires, engagés par l'antiquaire. Ils ont l'unique consigne de rapporter mon Anence, peu importe les moyens...". Il articulait avec peine, hachant ses mots "prend-là Hamelin et enfuis-toi, vite !". Il avait hurlé ce dernier mot. J'observais un instant les assassins. Ils fouillaient la pièce du regard et leurs yeux glissaient sur nous sans sciller. Nous étions invisibles ! Je savais que pour maintenir un tel effet sur quatre personnes, Ençar exposait son esprit à de terribles Rejets. Je n'hésitais plus et m'emparais de son Anence. Je louvoyais entre les assassins qui commençaient à fouiller réellement la pièce et sortais. Il y avait un autre homme, dehors, tenant par les brides cinq chevaux. J'enfourchais l'une des montures alors qu'il s'emparait d'un mousquet accroché à une selle, et partais au triple galops. J'entendis une seule déflagration et un projectile siffla à mes oreilles. Serrant toujours l'Anence de mon Maître, je disparaissais, happé par la nuit.

Je m'arrêtais dans un relais à l'aube. Je louais l'unique chambre pour la journée et m'y réfugiais, une fois rassasié. Je ne parvenais pas à oublier les événements de la matinée. Bien qu'Ençar m'ait lui-même ordonné de fuir avec son Anence, je restais extrêmement troublé. Je regardais l'objet, bien conscient d'en être le dépositaire. Que devais-je faire ? Ençar m'avait parlé de ces cephales mourants qui ordonnaient avant toute chose la destruction de leur Anence. Il m'aurait suffi d'ouvrir la petite lucarne de ma chambre et de précipiter l'Anence dans l'Ecryme pour en finir. Seulement, j'étais bien incapable de faire ce geste-là, ignorant le sort de mon Maître. Il me fallait d'abord échapper définitivement à mes poursuivants et protéger l'Anence. Un bruit insolite m'arracha à mes rêveries. Celui, assourdi, d'une hélice de dirigeable. Je m'approchais de la fenêtre et suivais l'atterrissage hasardeux d'un dirigeable aux armes d'Eole. Ses occupants débarquèrent peu après. Je descendais dans la salle commune et découvrais un groupe insolite mené, tout du moins en paroles, par une jeune fille... Anencephale avait mis ce dirigeable sur ma route. Je projetais très délicatement mon esprit dans celui de la jeune fille, effleurant ses sentiments... La manipulation était facile. Elle me percevait comme un traversier accompli, un guide dont elle et ses amis semblaient avoir besoin. Le soir-même, je prenais place à côté d'un certain Philomène dans la cabine de pilotage. Nous partions, mes quatre nouveaux compagnons et moi, pour Entrelace...

***

Ils naviguèrent quatre jours avant de rencontrer les premiers vents d'hiver, la Grande Brise. Philomène esperait pouvoir rejoindre la traverse d'Entrelace, vers l'ouest, en moins d'une semaine. Mais les vents forcissaient et soufflaient vers le Sud, déportant lentement le Lunglance de sa route.



La Grande Brise s'enflait au point d'imposer sa route au dirigeable.

Pour ne pas risquer le pire, Philomène cessa de lutter contre les vents et inflechit la route du dirigeable vers le Sud. En suivant la Grande Brise, Philomène savait qu'ils économiseraient le carburant. Ce sursis leur permettrait peut-être d'atteindre Venice, la seule cité qui se trouvait sur leur nouvelle route.

Durant les jours qui suivirent, Philomène eut toutes les peines du monde à maintenir le Lunglance dans les airs. Balloté, malmené par les vents, le dirigeable vibrait dans toutes ses armatures.

Des passagers, seuls Eleonore et Ferdinand restaient toute la journée dans la cabine de pilotage auprès de Philomène. Hamelin s'était enfermé dans sa cabine et n'en sortait que pour les repas. Ferdinand, quant à lui, arpentait le dirigeable de long en large, soliloquant sur son sort...

Par deux fois, l'enveloppe du dirigeable menaça de se déchirer. Mais le Lunglance tînt bon et seize jours après avoir pris la direction de Venice, la cité apparût enfin. Aucun des passagers du Lunglance n'avait encore vu Venice. L'aspect hétéroclite de la ville frappa leur imagination. Venice semblait avoir été construite en dépit du bon sens. Une multitude de traverses formait le sol de la cité comme si l'Ecryme avait voulu, en ces lieux, réconcilier le monde des traverses et celui des cités.

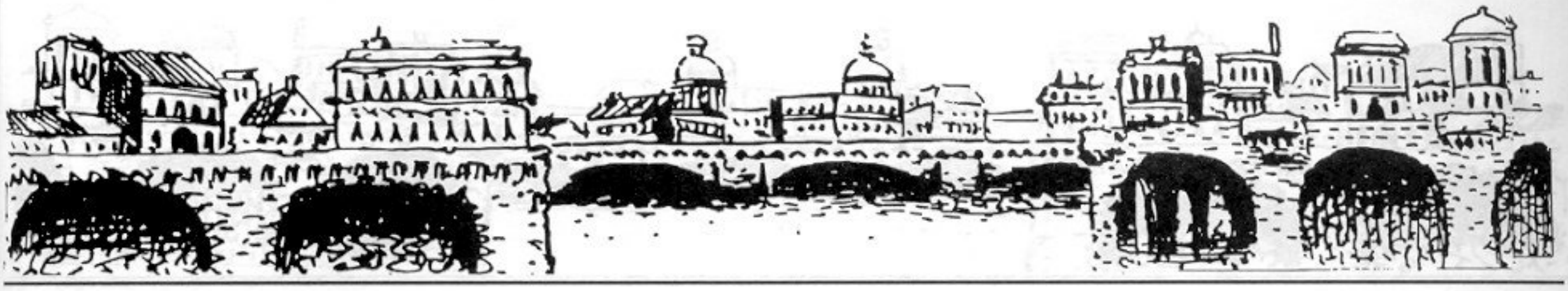
***

Philomène commence à manoeuvrer pour descendre vers Venice lorsqu'on entend soudain le chuintement sinistre d'une déchirure. L'envelloppe du Lunglance vient de rendre l'âme.

Il est trop tard pour se détourner et les cinq compagnons observent, impuissants, la ville se rapprocher de plus en plus vite. Pourtant, Philomène, au prix d'une manoeuvre désespérée, parvient à rétablir le dirigeable à une centaine de mètre au-dessus de Venice. Mais le Lunglance agonise et dérive lentement dans le ciel de la ville, échappant à la volonté de son pilote. En bas, une bande de curieux tente de suivre, en vélo, la course chaotique du dirigeable. Le Lunglance accroche violamment un échafaudage. Il se traine encore quelques centaines de mètres avant qu'apparaisse devant lui, comme par miracle, l'une des vastes Esplanades de Venice. Dans les minutes qui vont suivre, les gens de l'Esplanade vont réussir tant bien que mal à arrimer le dirigeable et éviter qu'il ne s'écrase sur la ville. Bientôt, nos cinq compagnons peuvent fouler du pied le sol de Venice...

Ils sont acceuillis par un personnage sorti tout droit d'une opérette. Un homme rondouillard, engossé dans un uniforme chamarré et coiffé d'un imposant képi rouge. Il est accompagné d'une dizaine d'hommes, des gardiens de la paix véniciens.

"Je suis le sous-préfet Auguon" dit-il d'une voix forte "votre atterissage a causé d'importants dommages à notre belle cité, en particulier au Palais des 107 théatres dont vous avez détruit..." il pointe un doigt accusateur vers les cinq compagnons "...l'un des plus précieux décor, d'une valeur de..." il consulte d'un oeil un télégramme "...de plus de 6 000 hurles. Une enquête va être ouverte, croyez-moi, pour établir les circonstances exactes de ce drame. Et à moins que vous ne puissiez vous recommander d'un citoyen vénicien..." il s'interrompt un instant et toise Philomène "...ce dont je doute, je vais vous demander de me suivre sur le champs jusqu'à la Préfecture".

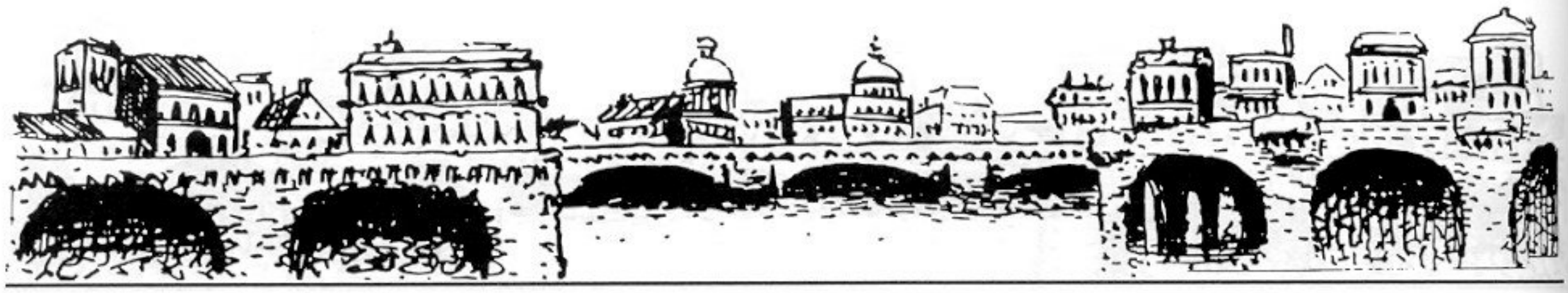


Philomène se souvient à cet instant d'un homme, un certain Uteo d'Estelli avec lequel il entretient depuis bientôt quatre ans une étroite correspondance.

Les deux hommes partagent la même passion pour les aeroplanes. "Uteo d'Estelli" lance Philomène.

Le sous-préfet semble décontenancé : "Ah...très bien. Nous allons vous mener jusqu'à Monsieur d'Estelli. En attendant, sachez que votre affaire suit son cours et qu'elle repose désormais entre les mains du Saint Office.".

Sur ces mots, le sous-préfet invite nos cinq compagnons à le suivre et s'engage dans Venice...



La Scène : Venice

Historique

Lorsque chacune des cités originelles, isolée sur son îlot de terre, a lancé une unique traverse au-dessus de l'Ecryme, cinq de ces traverses (celles d'Eole, d'Entrelaçe, de Souspente, de Méthalume et de Théorique) se sont rejointes quasiment au même point.

Les constructeurs des traverses, séparés par leur culture, avaient en commun une oeuvre à laquelle plusieurs générations avaient été sacrifiées. Une oeuvre enfin achevée qui les laissait sans idéal, étrangers à leur propre cité d'origine. Aussi, une grande partie de ces gens s'installèrent sur les traverses, créant la première ébauche de ce qui sera Venice.

Passage obligé de cinq cités enfin libérées de leur isolement, la ville devint le haut-lieu du commerce et de la diplomatie mais aussi le refuge de tous ceux qui fuyaient la déliquescence des autres cités. Rapidement, les traverses ne suffirent plus à héberger visiteurs et immigrants. Auberges et immeubles furent dès lors construits sur de petites traverses ou sur des blocs de pierre immergés dans l'Ecryme.

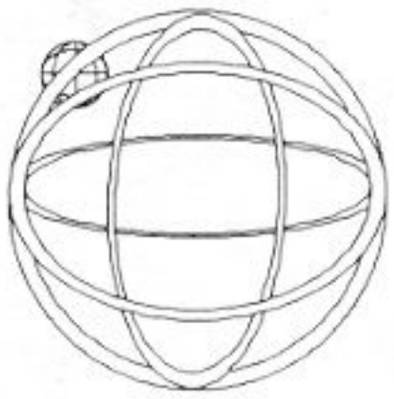
Avec la découverte d'autres cités puis avec la construction du second réseau, Venice perdit son statut de centre du monde. Commerçants et diplomates commencèrent à déserter la ville.

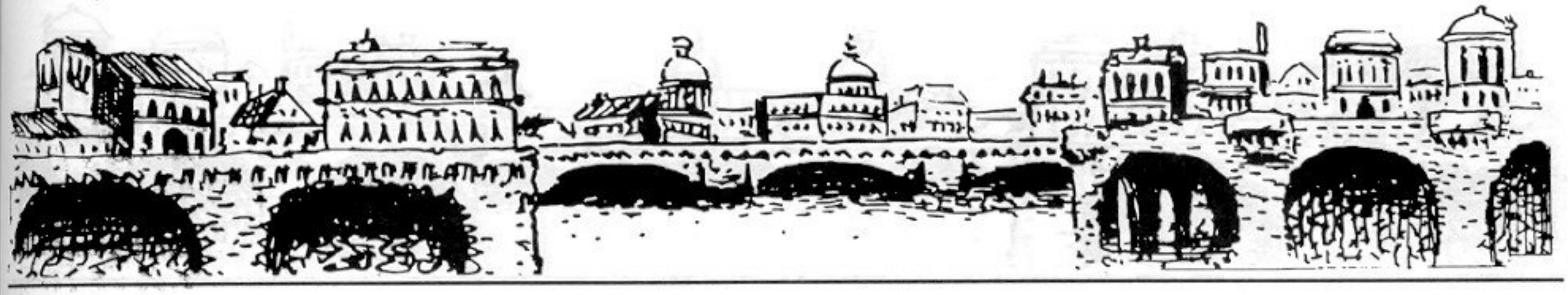
Commença alors pour Venice une longue décadence. La ville ne subsistant que grâce aux gisements miniers rendus accessibles par la faible profondeur de l'Ecryme.

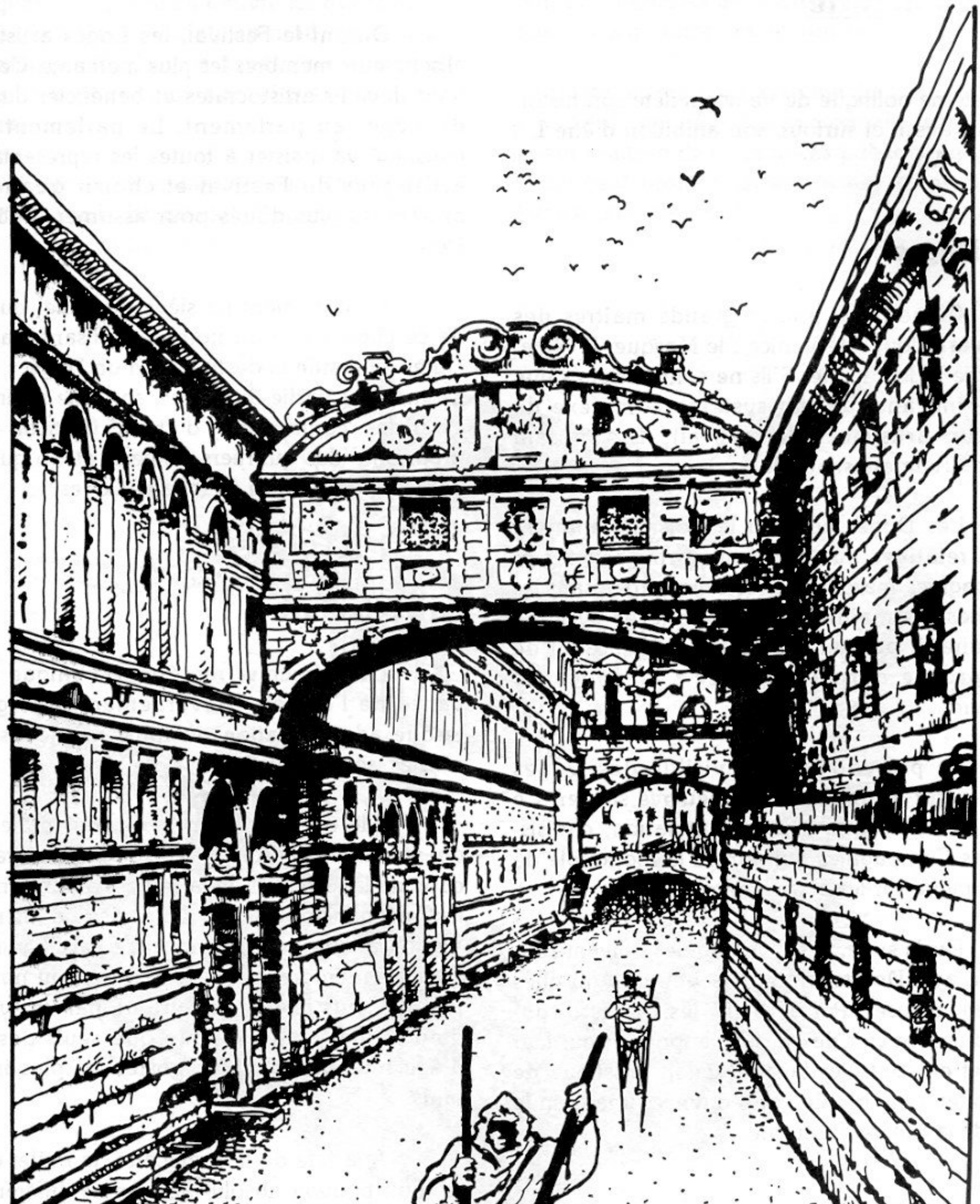
L'invention de l'imprimerie sur Fer mit fin à cette décadence. Le gouvernement d'alors y vit une occasion inespérée de faire revivre cette ville : il acquit le monopole de la grande imprimerie et conclut un marché avec les Loges artistiques des cités proches. Ces Loges auraient le monopole de l'imprimerie sur Fer à condition de faire de Venice la capitale artistique d'Ecryme. Chacune des Loges envoya des représentants à Venice. Ces représentants organisèrent une Exposition Universelle durant laquelle chacune des villes d'Ecryme construisit un pavillon représentatif de son art.

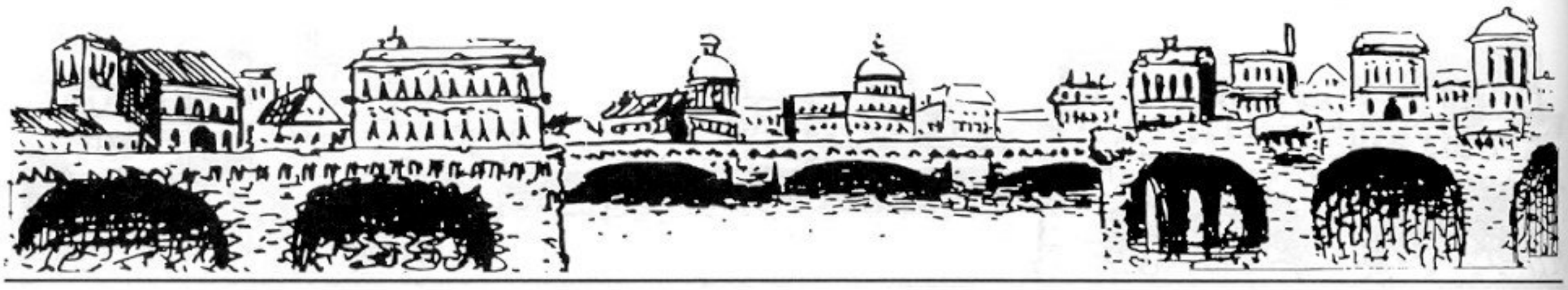
Dès lors, Venice retrouve de son prestige. D'abord de par son monopole sur la production des plaques et des disques. Puis, lorsqu'elle perdit ce monopole, grâce à ses festivals et ses manifestations artistiques.

Les membres des Loges envoyés à Venice finirent par se détacher des Loges originelles pour créer les quatres Loges artistiques de Venice : le Masque (Loge des acteurs), la Lettre (auteurs), la Note (musiciens) et le Glyphe (illustrateurs). Elle prirent tant d'importance dans la conduite de la ville qu'elles relèguèrent le gouvernement Vénicien au seul maintien de l'ordre, et créèrent l'Artistocratie.









L'Artistocratie

Le système politique de Venice reflète son histoire mais aussi, et surtout, son ambition d'être LA cité de l'Art.

Les Doges

Ce sont les quatre grands maîtres des Loges artistiques de Venice : le Masque, la Note, la Lettre et le Glyphe. S'ils ne sont désignés que pour cinq ans, par un système complexe de concours artistiques (le Festival), ils disposent d'un pouvoir quasi absolu.

Les Doges édictent les lois, notamment celles relatives aux relations entre artistes et Compagnies marchandes et celles organisant les festivités. Ils maîtrisent, en théorie, le système judiciaire et policier de Venice et disposent de leur propre corps de police : la police de l'Oeuvre.

Le pouvoir le plus visible des Doges s'exerce sur la diffusion des oeuvres sur fer. Ce sont les Doges qui, à leur nomination, choisissent les Compagnies qui auront le monopole de l'imprimerie sur fer et de la phonodition.

Par la suite, ces Compagnies doivent soumettre aux Doges toutes les oeuvres qu'elles désirent diffuser. Par ce biais, les Doges disposent d'un pouvoir de censure important qui leur permet de contrôler la production artistique de Venice et, par voie de conséquence, une grande part de la culture d'Ecryme.

Le Parlement

Durant le Festival, les Loges artistiques élisent leurs membres les plus méritants. Ces élus vont devenir artistocrates et bénéficier du droit de sièger au parlement. Le parlement ainsi constitué va assister à toutes les représentations artistiques du Festival et choisir quatre des artistes les plus doués pour assumer le rôle de Doge.

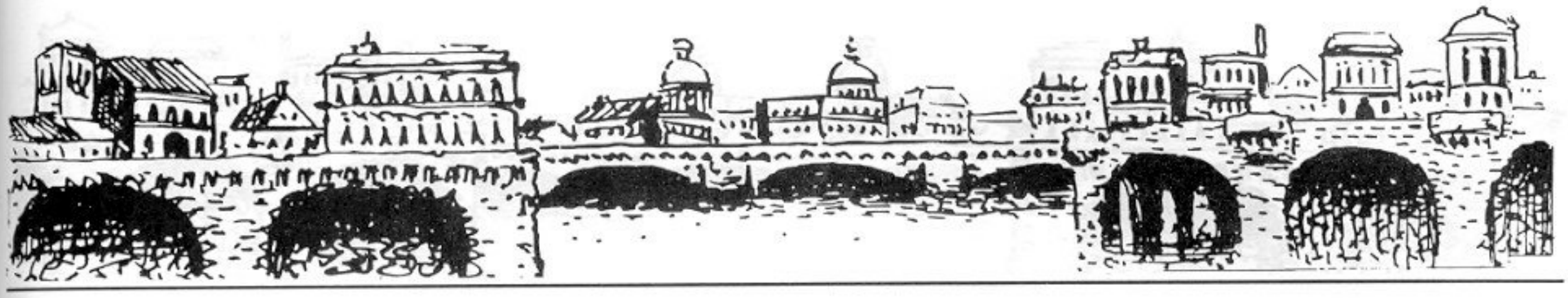
Le parlement ne siège en entier que lors de ce choix ou si un nombre suffisant d'artistocrates demande la destitution d'un Doge.
La majeure partie du temps, son rôle se limite à créer des 'commissions d'étude' (festivals d'été, urbanisme des quartiers miniers, etc...) qui proposeront des projets de loi aux Doges.

La Préfecture

La Préfecture représente l'unique survivance de l'ancien gouvernement, une gigantesque administration où tous, même les non-artistes, sont admis.

Elle est divisée en deux sous-préfectures qui résument son rôle à Venice : la Droiture s'occupe de la justice et de la répression des crimes ; la Prévenance veille sur l'état des bâtiments de Venice, attaqués en permanence par l'Ecryme.
Tous les membres de la Préfecture sont nommés par concours interne et, surtout, par un système d'ancienneté qui explique que seuls des gens d'âge mûr occupent les postes les plus importants.

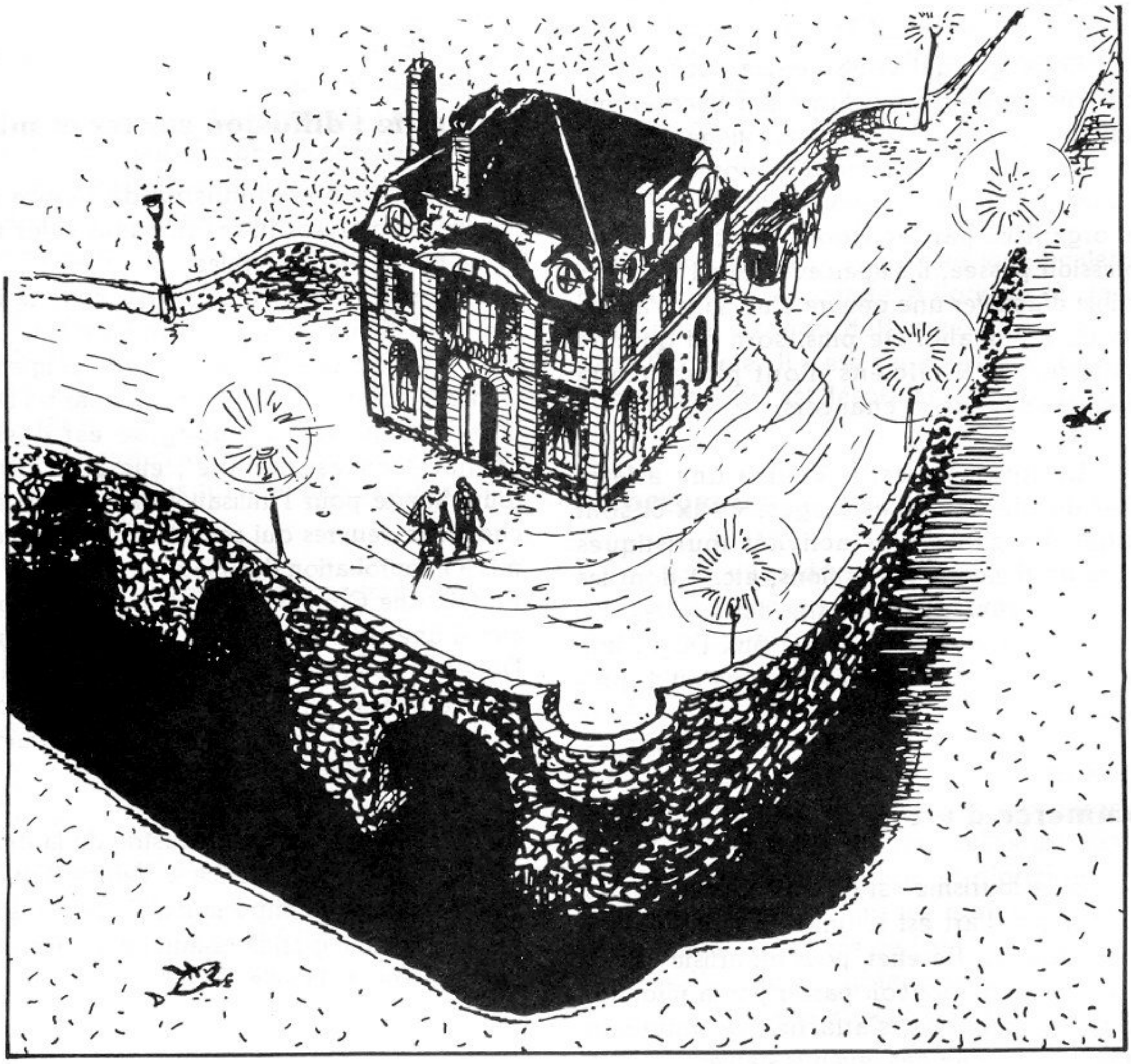
A la tête de la Préfecture, le Préfet dispose d'un pouvoir absolu tant sur les différents tribunaux que sur les diverses polices (dont sa police personnelle : les crépusculaires).

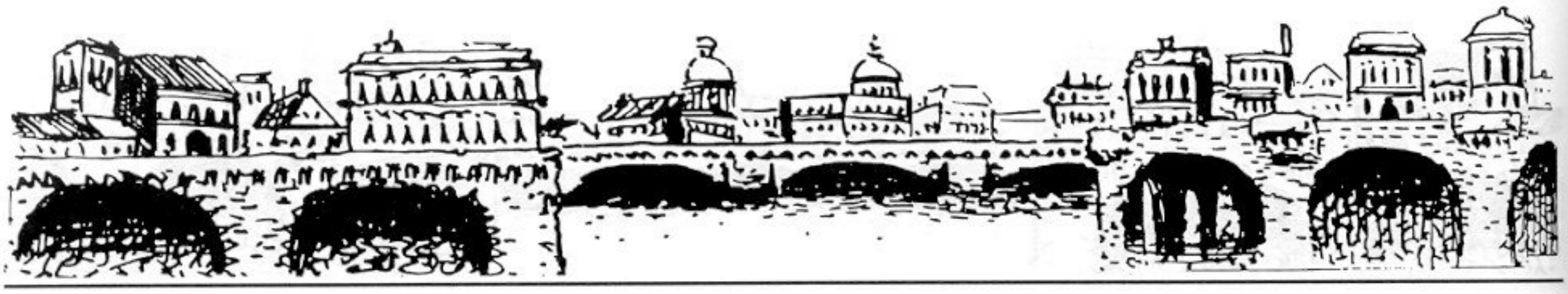


La Préfecture doit, en théorie, se limiter à appliquer et à mettre en oeuvre les directives des Doges. En fait, le Préfet, nommé à vie, a une connaissance de la ville supérieure à celle des Doges, élus pour cinqs ans, et prend la plupart des initiatives.

Cette indépendance de la Préfecture est accentuée par le fait que les Doges, comme les artistocrates, n'ont aucun pouvoir sur la nomination des membres de la Préfecture et ne peuvent que, dans de rares cas, révoquer le Préfet.

L'Artistocratie est un système fragile qui ne se maintient que grâce à la personnalité des Doges, à leur maîtrise des ressources publiques et à l'attachement profond qu'éprouvent les artistes de Venice pour ce régime.





Economie

Si Venice dispose d'activités et de ressources destinées à sa propre consommation (artisanat, cultures, industrie, etc...), l'essentiel de ses revenus provient du tourisme, du marché de l'art et de la production de plaques et de disques.

Tourisme

L'étranger qui visite Venice pour la première fois est d'abord charmé par l'accueil qui lui est réservé dans le quartier artistique. Il y sera traité comme un roi et pourra profiter pleinement des fêtes, manifestations artistiques et festivals organisés par les Doges. Cette première impression passée, il s'apercevera qu'il n'est pas possible d'acheter une oeuvre d'art sans s'adresser à un antiquaire. De plus, sorti du quartier artistique, les Véniciens n'ont plus aucune considération pour les étrangers.

Le tourisme est à Venice une affaire d'Etat dominée par les Doges. Ceux-ci sont chargés d'organiser les activités touristiques (pièces de théâtres, expositions, etc...) dont les revenus constituent l'ordinaire des artistes. En échange, ceux-ci doivent verser aux Doges une taxe sur chacune des représentations qu'ils proposent.

Commerce d'art

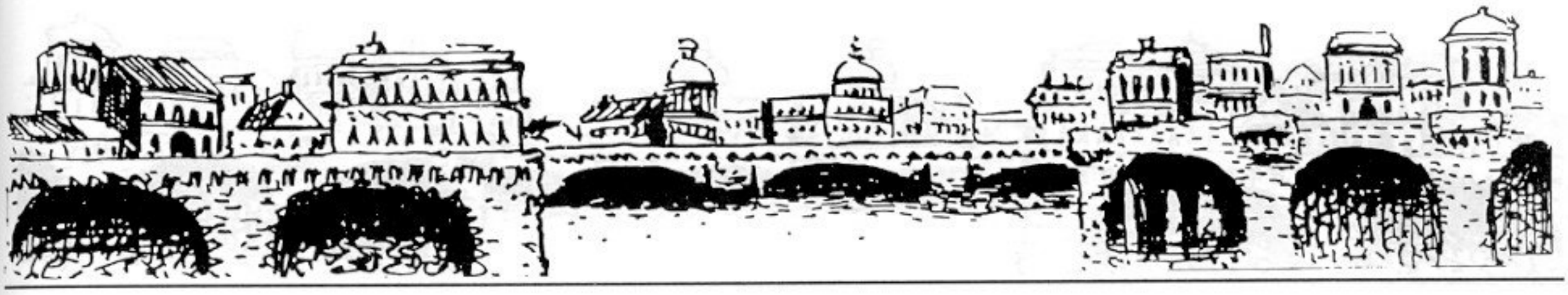
Si le tourisme est dominé par les Doges, le commerce d'art est le quasi monopole de la Loge antiquaire. En effet, pour un artiste qui n'a pas la chance de pouvoir passer par la phonodition ou l'imprimerie, s'attacher un antiquaire permet de s'assurer des revenus stables.

Consciente de ce pouvoir, la Loge exige des artistes qu'ils ne vendent pas directement leurs oeuvres à un particulier. Contrevenir à cette règle, c'est être assuré qu'aucun antiquaire n'achètera plus vos oeuvres.
Son pouvoir sur les artistes fait de la Loge antiquaire l'objet de grandes polémiques chez les artistocrates : faut-il laisser de simples commerçants asservir l'élite de Venice ? Si les Doges n'ont pas osé, jusqu'à présent, l'affronter directement, la Loge est l'objet de l'attention toute particulière de la police de l'Oeuvre ...

Industrie : diffusion sur fer et mines

La première industrie de Venice est la gravure d'oeuvres littéraires, musicales et, de façon marginale, picturales.
Les énormes machines qui servent cette industrie sont, depuis toujours, la propriété de la ville qui en confie l'exploitation à une vingtaine de Compagnies marchandes choisies par les Doges. Une fois qu'une Compagnie est désignée comme 'concessionnaire', elle a en principe toute liberté pour l'utilisation des machines. Le choix des oeuvres qui seront diffusées reste soumis à l'approbation des Doges.
En fait, une Compagnie doit, si elle veut bénéficier d'une concession et la garder, courtiser les Doges et les artistocrates. On murmure d'ailleurs que certaines Compagnies interviennent durant le festival pour aider finacièrement certains des candidats au titre de Doge.

L'importance de l'industrie de la diffusion sur fer explique l'existence à Venice d'une activité métallurgique importante. Cette industrie est servie par trois grands gisements de fer situés à la périphérie de la ville.



La vie a Venice

Déplacement

L'architecture de la ville, son entrelacs de traverses et de plates-formes dépourvues de parapets, nécessite une attention constante, les maladresses se sanctionnant souvent par une chute dans l'Ecryme.

Le touriste sera surpris de ne voir à Venice que peu des moyens de transport qui lui sont familiers. L'architecture de la ville interdit l'usage d'une automobile et rend l'équitation hasardeuse. De fait, si l'on excepte la chaise à porteur, réservée aux artistocrates, les Véniciens se déplacent essentiellement à pieds, à vélo ou encore en gondole.

Les gondoles Véniciennes sont une curiosité. Attachées sous l'immense réseau de câbles qui surplombe les canaux de Venice, elles sont tractées par le gondolier, soit à la main, soit par un ingénieux système de pédalier. Les gondoles sont le moyen le plus sûr et le plus rapide de circuler dans Venice.

Il existe d'autres moyens de transport qui, s'ils sont moins usités, ont une grande place dans la tradition vénicienne. Il en est ainsi de l'unique tramway de Venice sur lequel des auteurs gravent, à même le métal des wagons, des textes originaux qui forment le 'livre brinquebalant'. Traditionnelles également, ces échasses de bois recouvertes de cuivre qui sont utilisées par les Crépusculaires et par certaines ghildes d'assassins pour se déplacer dans les canaux d'Ecryme, évitant la cohue des rues.

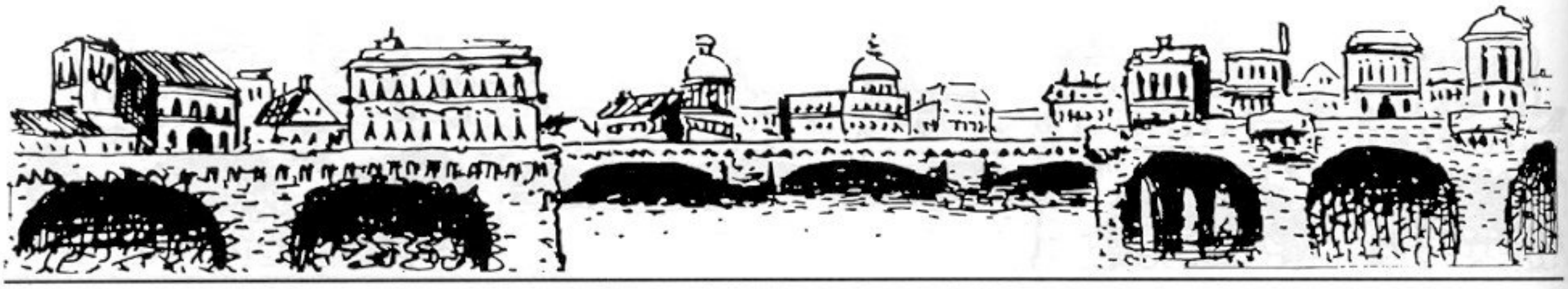
Habillement

Dans les quartiers non artistiques, le touriste ne remarquera que peu de différence entre l'habit des Véniciens et les vêtements bon marché auxquels il est habitué. C'est dans les quartiers artistiques que se révèle la tradition costumière de Venice.

Il y existe en effet un code vestimentaire très strict qui exige que chacun compose les couleurs de ses habits en fonction de son rang social. L'abondance et la vivacité des couleurs sont synonymes de pauvreté tandis que l'unicité est le privilège des riches (les Doges ne se vêtant que de noir). Cette étiquette nécessite, pour ne pas paraître grossier, un sens de l'observation tel qu'il est conseillé aux visiteurs de Venice de se limiter aux vêtements de couleur neutre.
Hormis le costume, le Vénicien joue également beaucoup avec le masque. A l'origine ce masque servait aux victimes défigurées par une chute dans l'Ecryme. Il s'est généralisé et croiser un homme masqué est désormais courant.

Hébergement

Aux vues du caractère touristique de Venice, le visiteur s'attend généralement à ce que la ville regorge d'auberges et d'hôtels. En fait, ils ne sont présents que dans les quartiers artistique et antiquaire, rien n'étant prévu pour les étrangers dans les autres quartiers.
Dans le quartier antiquaire, les hôtelleries sont pour la plupart modestes et ne surprendront en rien le voyageur. Par contre, celles du quartier artistique rivalisent de faste et d'originalité, les plus remarquables étant les grands hôtels installés dans les pavillons de l'ancienne Exposition Universelle. Il est à noter que les prix de ces hôtels sont en rapport avec leur caractère touristique...



Justice

Les lois de Venice sont relativement peu nombreuses et les tribunaux, comme les polices, n'ont qu'une compétence limitée.

Les tribunaux ne peuvent en principe agir que sur demande et uniquement pour les affaires criminelles d'une certaine importance (meurtre, vol d'une oeuvre, etc ...). Cela est particulièrement vrai pour les Marcheurs, les juges uniques des tribunaux itinérants qui représentent la justice artistocratique ordinaire. Par contre, le tribunal du Saint Office, tribunal collégial qui se tient dans les quartiers artistiques, a compétence pour tous litiges. Mais il ne s'occupe que des affaires dans lesquelles sont impliqués des artistes ou des touristes.

Les gardiens de la paix, police ordinaire de Venice, ne peuvent agir que sur la décision d'un tribunal, ce qui explique leur faible représentation dans les rues de Venice.

Mis a part cette justice courante, assurée par la Droiture, il existe trois polices spécialisées :
La Prévenante est chargée de contrôler l'état des bâtiments de Venice pour éviter les écroulements toujours possibles dans une ville posée à même l'Ecryme.
Les Crépusculaires, corps d'élite dirigé par le Préfet, sont chargés d'éviter les troubles préjudiciables à Venice.
Enfin, la police de l'Oeuvre, au service des Doges, perçoit les nombreuses taxes sur les spectacles et protège les droits des artistes (notamment contre les Compagnies).

Ces polices, si elles doivent en principe se limiter aux enquêtes et se référer ensuite au tribunaux pour les sanctions, ont un domaine d'action et des pouvoirs très étendus.

Leurs compétences sont d'ailleurs si proches que les frictions ne sont pas rares. Il est de notoriété publique que la police de l'Oeuvre et les Crépusculaires sont en constante concurrence.

Enfin, il faut noter que, du fait de la faible présence de la Droiture hors du quartier artistique, de nombreuses milices privées se sont créées dans les autres quartiers. On citera notament les Arlequins du quartier antiquaire et les milices marchandes des phonoditeurs.

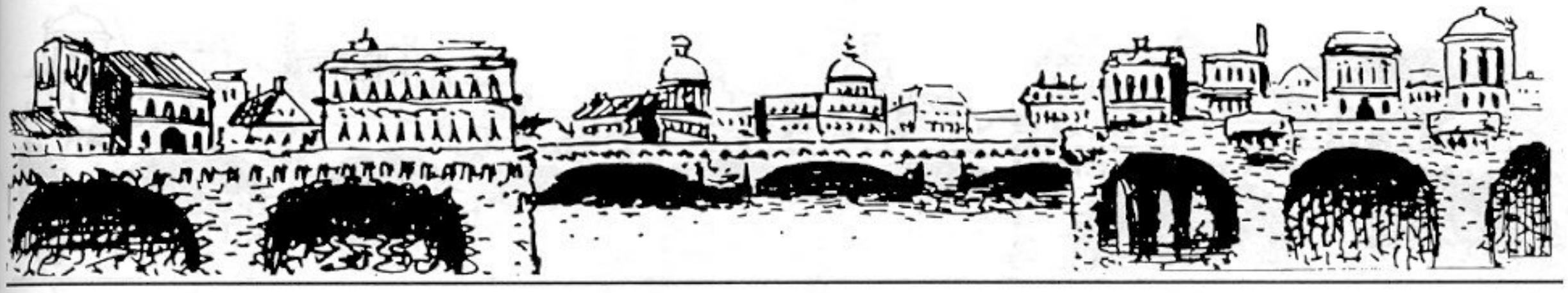
Festivités

Hormis les fêtes et manifestations artistiques (et touristiques) organisées par les Doges pour les visiteurs, il existe de grands événements qui concernent tous les Véniciens et non pas les seuls artistes.

La Noce : Cette manifestation est une survivance, un rappel, de ces bâtisseurs de traverses qui fondèrent Venice. Chaque année, les Véniciens construisent, dans des matériaux précaires, des sortes de petites traverses qui partent de Venice pour se rejoindre en un point de l'Ecryme. Les Véniciens ne vivent, durant une semaine, que pour faire de leur 'traverse' la plus belle de toutes.

Une fois la jonction faite, une grande fête y est donnée au terme de laquelle les Doges jettent une alliance d'or dans l'Ecryme pour symboliser le mariage de Venice et de l'Ecryme.

Le Carnaval : Cette manifestation commémore la création de l'artistocratie. Pour simuler la chute de l'ancien gouvernement, Venice va oublier, durant trois jours, toute structure hiérachique.

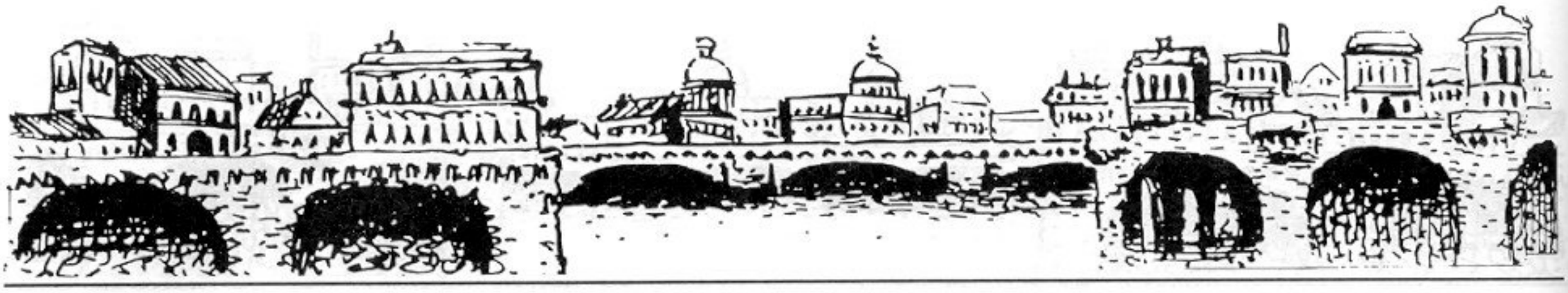


Toutes les polices de Venice, à l'exception des Crépusculaires, sont en congé et il est de tradition qu'une foule de véniciens monte la garde autour du palais des Doges pour empêcher ceux-ci d'en sortir.
Chaque Vénicien est tenu de se déguiser, de se masquer, sans tenir compte de son rang. Se déroule alors une fête sans équivalent sur l'Ecryme, durant laquelle, dans tous les quartiers, se côtoient manifestations artistiques et prouesses physiques (courses de gondoles, combats d'Echassiers, etc ...).

Le Festival : Cette manifestation, la plus importante de Venice, s'ouvre sur la dissolution, par les Doges, du Parlement en place. Les Loges artistiques réunissent alors leurs membres pour élire les nouveaux artistocrates.

Durant près de trois mois, Venice ne vit plus qu'au rythme des expositions et des spectacles installés, pour l'occasion, sur les grandes traverses de Venice. Le public n'est jamais aussi nombreux que durant cette période, chacun cherchant à connaître les oeuvres les plus appréciées par le nouveau Parlement.

Le Festival arrive à son terme lorsque les Doges invitent les membres du Parlement à se réunir pour choisir les quatres oeuvres les plus méritantes du Festival. Leurs auteurs président alors la cérémonie de clôture du festival durant laquelle les anciens Doges leur transmettent leurs pouvoirs.



Petit plan de Venice

Présentation

Construite à partir de cinq grandes traverses, Venice s'est développée peu à peu selon les initiatives individuelles. Cette évolution explique que Venice soit un ensemble de bâtiments construits sur des pilotis, des petits ponts ou même des blocs de pierre immergés dans l'Ecryme. Ces bâtiments sont reliés par un réseau complexe de passerelles et d'escaliers.
Si les grandes traverses restent relativement dégagées, cette architecture anarchique ne facilite ni le travail du cartographe, ni l'orientation du visiteur en mal de promenade. On peut cependant distinguer certains grands quartiers :

Quartier artistique

C'est dans ce quartier que les artistes ont installé leurs ateliers et leurs salles de spectacle. Ils se sont regroupés par Art, autour des pavillons de l'Exposition Universelle, formant ainsi de véritables 'îlots' autonomes. Quartier phare de Venice, on y retrouve, en plus des bâtiments administratifs, la plupart des auberges, casinos et maisons closes. Le quartier artistique est animé en permanence par les fêtes et expositions organisées par les Doges.

Conservatoire de l'Aquilone ; Galeries des Lazzis ; Les Montgolfières ; Palais des Doges ; Palais des 107 Théâtres ; Bibliothèque d'Agrégante.

Quartier Antiquaire

Ce quartier a pris le nom de la Loge qui y est la plus présente mais il n'est pas réservé aux marchands d'art et on y trouve toutes les boutiques possibles et imaginables. Quasiment tout le commerce de Venice se fait dans ce quartier bruyant et surveillé en permanence par la milice des Arlequins.

Grande Halle de Venice ; Saint Office ; Tours d'adjudication.

Quartiers Miniers

Ce sont ceux qui, proches des usines métallurgiques et des puits miniers, abritent mineurs, ouvriers et, de façon générale, ceux qui ne peuvent vivre ailleurs. Repère de la plupart des mécréants de la ville, ces quartiers ne gagnent pas à être visités de nuit ...

Café du temps perdu ; Asile humaniste ; Puits miniers ; Usines Métallurgiques.

Quartiers Phonoditeurs et Imprimeurs

Ces quartiers sont centrés autour de la vingtaine de manufactures de plaques et de disques qui sont la propriété de Venice. On y rencontre, outre les ouvriers et les membres des Compagnies qui exploitent les manufactures, un grand nombre d'artistes animés par l'espoir de se faire phonoditer ou imprimer. Ces quartiers sont aussi le siège de gens peu recommandables comme les voleurs d'oeuvres ou les milices marchandes qui, selon certaines rumeurs, ne se limitent pas à protéger leurs employeurs ...

Café des soupirs ; Club du Fer ; Salons de l'écho ; Imprimeries ; Manufactures Phonditricices.

VENICE

1

2

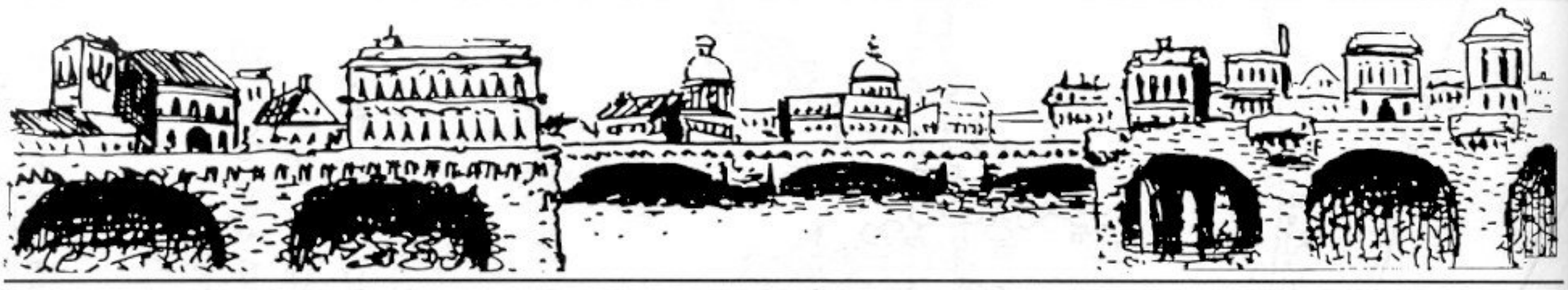
3

4

0 300m

1: quartier artistique
2: quartier antiquaire
3: quartiers miniers
4: quartiers phonoditeurs et imprimeurs

Réalisé par l'Institut Ducal Cartographique.



Hauts lieux de Venice

Bibliothèque d'Agrégante [G-12]

Ce bâtiment est un des plus curieux de Venice. Il fut conçu par Agrégante, grand prêtre de l'Arpenthem, pour reconstituer symboliquement le réseau des traverses. Il évoque quelque hangar gigantesque dans lequel on aurait construit une myriade d'escaliers menant à des plates-formes.
Le Doge Salione ayant accordé aux Arpenthes la concession des archives de Venice, ce sont eux qui s'occupent des milliers de plaques et de disques que contient la Bibliothèque. Le classement, pour le moins anarchique, et l'architecture du bâtiment les rendent d'ailleurs indispensables pour la moindre recherche.
On consulte les disques et les plaques sur les plates-formes qui servent de rayonnages à la Bilbliothèque. Cette absence de murs plonge celle-ci dans un vacarme tel que les bibliothécaires sont, pour la plupart, quasiment sourds. Pour pallier à cette infirmité, ils ont appris à 'lire' les sillons des disques par le simple toucher.
Lieu privilégié des écrivains et des compositeurs, la Bibliothèque est entourée de cafés et de clubs où les artistes exposent leurs oeuvres aux critiques de leurs pairs. Les abords de la Bibliothèque sont devenus, par la force des choses, le siège de la Loge de la Lettre.

Café des Soupirs [O-4]

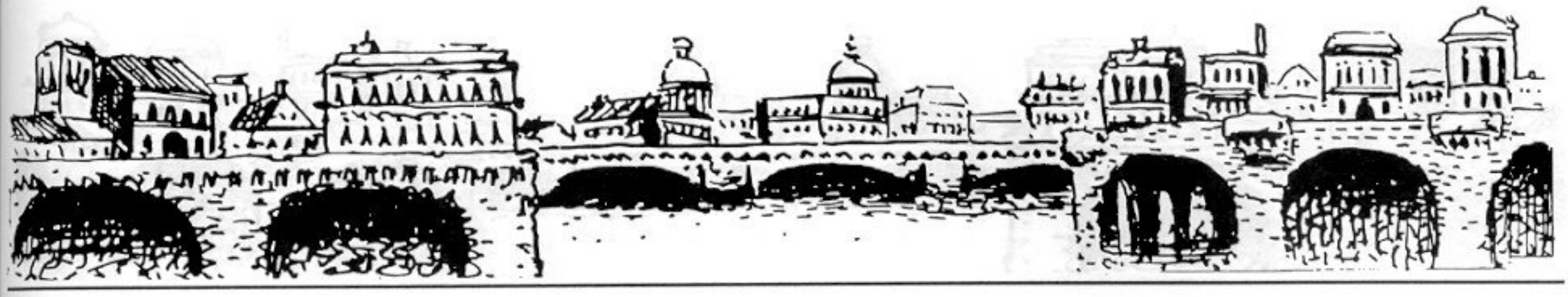
Situé à une faible distance des Salons de l'Echo, ce café est connu à Venice comme étant le refuge des artistes qui viennent d'auditionner. Il est de tradition qu'y soit organisée, une fois par semaine, une soirée au cours de laquelle les noms des artistes phonodités sont rendus publics. Ces derniers doivent donner dans le Café la dernière représentation de leur oeuvre avant d'en vendre les droits aux Compagnies.

Café du temps perdu [E-12]

Cet établissement appartenait, à sa création, à un groupe d'artistes qui avaient le projet d'ouvrir les ouvriers et les mineurs à l'art en mêlant représentations artistiques et consommations à bon marché. Lorsque ses fondateurs disparurent et que le Café fut repris par un ouvrier, celui-ci donna au café le surnom dont l'avait affublé les gens du quartier artistique.
Aujourd'hui, aucun artiste ne s'y produit plus et le café est devenu le lieu favori des voleurs d'oeuvres. Certains s'étonnent d'ailleurs, le fait étant notoire, de la négligence coupable dont fait preuve la police de l'Oeuvre à l'égard de cet endroit ...

Club du Fer [P-7]

Cet hôtel particulier accueille périodiquement les dirigeants des Compagnies phonodidtrices et d'imprimeries. Le but avoué du club est de concilier les intérêts de ses membres, pour opposer aux Doges une politique commune. Si le club est très fréquenté, ses membres n'ont pas encore réussi à oublier leurs différends et les duels y restent monnaie courante.



Conservatoire de l'Aquilone [I-8]

Cathédrale de fer et de verre, fruit des élucubrations des urbatechs d'Eole, c'est dans ce bâtiment que se trouvent les plus grandes salles de concert de Venice et chaque instrument y a sa partie réservée.
Siège de la Loge de la Note, celle-ci y entretient à grands frais des 'transparents' dont les dons d'acrobates servent parfois à des missions bien différentes du nettoyage ou de l'entretien des vitraux de la cathédrale.

Galeries des Lazzi [J-11]

Placées sur une immense dalle de pierre, les galeries des Lazzi ressemblent à une série de ruelles où se regroupent une multitude d'ateliers de peintres et de graveurs.
En fait, l'étranger qui s'y risque découvrira vite que les galeries, remplies de trompe-l'oeil, de façades sans immeuble, de portes condamnées ou dérobées, sont un labyrinthe d'où il est difficile de sortir sans l'aide de la Loge du Glyphe.

Grande Halle de Venice [H-17]

La Grande Halle n'a pas, à la différence des autres lieux de Venice, de bâtiments à proprement parler. Ce lieu, où transitent toutes les marchandises venant ou partant de Venice, s'est installé spontanément sur un des entrelacs de petites traverses qui composent Venice.
Mais ce qui choque le visiteur de la Grande Halle, outre sa taille, c'est la présence, parmi les inévitables hangars et boutiques de marchands, de lignes de chemins de fer disposées un peu partout au travers de la Halle et qui font de celle-ci l'unique gare de Venice.

Asile humaniste [P-19]

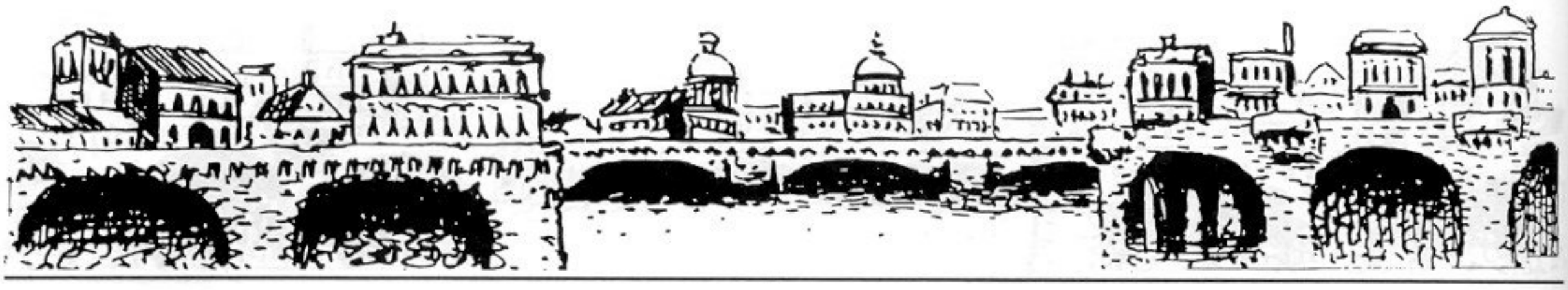
Construit comme une prison destinée aux nombreux aliénés de Venice, l'Asile est, depuis une dizaine d'années, confié à la responsabilité d'Osparo, un ancien maître de la Grande Loge Hippocratique d'Eole.
Cet illustre savant est à Venice pour expérimenter une science que toutes les Grandes Loges ont qualifié d'élucubration : l'Humanisme. Pour Osparo, les aliénés ne souffrent pas d'une maladie physique qu'il faut soigner par l'isolement et les chocs électriques mais de troubles mentaux. Troubles qu'il faut identifier et guérir en communiquant avec le patient par le biais de la musique et de l'art.

Les Montgolfières [J-23]

Cette maison close n'est sans doute pas la plus grande de Venice mais est, et de loin, la plus connue (et la plus chère). Le bâtiment en lui-même, une sorte de grand triangle posé à plat, n'a d'intérêt que pour sa terrasse. C'est là, au milieu d'un des plus somptueux jardins de Venice, que se déroulent la plupart des activités, jeu et prostitution, des Montgolfières.
Mais ce qui a fait l'intérêt de la 'maison', sont les trois montgolfières qui surplombent les bâtiments. Réservées aux plus riches clients, on y accède par des ascenseurs inclus dans des tours de fer. Là-haut, la contemplation de Venice n'est pas, et de loin, l'attraction principale...

Palais des Doges [F et G-6]

Construit pour loger les premiers représentants des Loges, le palais des Doges est en fait constitué de quatre palais (un pour chaque Loge artistique) réservés aux Doges et à leurs proches.



Ces palais sont regroupés autour d'une place ronde où sont affichés les décrets et lois pris par les Doges et où les greffiers ducaux reçoivent les doléances. Cette place est évidemment publique et on y accède par une des quatre portes sculptées au symbole d'une Loge artistique. Il n'est pas besoin de dire que les portes, comme la place, sont gardées en permanence par un corps spécial de la police de l'Oeuvre.

Palais des 107 théâtres [F-9]

Le palais était à l'origine une pyramide approximative constituée de marches en pierre, importées à grands frais par la Loge théâtrale d'Entrelace pour l'Exposition Universelle. La Loge du masque s'est emparée du bâtiment et a construit, à même la pyramide, une multitude de théâtres dont la réputation est d'autant plus grande qu'ils sont situés près du sommet.
On raconte que la pyramide recèle en son sein des salles qui servent de repère à une ghilde d'acteurs déchus, spécialisés dans la substitution de personne...

Saint Office [I-19]

Gigantesque bâtiment aux formes épurées et à la disposition géométrique, le Saint-Office est l'ancien pavillon de Méthalume. Si les polices de Venice (à l'exception de la police de l'Oeuvre) y ont leur siège, le Saint Office est surtout connu pour abriter les appartements du Préfet et le Tribunal.

Salons de l'écho [O-4]

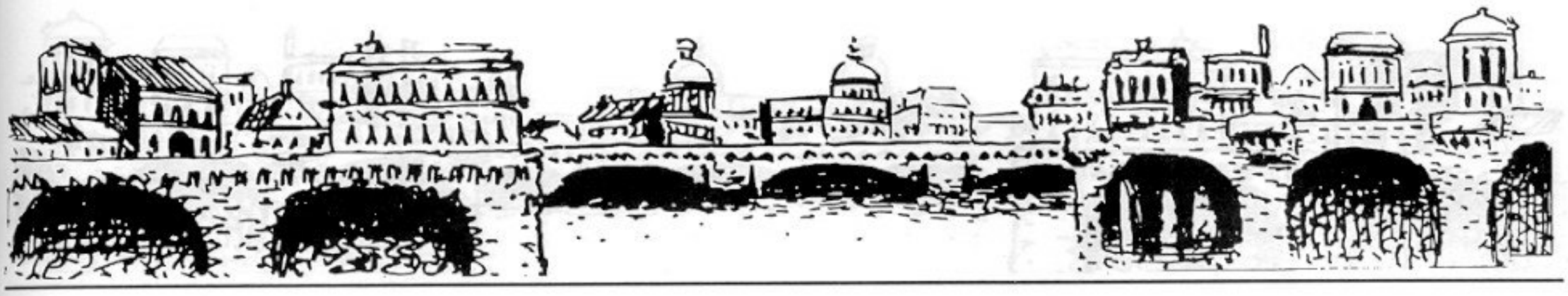
Construits comme des salles de concert, les salons sont utilisés par les Compagnies afin de sélectionner les artistes qui seront diffusés.

Les salons proprement dits sont une série de petites pièces entourant un grand hémicycle. Les artistes se produisent dans cet hémicycle, les occupants des salons ne percevant que leurs voix, à travers un réseau complexe de tubes métalliques. La qualité de cette transmission fluctuant avec la distance, on comprend aisément que plus une Compagnie est influente, plus elle dispose d'un salon proche de l'hémicycle.
Il n'existe aucune convocation ou ordre de passage aux salons de l'écho. Pour auditionner, les artistes doivent attendre leur tour, parfois plus d'une semaine, dans la *rue aux auditions,* petite rue tortueuse qui est le seul accès à l'hémicycle. Cette rue est le siège de la ghilde de la martingale dont les membres proposent aux artistes porte-bonheur, entrevues avec de soit-disant membres d'une Compagnie et même des plans permettant d'accéder directement à l'hémicycle, en passant par le labyrinthe formé par les salons...

Tours d'Adjudication [G-19]

Ces trois tours, reliées entre elles par un fin réseau de passerelles et de câbles de gondoles, sont la propriété de la Loge antiquaire, qui y a son siège. Situées à la frontière entre le quartier antiquaire et le quartier artistique, les tours sont l'endroit où les oeuvres d'art insusceptibles de diffusion sur fer sont vendues aux enchères aux antiquaires.

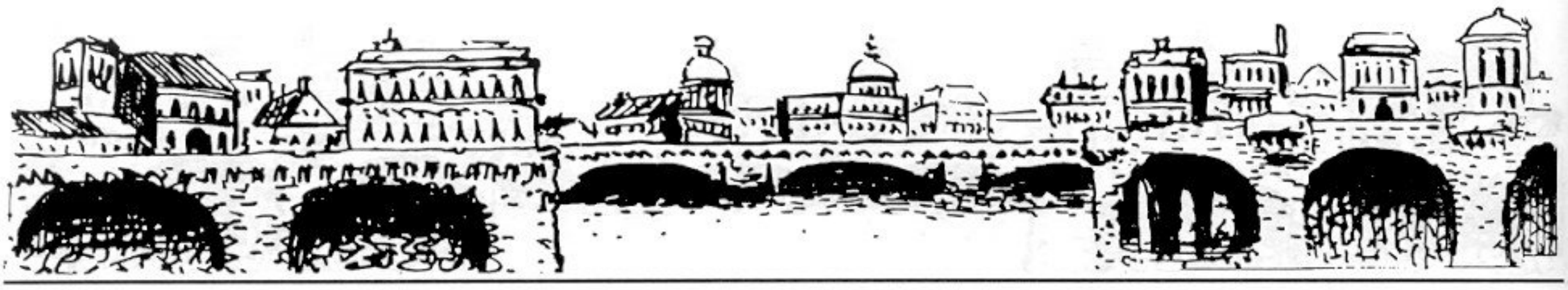
Mais le marché d'art n'est pas la seule raison d'être des tours et il est quasiment officiel que de soit-disant artistes venus de l'extérieur de la ville y vendent des secrets d'Etat, sous couvert d'oeuvres d'art.



La pièce

L'histoire commence à Entrelace. Armand, un jeune violoniste de la Schola Cantorum d'Entrelace a composé une sonate qu'il présente à ses maîtres en juin 1093. La lecture de la partition les déçoit et Armand se voit refuser la phonodition de son oeuvre.

Il décide de quitter Entrelace et de tenter sa chance à Venice, temple de la phonodition. Il arrive à Venice en octobre 1097 et se met en quête de trois musiciens pour pouvoir jouer la sonate. Aidé par Armand, le mécène qui a trouvé ses trois musiciens, il obtient une salle dans le conservatoire de l'Aquilone pour une série de quinze concerts.
Au bout de trois jours, les gens se pressent pour assister aux représentations. Le quatrième jour, le quatuor d'Armand se produit dans une salle beaucoup plus grande. Ce soir-là, Phaleo, le Doge de la Lettre, est présent et tombe sous le charme de la musique. Il va assister à toutes les représentations qui suivront.
Au bout d'une semaine, le succès est tel qu'Armand et ses musiciens sont appelés aux Salons de l'Echo pour enregistrer une maquette de la sonate. Les représentations sont maintenues.
Elmo, un membre du cercle Céphalique de Venice, est présent à l'un des derniers concerts. Il découvre l'inexplicable substance Céphalique de la sonate et se présente au jeune violoniste. Il s'aperçoit que celui-ci est un Céphale qui n'a pas appris à maîtriser le Don. Etrangement, au lieu des manifestations attendues du Don (rêves agissant sur son entourage), la Céphalie d'Armand a pris corps dans sa musique. Celle-ci plonge les auditeurs dans des rêves éveillés et entraîne chez certains une véritable accoutumance. C'est le cas de Phaleo, Doge de la Lettre.
Avec l'aide d'Elmo, Armand se rend compte des dangers de publier et même de jouer *sa* sonate. Les deux hommes décident en commun d'arrêter les concerts et de dissoudre le quatuor. Sur les conseils d'Elmo, Armand vole la maquette de l'enregistrement aux Salons de l'Echo pour la détruire.
Mais il ne peut s'y résoudre. A l'insu d'Elmo, il dépose la maquette du disque à la Bibliothèque d'Agrégante. Il a pris soin de la présenter comme une nouvelle copie d'une oeuvre mineure pour que le disque finisse dans les caves de la Bibliothèque. Armand rejoint Elmo et disparaît pour commencer son éducation de Céphale.
Entre-temps, Phaleo, Doge de la Lettre, perd peu à peu la raison, drogué au dernier degré par la musique d'Armand. Ce dernier disparu, Phaleo va le chercher partout sans résultat. Son intrusion dans les affaires de la Note (Phaleo assiste à de nombreux concerts, fréquente les milieux mélomanes etc...) est de plus en plus remarquée. Le Doge de la Note, Olzano, s'en inquiète et juge rapidement de l'état de Phaleo. Persuadé que l'homme est dément, Olzano obtient auprès du Parlement que le Doge de la Lettre soit examiné par les médecins de l'asile humaniste. Ceux-ci ne diagnostiquent qu'une vulgaire "phobie mélomane" et prescrivent un traitement musical, tout en assignant le Doge à résidence (au Palais).
Sa popularité se renforce auprès des musiciens de Venice. Olzano, qui voit sa propre réputation se ternir (c'est lui qui a demandé l'examen de Phaleo devant le Parlement), prend l'initiative et invite officiellement Phaleo au Palais des Doges dans l'Aile de la Note. Olzano fait valoir qu'elle est dotée des meilleures structures musicales et installe Phaleo dans ses appartements. En réalité, Olzano s'est désormais résolu à faire assassiner Phaleo.



Sa popularité auprès des musiciens de Venice met en jeu sa réélection au moment du Festival. Il chasse ses derniers scrupules en estimant agir pour le sécurité de Venice...
Olzano a bien compris que le Doge de la Lettre était victime de la musique d'Armand, sans pour autant se douter que la Céphalie est en cause. Il use de son influence pour faire rechercher l'enregistrement de la sonate, en vain.

Le hasard va venir à son secours par l'intermédiaire d'un archiviste de la Bibliothèque d'Agrégante. Récemment, cet archiviste, Maldano, a rangé avec ses confrères les caves de la Bibliothèque (une mise à jour qui a lieu tous les six mois et dont Armand ignorait tout). Maldano s'étonne en effleurant du doigt les sillons du disque de ne pas trouver la musique annoncée sur la pochette. Maldano, en archiviste consciencieux, en réfère à son supérieur hiérarchique.
Celui-ci fait partie de l'entourage d'Olzano et comprend très vite qu'il a affaire à l'enregistrement recherché par son Doge. Il lui apporte la sonate le soir même.
Olzano a échafaudé un plan audacieux pour éliminer son rival. Il ne peut faire assassiner Phaleo dans ses propres appartements, sous peine d'attirer trop facilement les soupçons. La solution serait de faire sortir le Doge de la Lettre du Palais à l'insu de sa garde personnelle. L'idée lui vient de faire courir une rumeur sur un troubadour qui jouerait la musique d'Armand dans les rues de Venice. Assigné au Palais, Phaleo ne peut sortir officiellement. Olzano espère (et il compte bien lui faciliter la tâche) que Phaleo sortira seul du Palais pour se mettre en quête de la sonate.
Olzano fait transcrire la sonate pour un orgue de barbarie (un instrument largement utilisé par les troubadours de Venice) et contacte la ghilde des Hautes Oeuvres...

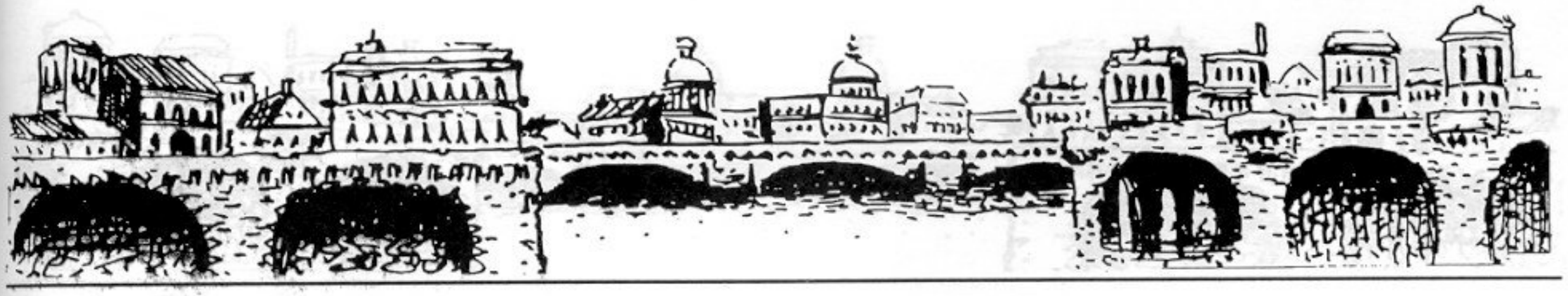
Comme prévu, lorsque Phaleo apprend que la musique d'Armand se joue dans les rues de Venice, il confie à un ami, Estelli, qu'il veut quitter le Palais pour la rechercher. Phaleo ne pouvant sortir officiellement du Palais, Estelli se rend compte que le Doge sera sans escorte, seul dans Venice. Il met au point un plan avec Phaleo pour qu'il puisse quitter discrètement le Palais tout en s'assurant que des gens veilleront sur lui. Mais Phaleo refuse toute escorte, officieuse ou pas. Il veut être seul pour retrouver les échos de la sonate. L'arrivée des personnages va fournir à Estelli une escorte discrète.

Les personnages

Les personnages interviennent dans l'histoire par le biais d'Estelli, le correspondant de Philomène.

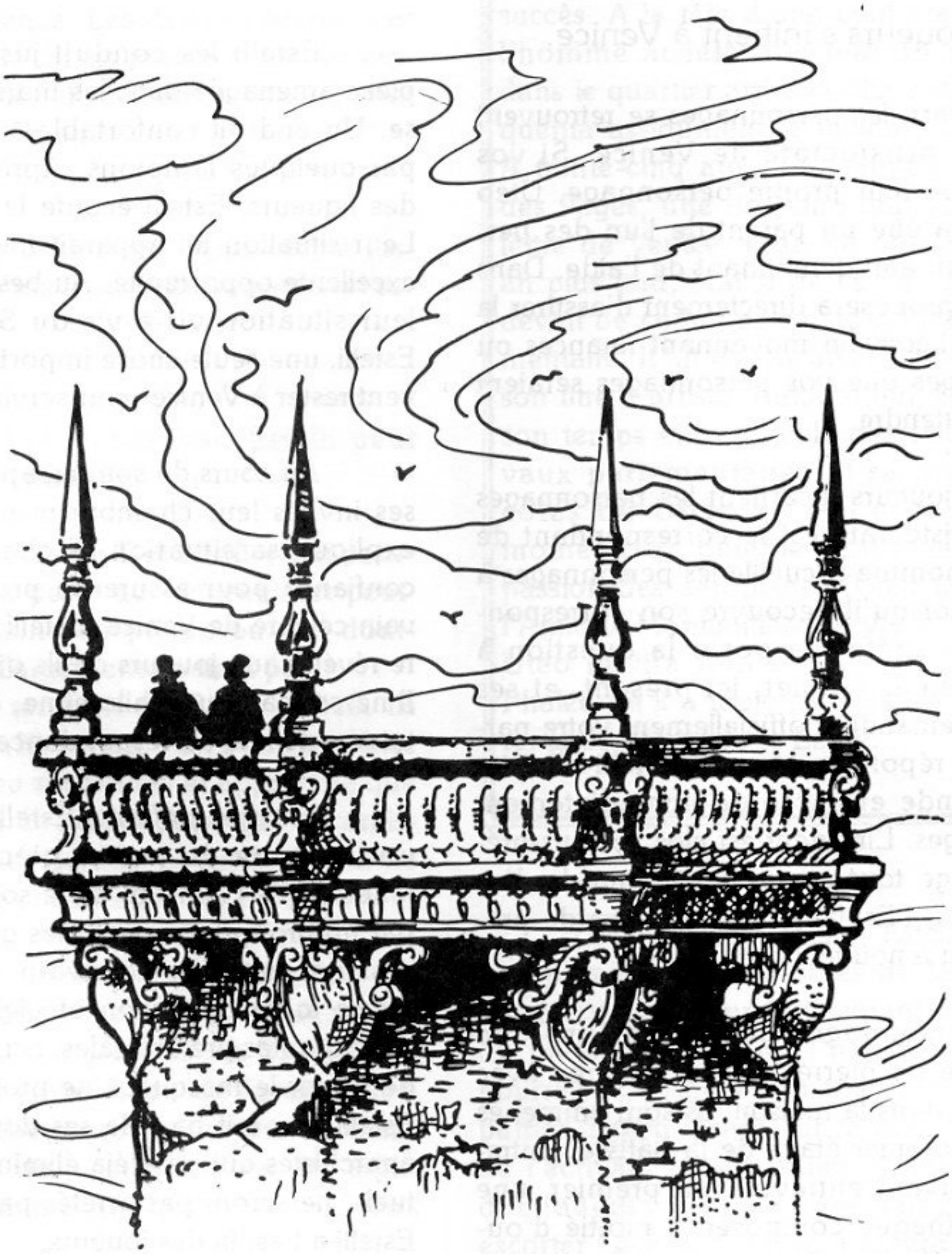
ACTE I : Estelli, qui les connaît trop peu, va leur demander d'escorter un soi-disant écrivain menacé par des anarchistes. Les joueurs vont sans le savoir escorter le Doge Phaleo, parcourant Venice à la recherche du troubadour.
Les joueurs vont devoir contrecarrer la tentative d'assassinat orchestré par Olzano. Au terme de cette épisode, ils apprendront l'existence du disque et seront chargés, par Phaleo cette fois, de le récupérer.

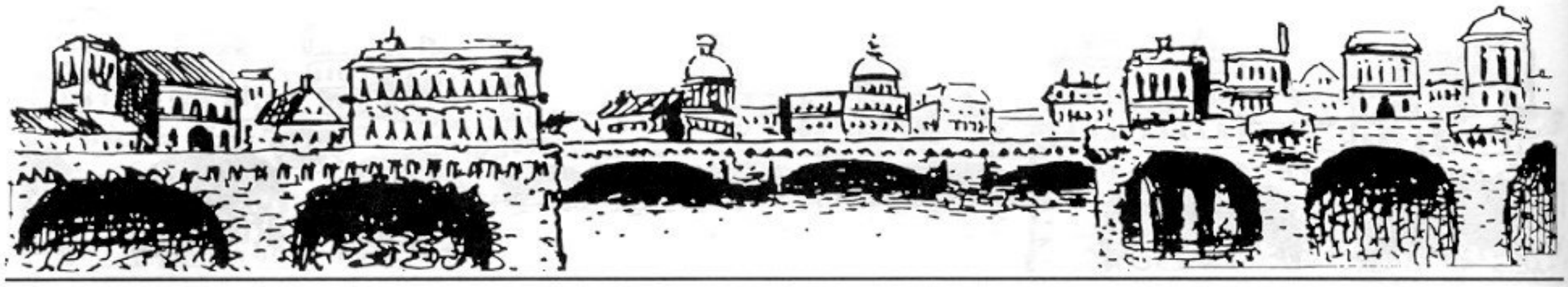
ACTE II : les joueurs vont enquêter sur l'assassinat et son commanditaire qui posséderait l'enregistrement de la sonate. D'un atelier vénicien à la Bibliothèque d'Agrégante en passant par un club fréquenté par une Céphale entreprenante, les joueurs finiront par découvrir qu'Armand est toujours dans Venice.



ACTE III : les joueurs, après avoir manqué de le retrouver, vont devoir le délivrer des mains d'un franc-voleur à la solde d'Arabesque caché dans la Galerie des Lazzis.

Mais Armand, une fois délivré, va voler le disque à Olzano lui-même et obliger les joueurs à le retrouver. Le scénario s'achève sur la confrontation entre les joueurs et Armand pour la possession du disque.





ACTE I

Scène 1 :

Où les joueurs s'initient à Venice.

Au départ, les personnages se retrouvent tous chez un artistocrate de Venice. Si vos joueurs ont tiré leur propre personnage, Uteo d'Estelli pourra être un parent de l'un des personnages ou un ami demandant de l'aide. Dans ce cas, il leur proposera directement d'assurer la protection de l'écrivain moyennant finances ou autres avantages que vos personnages seraient en mesure d'attendre.

Si vos joueurs incarnent les personnages pré-tirés, l'artistocrate est le correspondant de Philomène. L'homme accueille les personnages à bras ouverts lorsqu'il découvre son correspondant. Le sous-préfet va poser la question à Estelli. "Monsieur Griolet, ici présent, et ses quatre amis demandent officiellement votre parrainage. Que répondez-vous ?" Estelli n'hésite pas une seconde et l'accorde immédiatement aux personnages. L'incident est clos, le sous-préfet prend congé tout en rappelant que le dirigeable restera à l'Esplanade, sous la garde préfectorale, jusqu'à nouvel ordre...

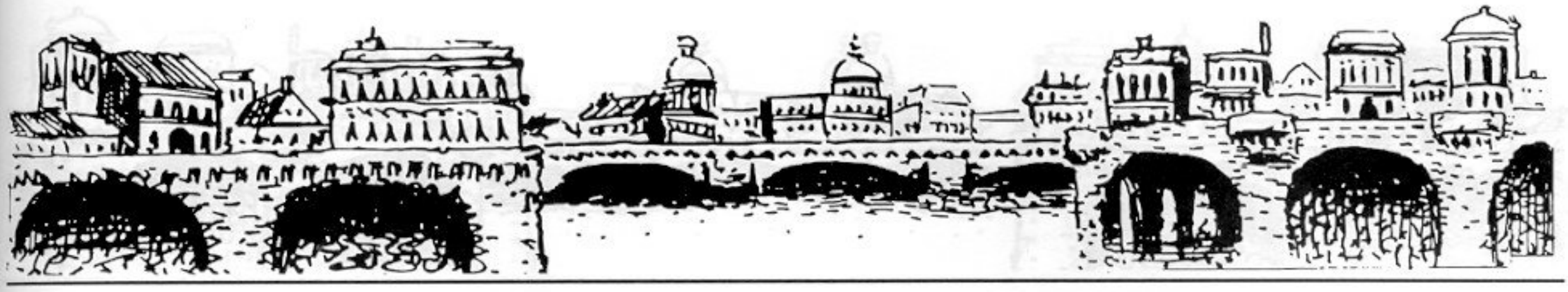
Les personnages pénètrent dans une vaste demeure de pierre (G-11), décorée avec goût. Une fois dans la maison, ils sont emmenés par Estelli au dernier étage de la bâtisse. Entretemps, ils peuvent entrevoir, au premier, une grande bibliothèque composée à moitié d'ouvrages de papier (une fortune !) et de disques phonodités.

Si les joueurs s'y attardent, ils remarqueront surtout des ouvrages de voyage et de nombreux traités de navigation aérienne. Philomène pourra juger, d'ailleurs, de la richesse des ouvrages dont certains sont très recherchés. Sur les murs, les joueurs peuvent lire de nombreuses plaques locales (Estelli collectionne celles où il est question de ses auteurs favoris).

Estelli les conduit jusqu'à une grande pièce aménagée dans les mansardes de la bâtisse. Un endroit confortable, subtilement éclairé par quelques lampions. Après avoir fait servir des liqueurs, Estelli écoute le récit des joueurs. Leur situation lui apparaît très vite comme une excellente opportunité. Au besoin, il dramatisera leur situation vis-à-vis du Saint-Office. Pour Estelli, une seule chose importe : les joueurs doivent rester à Venice pour servir ses projets.

Au cours du souper, après avoir indiqué à ses invités leur chambre respective, Estelli leur explique sa situation. Il cherche des gens de confiance pour assurer la protection d'un écrivain célèbre de Venice. Estelli ne veut pas encore révéler aux joueurs qu'ils ont affaire au Doge. Il ne connaît que Philomène, et simplement aux travers de leur correspondance.

Encore méfiant, Estelli préfère inventer une histoire de toutes pièces. Il confie aux joueurs que l'écrivain a été soi-disant condamné par un groupe d'anarchistes qui ont juré de l'assassiner. Mais cet écrivain, Marco d'Aldri, a refusé toute protection officielle de la Lettre ou des autorités préfectorales, acceptant simplement de porter le masque. Une protection bien faible. Estelli leur fait part de ses doutes. Selon lui, les anarchistes qui ont déjà éliminé d'autres intellectuels, ne seront pas arrêtés par un déguisement. Estelli a besoin des joueurs.



Marco d'Aldri est un écrivain à la mode dont les ouvrages se vendent au-delà de Venice. Sa disparition serait une catastrophe pour Venice et surtout pour la Lettre.

Cela dit, Estelli doit surtout paraître crédible. Marco d'Aldri existe réellement et a été mis dans la confidence. Les deux hommes sont amis de longue date. Si les joueurs veulent rencontrer l'écrivain chez lui, ses domestiques feront savoir qu'il loge au Palais.

Bref, Marco d'Aldri n'est pas visible jusqu'au lendemain, date à laquelle les joueurs l'escorteront.

Si les joueurs rechignent, Estelli peut jouer deux cartes maîtresses:

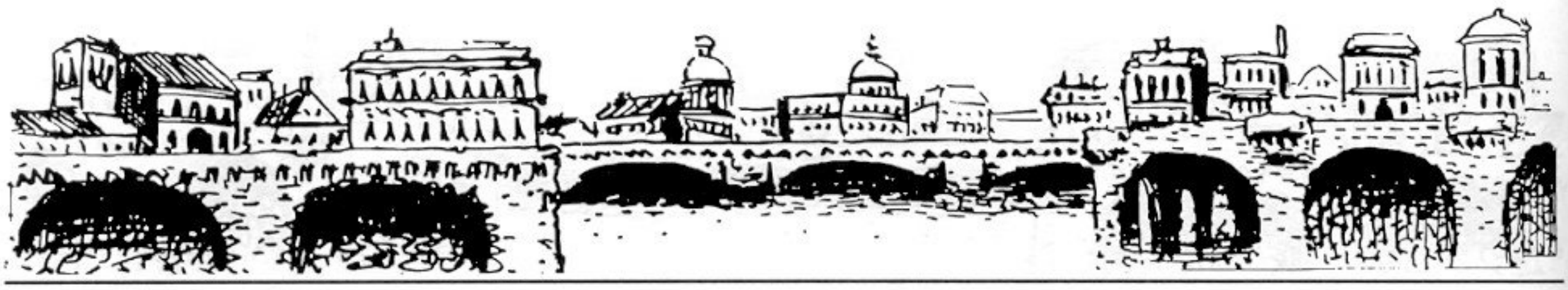
- les dangers du procès au Saint-Office qui pourraient leur valoir la perte du dirigeable et peut-être même une peine de prison ou des dommages et intérêts. L'argument ne tient pas.
Si les joueurs se rendent au Saint-Office, ils pourront consulter un avocat public (moyennant cinq ou six hurles) et apprendre que la peine la plus lourde ne peut être que la confiscation du dirigeable. Aucune peine de prison ne pourra être retenue contre eux.

- une récompense substantielle de la Lettre qui sait se montrer généreuse. Estelli peut même jouer sur la récompense promise par les autorités préfectorales pour l'arrestation des anarchistes. Les moyens de convaincre les joueurs ne manquent pas. A vous de juger quels sont les arguments qui sont à même "d'émouvoir" vos Joueurs.

Uteo d'Estelli

Uteo fut, jusqu'à ses trente ans, l'un des plus jeunes diplomates veniciens. Il représenta Venice à Methalume et rédigea, à son retour, des mémoires qui connurent un très large succès. A la tête d'une confortable fortune, l'homme acheta une maison particulière dans le quartier artistocratique (G-11) et fréquenta assidûment le milieu parlementaire. A trente-cinq ans, il fut appelé par l'Ecole des Pages, une des cinq grandes écoles de lettre de Venice. Il devint officiellement, un an plus tard, Maître de l'Ecole des Pages et devint de ce fait postulant au rang de parlementaire. Il fut élu six ans plus tard et gagna son titre d'artisto. Aujourd'hui, Uteo partage son temps entre l'Ecole des Pages, ses travaux parlementaires et sa présence aux côtés du Doge de la Lettre. Ses rares moments de détente sont occupés par sa passion des aéroplanes (Uteo fait partie de l'Amicale Montgolfière de Venice)
Uteo mettra tout en oeuvre pour sauver Phaléo qu'il a toujours trouvé digne d'assurer la pérennité de la Lettre.

Le lendemain matin, Estelli se confie un peu plus sur les modalités de la mission. Les joueurs doivent impérativement rester en retrait du prétendu écrivain (Phaleo). Celui-ci, dit-il, pourrait s'offusquer et menacer la Lettre de s'expatrier. Estelli insiste sur le caractère fantasque de l'écrivain pour justifier la présence *discrète* des joueurs. Ceux-ci doivent commencer à escorter l'écrivain lorsqu'il sortira du Palais des Doges !



Si les joueurs s'étonnent que l'écrivain dorme au Palais, Estelli expliquera que le Doge de la Lettre apprécie beaucoup l'écrivain et l'a invité au Palais. La pratique est courante à Venice. Les artistes en vogue sont souvent appelés au Palais par leur Doge respectif.

Si les joueurs posent des questions sur le groupe des anarchistes, sachez que Estelli s'est contenté de reprendre à son compte le nom du groupe des "Vingt-six". Un groupuscule, en fait, qui n'a jamais été inquiété par les Crépusculaires du Préfet. Les "Vingt-six" ont toujours commis des attentats spectaculaires qui défraient régulièrement la chronique et passionnent autant les véniciens que les touristes. Le Préfet, sur ordre des Doges, a toujours retardé ou étouffé les enquêtes.

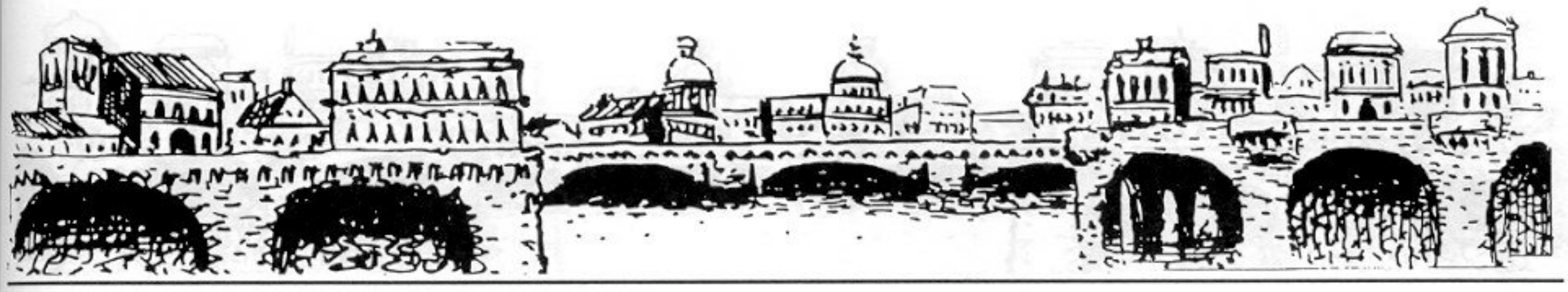
Les joueurs peuvent apprendre tout cela d'Estelli. S'ils se rendent à la Préfecture, on leur confirmera les informations d'Estelli. Vous pouvez mettre en scène un commissaire préfectoral (une référence à Venice) qui admettra volontiers que ce genre d'action ressemble bien aux "Vingt-six".
Il s'agit surtout de satisfaire la curiosité des joueurs. Le jour de l'attentat est prévu, selon Estelli, pour demain. Les joueurs disposent donc d'une journée pour flâner dans Venice ou s'occuper de leurs propres affaires.

Mais les joueurs ont surtout intérêt à se préoccuper du dirigeable. La nuit qui a suivi leur arrivée chez Estelli, celui-ci a écrit au Saint-Office à un ami juge. Ce dernier s'occupe dès aujourd'hui de faire traîner le dossier. Si les joueurs demandent un avocat public, ils sauront qu'Estelli a dramatisé.

Toutefois, s'ils font suffisamment de bruit au Saint-Office, le juge les invitera dans son bureau et leur tiendra un discours sévère. Le spectacle avait les faveurs du public, des spectateurs ont été traumatisés et surtout, le dirigeable sert actuellement de caution. Tout est bon pour décourager les joueurs de récupérer rapidement le dirigeable. A noter qu'Estelli sera toute cette journée au Palais des Doges et rentrera pour le souper auquel il a impérativement convié les joueurs.

Si les joueurs venaient à s'intéresser à l'unique domestique d'Estelli pour en savoir un peu plus sur leur hôte, ils se heurteront à un silence respectueux. Rienza (l'archétype du majordome discret et efficace) n'apprendra rien de nouveau aux joueurs.

Si, à un moment quelconque, un joueur Céphale tente une intrusion dans l'esprit d'Estelli, il saura qu'Estelli leur a menti en partie.



Cette découverte ne change rien au déroulement du scénario. Estelli avouera bon gré mal gré que l'écrivain n'est autre que Phaleo, Doge de la Lettre. Toutefois, Estelli doit rester un personnage de confiance. Cette intrusion ne doit logiquement pas être motivée...

Au souper, le soir de la première journée à Venice, Estelli finit de présenter la mission aux joueurs.
L'homme qu'ils doivent escorter sera vêtu, comme de coutume, d'un costume de ville en velours vert, d'un fin masque de cristal vert surmonté d'un chapeau de feutre rouge et se promènera à coups sûrs avec sa canne en fer forgé. Marco d'Aldri doit sortir normalement par la porte des "Petites Joies" après huit heures du matin (Estelli le sait pour la bonne raison qu'il doit rencontrer Phaleo à sept heures du matin et le guider à l'heure dite par la bonne porte).
Il suffira pour nos escorteurs de le suivre toute la journée jusqu'à son retour au Palais. Estelli avoue, par contre, ignorer l'emploi du temps de l'écrivain. Il sait que Phaleo s'en remettra sans doute au hasard et déambulera dans les quartiers artistiques en espérant tomber sur le troubadour.

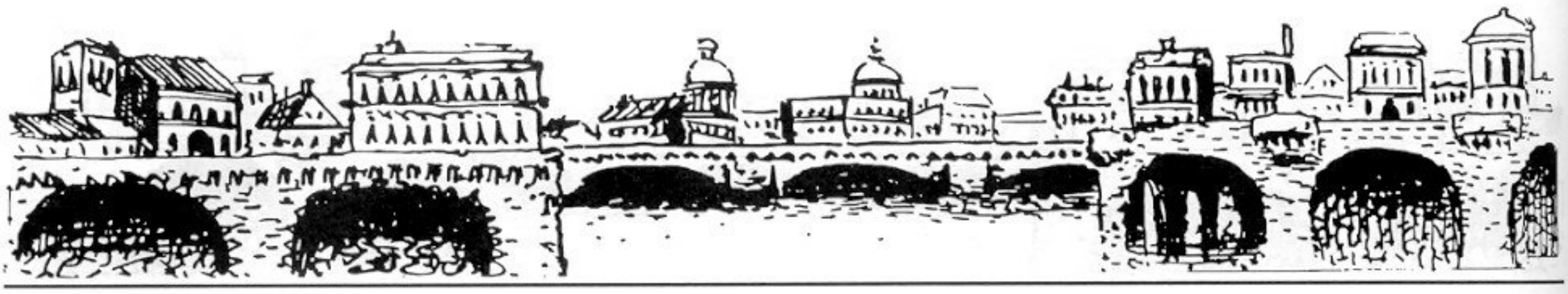
Laissez aux joueurs toute liberté pour organiser l'escorte. Ils peuvent bien entendu se rendre le soir-même sur place. Auquel cas ils constateront que la porte des " Petites Joies ", qui mesure près de dix mètres de large sert d'accès à tous les représentants des Loges qui ont motif de se plaindre auprès des Doges. Chaque jour, plusieurs dizaines de mécontents patientent devant cette porte avec leurs doléances en attendant d'être introduits dans l'une des grandes cours du Palais.

Scène 2 :

Où les joueurs sont amenés à sauver Phaleo, le Doge de la Lettre.

Au matin, Estelli se rend donc au Palais (il est six heures trente) pour rencontrer Phaleo. Si les joueurs ont eu la bonne idée de surveiller Estelli, ils pourront s'étonner de le voir quitter sa maison vêtu exactement comme l'écrivain qu'ils sont censés suivre...
Pour arriver jusqu'aux appartements de Phaleo, Estelli emprunte un passage secret que le Doge lui a montré. En réalité, Olzano s'est débrouillé un soir pour que Phaleo découvre ce passage afin qu'il puisse sortir du Palais sans être inquiété.
Une fois qu'Estelli a pénétré dans les appartements de Phaleo, les deux hommes échangent leurs costumes. Phaleo, masqué, ressort donc du Palais, vêtu comme Estelli. Ce dernier va jouer le rôle du Doge toute la journée et feindre la fatigue pour ne pas être dérangé. Olzano a donné des ordres précis pour qu'Estelli ait l'impression d'avoir dupé les domestiques.
A partir de sept heures trente, la petite foule des représentants des Loges se presse à la porte des "Petites Joies". Les joueurs auront motif à s'inquiéter. Repérer quelqu'un parmi cette foule trépignante peut être très délicat. Quoi qu'il en soit, le Doge sortira à l'heure prévue. La filature peut commencer.

Tout au long de cette journée, Phaleo ne quittera pas le quartier artistique. Il vous faudra insister sur le comportement étrange du prétendu écrivain. Ses pas sont hésitants, il emprunte des rues en dépit du bon sens, revient sur ses pas. Escorter un tel homme n'est pas chose facile.



Mais Phaleo, lui, ne fera jamais attention aux joueurs, à moins qu'ils ne l'apostrophent directement. Il est obsédé par l'idée de retrouver l'orgue. Avec un minimum d'observation, les joueurs remarqueront tout de même que les pas de "l'écrivain" suivent toujours les échos d'une musique. Chaque fois que Phaleo entend un troubadour, il s'oriente derechef vers la source de cette musique.

Vous avez tout loisir, jusqu'à l'attentat proprement dit, de glisser les deux évènements suivants. Prenez celui qui vous semble le plus approprié pour semer le trouble et inquiéter vos joueurs (les deux si vous voulez!).

- un voleur à la tire a remarqué l'étrange manège de Phaleo. Croyant avoir affaire à un touriste perdu dans Venice (précisons que le costume choisi par Estelli est un costume classique qui n'obéit pas aux règles strictes des habits véniciens), le voleur tentera de dérober la bourse du Doge. Phaleo la porte au cou, accrochée à une fine lanière de cuir de fulige). Les joueurs pourront croire qu'il s'agit d'un assassin, en particulier si le voleur en question tente de sectionner la lanière avec une dague. Le geste peut prêter à confusion. Si le voleur ne survit pas à la fougue de vos joueurs, mettez en relief l'indifférence générale. Seuls quelques touristes ont prêté attention à la scène. Les véniciens ont très bien compris qu'un voleur venait de subir les foudres d'obscurs gardes du corps et a bien mérité son sort...

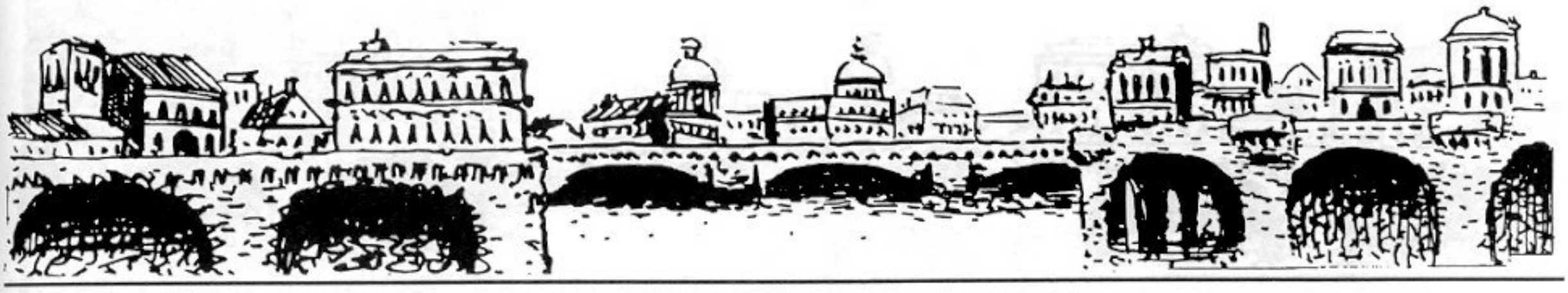
- un individu un peu louche aborde Phaleo. Les deux hommes discutent quelques instants et s'engouffrent dans une ruelle. Il s'agit tout bonnement d'un disquaire guidant Phaleo vers sa boutique. Si les joueurs n'interviennent pas, ils retrouveront Phaleo au fond de la ruelle en train d'écouter des disques sur un phonographe.

Phaleo n'a pas résisté à la tentation d'essayer de retrouver un enregistrement de la sonate chez ce disquaire...

L'attentat

La Ghilde des Hautes Oeuvres : cette ghilde d'assassins tient une vingtaine de mercenaires à son service et le Doge de la Note a déjà fait appel à eux. Naturellement, les contrats sont toujours anonymes. Olzano rencontre le maître de la ghilde masqué avec son meilleur garde du corps (lui aussi masqué). Pour cette occasion, Olzano a demandé à la ghilde ses quatre meilleurs hommes. Il s'est contenté de les payer et de leur expliquer la situation : attirer un homme avec une musique précise.
Olzano leur a remis l'enregistrement de la Partition d'Armand sous la forme d'une partition pour orgue de barbarie.
Ce choix est motivé par le folklore vénicien : de nombreux troubadours utilisent l'orgue de barbarie dans les ruelles de la cité. L'instrument, uniquement construit à Venice, a les faveurs des touristes.

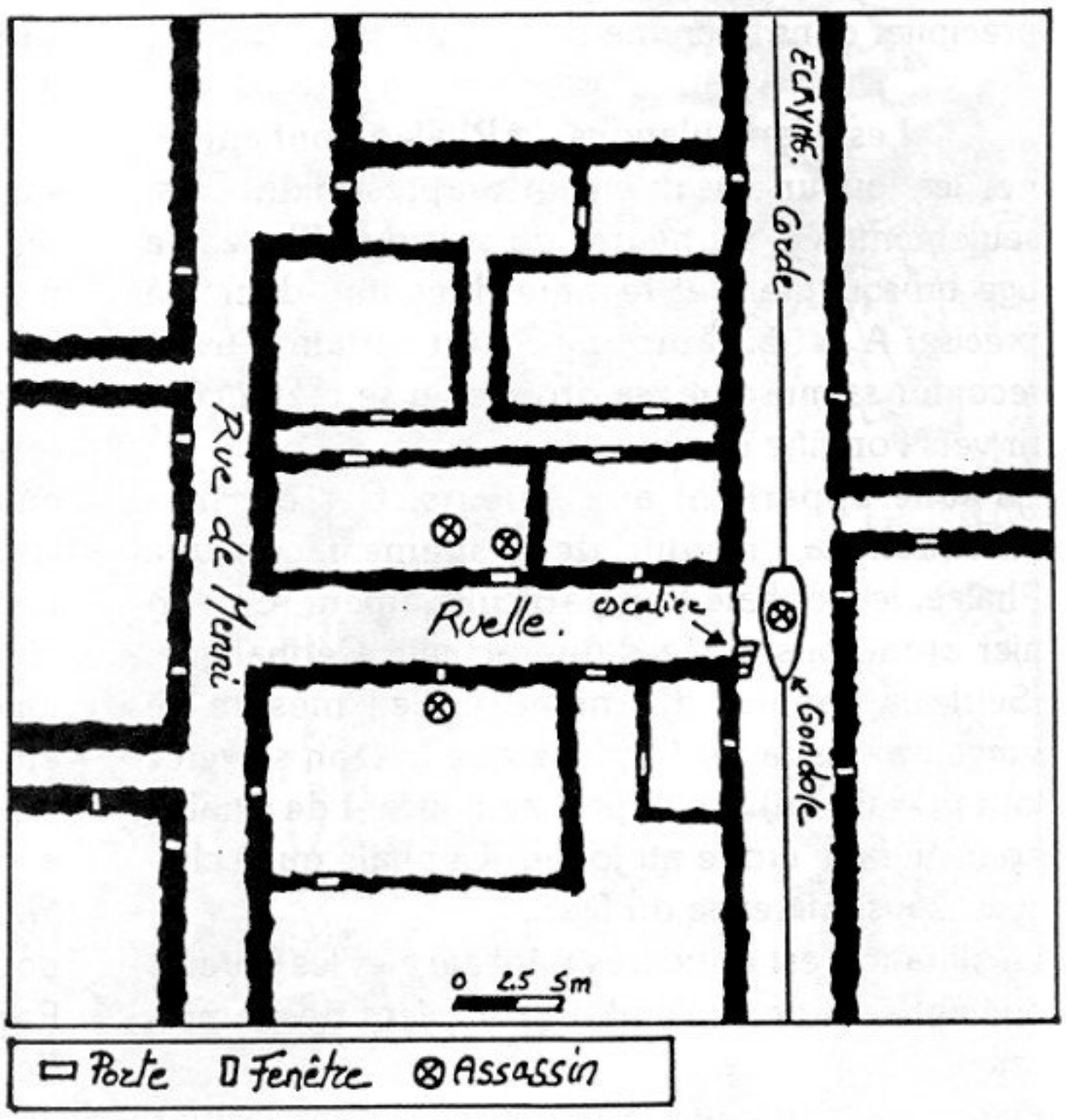
Voleur à la tire			*Perception : 5*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	4	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	14	Parade	4	Dague	1	2	6
Blessure majeure	7	Escrime attaque	7				
		Parade	9				
Protection	0	Tir	4				



Olzano tient à ce que l'assassinat ait toutes les apparences d'un accident. Une chute dans l'Ecryme serait parfaite.

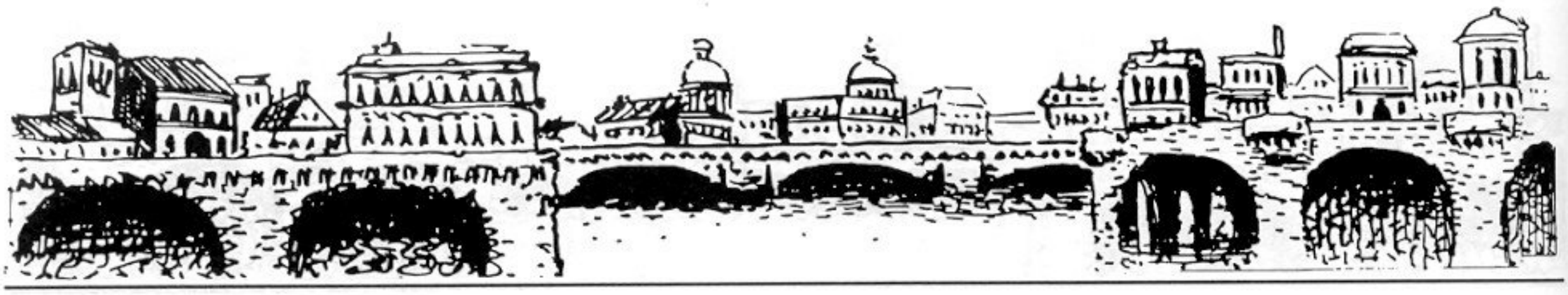
Les quatre hommes se sont organisés comme suit :

L'embuscade aura lieu dans une ruelle (**voir Plan**) débouchant sur un étroit canal. L'endroit est très peu fréquenté. La police de l'oeuvre a récemment fait fermer les deux immeubles qui bordent la ruelle. L'Ecryme avait rongé les fondations trop profondément et les immeubles vont être bientôt détruits. Les quatre assassins ne risquent pas d'être dérangés. Depuis trois jours, juste en bout de la ruelle, installé dans une vieille gondole, un des quatre assassins joue de l'orgue de barbarie. A noter que les quatre hommes n'ont pas été sensibles à la "magie" de la sonate. Aucun d'eux n'a goûté aux torpeurs hallucinatoires de l'oeuvre d'Armand. Les trois autres complices attendent dans les deux immeubles qui bordent la ruelle.



Assassin des Hautes Oeuvres			*Perception : 6*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	9	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	20	Parade	9	Dague	1	2	7
Blessure majeure	10	Escrime attaque	13				
		Parade	12				
Protection	2	Tir	9				

Organiste arbalétrier			*Perception : 8*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	9	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	16	Parade	9	Arbalète	3d	1	10
Blessure majeure	8	Escrime attaque	9				
		Parade	9				
Protection	1	Tir	13				



Le but de la manoeuvre est bien entendu d'attirer la victime (la ghilde ne sait pas qu'il s'agit du Doge Phaleo) vers la gondole et de la précipiter dans l'Ecryme...

Les déambulations de Phaleo vont entraîner les joueurs jusqu'en fin d'après-midi. C'est seulement vers six heures du soir que Phaleo se fige brusquement et regarde dans une direction précise. A cet instant, Phaleo est certain d'avoir reconnu *sa* musique, sa drogue, et se met à courir vers l'origine du son.
La suite appartient aux joueurs. Ces derniers entendent la musique de la même façon que Phaleo, le Céphale tout particulièrement. Ce dernier aura conscience d'une activité Céphalique. (Seule la sonate d'Armand est en mesure de suggérer ainsi à un Céphale que le Don s'exerce tout près de lui). Le départ en courant de Phaleo pourrait faire croire au joueur Céphale que celui-ci est sous influence du Don.
La situation est donc très périlleuse et les joueurs doivent sentir que l'embuscade vient de s'amorcer.
Phaleo va s'engouffrer sans hésiter dans la ruelle. Les joueurs vont seulement disposer de quelques précieuses secondes. Lorsque Phaleo parvient jusqu'au bord du canal, l'assassin qui joue de l'orgue s'arrête de jouer. Phaleo hésite. "J'achète votre orgue" crie-t-il à l'homme dans la gondole.

Pour les assassins, il s'agit bien de l'homme à éliminer. C'est dans ces instants que les joueurs s'engagent dans la ruelle et peuvent intervenir. A moins, bien-sûr, qu'ils aient trouvé le moyen de devancer le Doge.

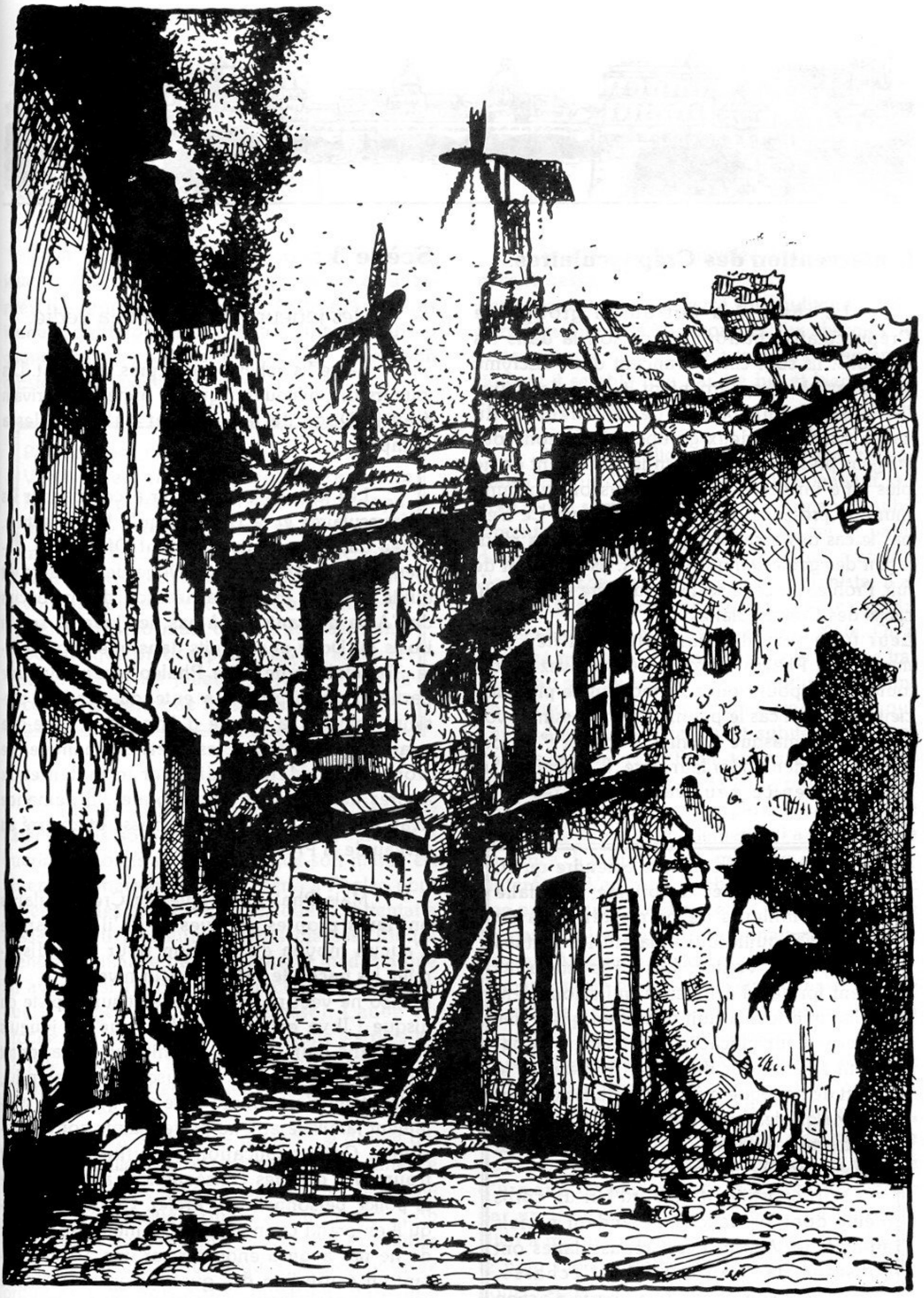
Au cours de la confrontation, deux évènements doivent impérativement se dérouler dans cet ordre:

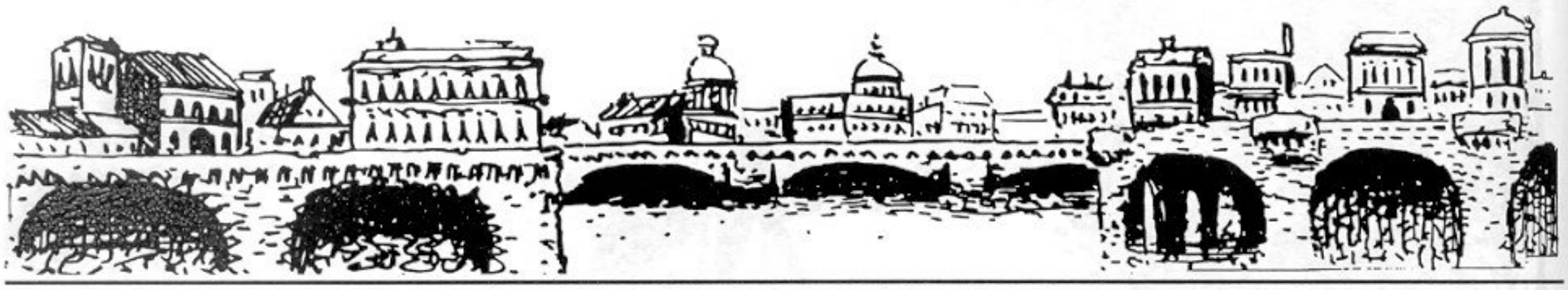
- l'assassin qui jouait de l'orgue a sorti une arbalète. Les joueurs devront forcement s'en prendre à lui en priorité (l'homme tente de tirer sur Phaleo) et l'homme doit basculer dans le canal. L'orgue de barbarie et l'enregistrement de la Partition disparaissent dans l'Ecryme.
- immédiatement, Phaleo va tenter de le récupérer. Il empruntera le petit escalier (voir plan) et n'hésitera pas à se glisser dans l'Ecryme. Les joueurs devront empêcher cela tout en se rendant maîtres des assassins. Si Phaleo n'est pas retenu lorsqu'il se glisse dans l'Ecryme, il tiendra environ trois à quatre minutes avant de ressentir les premières douleurs.

Les tentatives désespérées de Phaleo pour récupérer l'orgue doivent surtout amener les joueurs à tenter de sauver l'instrument, et peut-être, du même coup, la sonate...
Cette partition n'a pas résisté à l'Ecryme. Celle-ci a eu raison en quelques secondes du carton. Mais l'orgue est encore récupérable. Vos joueurs pourraient hésiter à se plonger dans l'Ecryme. Rappeler qu'une ou deux minutes dans l'Ecryme (le temps par exemple de fixer une corde de métal de gondole à l'orgue) n'exposent pas à une mort subite.

Un joueur perd une blessure par séquence passée dans l'Ecryme. Récupérer l'orgue est nécessaire pour la suite de l'aventure. Si les joueurs ne l'ont pas fait, les Crépusculaires s'en chargeront (Phaleo le réclamera à grands cris).
Si l'affaire tournait mal pour les joueurs, vous pouvez moduler l'intervention des Crépusculaires. Ceux-ci peuvent arriver au moment où vous le désirez, en particulier si les joueurs ont le dessous.

Par contre, si les joueurs ont le dessus trop nettement, il se peut que deux assassins soient restés en retrait pour protéger la fuite de leurs quatre complices...





L'intervention des Crépusculaires.

Le hasard a fait qu'un groupe de Crépusculaires patrouillait ce soir-là dans les environs. Ils sont cinq, avançant dans l'Ecryme sur leurs échasses, serpentant le long des murs. Ils approcheront, par les deux extrémités du canal, scindés en deux groupes et mettront tous les gens présents en joue, en leur intimant de ne plus faire un geste. Si les joueurs ont un minimum de présence d'esprit, ils obéiront. Ce n'est pas le cas des assassins qui connaissent la réputation des geôles Crépusculaires. Ils tenteront de fuir. Profitez de cette scène pour faire valoir l'efficacité des Crépusculaires.
Leur fuite sera d'autant plus justifiée si le masque de Phaleo est tombé (vous avez encore toute liberté pour trouver le moment le plus judicieux). Auquel cas le premier des assassins à voir Phaleo sans masque s'écrira "Le Doge !" et tous fuiront sans demander leur reste. S'attaquer à un Doge de Venice peut valoir les pires souffrances...

Cette police n'a de compte à rendre qu'au préfet. Elle fut créée à l'origine pour faire face aux tailleurs de pierre renégats de l'Ecole d'Esquille qui volaient les statues publiques de Venice. Les Crépusculaires étaient formés d'échassiers qui sillonnaient la Cité une fois la nuit venue en quête des tailleurs. Leur efficacité (les tailleurs disparurent sans laisser de trace) fit réfléchir le Préfet de l'époque qui décida de les conserver. Malgré les protestations du Parlement Artistocrate, les Crépusculaires devinrent la police du Préfet de Venice.

Ils constituent aujourd'hui un corps d'élite dont les actions s'étendent parfois au-delà de Venice. Les Crépusculaires ont conservé la tradition de l'échasse. L'instrument leur donne une liberté d'action peu commune dans Venice.

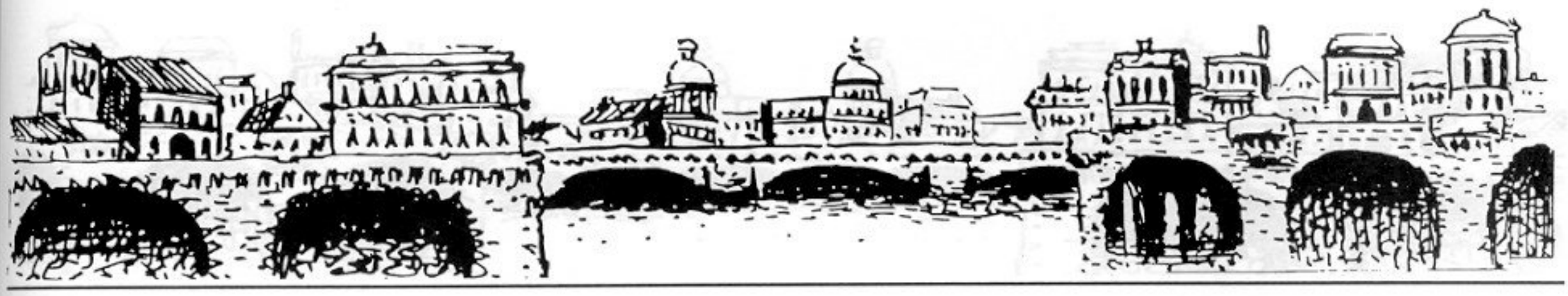
Scène 3 :

Où les joueurs entrevoient la vérité.

L'acte I s'achève peu après l'attentat. Les joueurs ont découvert que le prétendu écrivain était le Doge de la Lettre et qu'Estelli les a trompés.

Les joueurs vont devoir accompagner les Crépusculaires et le Doge jusqu'à la Préfecture, située dans l'enceinte du Saint Office. On s'émeut bien entendu que le Doge de la Lettre ait quitté le Palais malgré la décision des médecins de l'Asile humaniste. Là-bas, les joueurs seront isolés du Doge et conduits dans une large cellule. Toutefois, notez que Phaleo a retrouvé une partie de ses esprits. Il a entendu pendant plusieurs minutes la sonate d'Armand et celle-ci a apaisé pour un temps les effets du manque. Le Doge va rapidement dissiper le malentendu auprès des autorités préfectorales. Il demande avant tout que le dossier soit classé et enterré au niveau de la Préfecture.

Mais Phaleo sait que les Crépusculaires ont leurs propres archives et qu'il ne dispose d'aucun moyen de pression pour faire disparaître les traces de l'affaire à leur niveau.
Phaleo ne veut pas voir le Préfet sur la piste du disque ! Il va essayer, pendant que les joueurs sont dans leur cellule, de minimiser l'attentat auprès du groupe des Crépusculaires. Selon lui, cette affaire n'est qu'une violente "querelle" strictement familiale et il ne porte plainte contre personne. Cette explication va suffire. L'incident n'aura pas d'autres conséquences au niveau de la police personnelle du Préfet. Ce dernier, lorsqu'il en prend connaissance va même se féliciter de ne pas avoir à enquêter sur une affaire mettant en cause l'un des quatre Doges de Venice (une enquête qui lui aurait surtout fait mauvaise publicité, vu la popularité du Doge de la Note).



A la demande de Phaleo (au cas où les joueurs ne l'ont pas fait eux-mêmes), les autorités lui remettront l'orgue de barbarie. Les joueurs quitteront la Préfecture dans la nuit et gagneront, en compagnie du Doge, la maison d'Estelli. Une page se tourne...

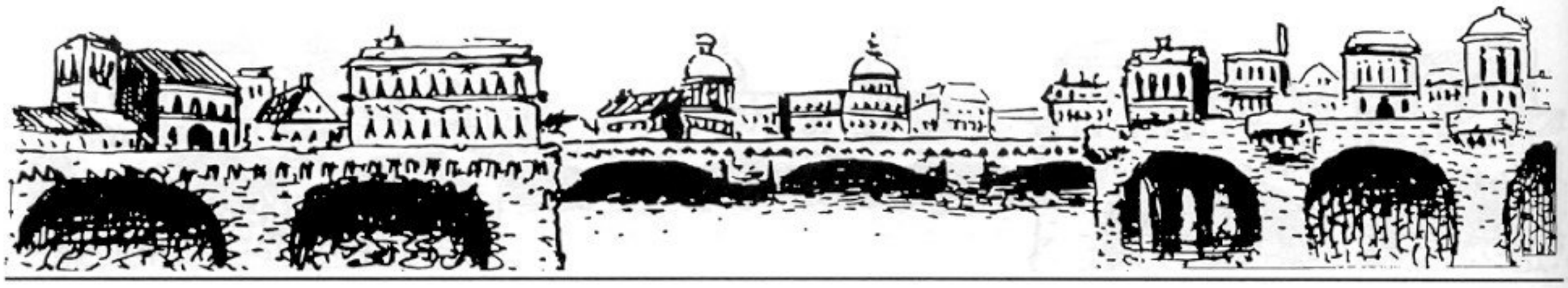
Phaleo, doge de la Lettre
Vous serez amené à mettre en scène Phaleo à plusieurs reprises. Il doit apparaître aux joueurs comme un personnage instable, irrationnel et surtout incontrôlable. Les joueurs ne doivent jamais pouvoir prévoir ses réactions. Son comportement est désormais celui d'un passionné. Son unique préoccupation est de retrouver la sonate et les joueurs doivent percevoir cette impatience de tous les instants.

Phaleo et les joueurs se retrouvent chez Estelli, dans son bureau (Rienza est habitué à ouvrir ses portes au Doge lorsque son maître est absent. La maison a souvent servi à Phaleo pour ses escapades galantes). Notez que si l'attentat a laissé un ou plusieurs joueurs blessés, Rienza prendra l'initiative de faire venir le médecin que lui avait désigné Estelli (celui-ci s'attendait à ce que le Doge soit peut-être blessé). L'aube est proche. On peut déjà entendre dans les rues les premiers colporteaux s'annoncer. Le Doge se tourne vers les joueurs et leur dit :

" Laissez-moi vous raconter le drame qui se joue actuellement à Venice. Tout a commencé par une série de concerts d'un jeune violoniste d'Entrelace, appelé Armand. Son oeuvre, trop audacieuse, avait été mal notée par ses maîtres et le garçon est venu jusqu'à Venice pour se produire avec trois autres musiciens dans une petite salle du Conservatoire de l'Aquilone.

Son oeuvre s'est révélée d'une exceptionnelle richesse.
Les concerts ont bouleversé leur auditoire. Je fus parmi les premiers à succomber aux charmes de cette musique. J'ai assisté à toute les représentations et il semble que j'ai été bel et bien ensorcelé par la sonate d'Armand.

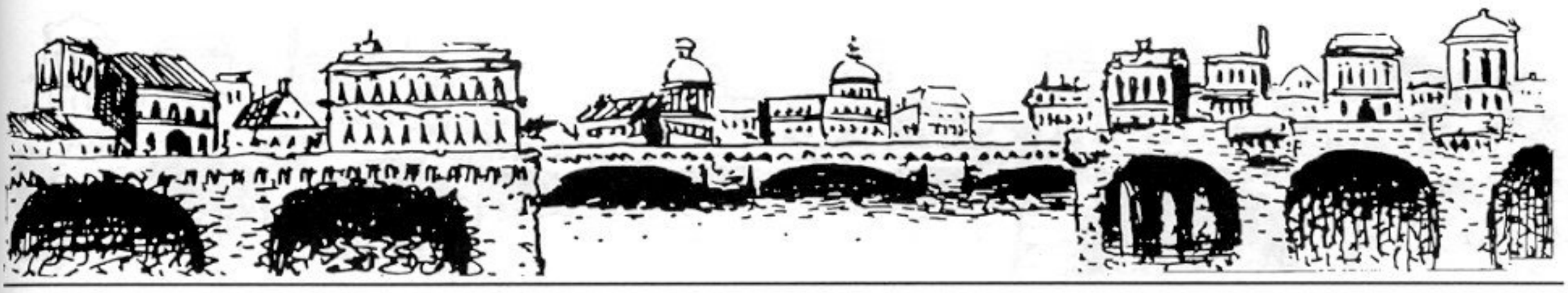
J'ignore réellement quelle est sa teneur mais j'en suis devenu totalement dépendant. Au bout d'une semaine de concerts, Armand a subitement disparu. Pourquoi ? Je l'ignore. A partir de là, j'ai ressenti les effets d'un manque atroce. J'ai recherché partout le jeune violoniste. J'ai assisté à tous les spectacles musicaux du moment, délaissant la Lettre pour la Note. On a retrouvé pour moi les trois musiciens sur une traverse, au sud de Venice. Ils s'y produisaient dans un grand relais. Mais ils ne surent rien nous apprendre. Armand les avait subitement abandonnés sans un mot. Entre-temps, mes interventions dans les affaires de la Note ont commencé à faire jaser le Palais et en particulier Olzano, le Doge de la Note. Le parlement lui a accordé une audience. Il y fut brillant, m'a-t-on dit, et dans " l'intérêt de Venice ", il obtint ce qu'il voulait : une procédure exceptionnelle (c'était la première du genre à Venice) qui ordonnait mon passage devant l'Asile humaniste.
Là-bas, on me diagnostiqua une banale "phobie mélomane" et les médecins me prescrivirent un traitement musical et une assignation à résidence. Ce diagnostic m'a valu d'être très populaire auprès des musiciens de Venice " Le Doge s'interrompt quelques instants " Il y a une semaine, une rumeur, parmi tant d'autres, s'est répandue dans les quartiers artistiques : la sonate d'Armand était rejouée dans les rues de Venice par un troubadour, sur un orgue de barbarie. Uteo a mis au point pour moi cette sortie discrète pour me permettre de rechercher le troubadour. J'étais inconscient. Je n'avais qu'une seule idée en tête : retrouver la sonate.



Et c'est là que vous êtes intervenus. A l'heure où je vous parle, j'ai conscience d'être en sursis. Cette maudite musique a capturé mon âme et me voilà la cible d'obscurs spadassins. Bien qu'Olzano me semble bien placé pour vouloir ma disparition..." Phaleo marque un temps d'arrêt " Je n'ai...nous n'avons aucune preuve. Hormis l'orgue bien-sûr " Phaleo pose ses deux mains à plat sur la table et fixe les joueurs un à un " J'ai besoin de vous.

Avec la bénédiction du Parlement, les médecins m'ont consigné au Palais. J'ai les mains liées. Il faut le plus vite possible récupérer un enregistrement de la sonate d'Armand. Les affres du manque ne vont pas tarder à obscurcir mon esprit. Faites pour le mieux. Je rentre au Palais immédiatement pour reprendre ma place..."

Phaleo prendra le temps d'écouter les joueurs si ceux-ci ont des questions particulières. En tout état de cause, Phaleo n'en sait guère plus qu'eux.



ACTE II

scène 1 :

Où les joueurs suivent les traces d'un orgue de barbarie.

Les joueurs vont désormais devoir prendre l'initiative pour retrouver l'enregistrement du disque. Estelli est de retour chez lui après avoir feint d'être Phaleo au Palais. Il reste persuader d'avoir dupé l'entourage d'Olzano alors que celui-ci , ne l'oublions pas, a orchestré, en secret, la sortie de Phaleo dans Venice.
Pour retrouver le disque, les joueurs doivent se rendre compte que toutes les recherches qui pouvaient être faites l'ont été par Phaleo. Si le Doge de la Lettre de Venice n'a pu remettre la main dessus, les joueurs semblent mal placés, eux qui connaissent encore très mal la cité, pour entamer de nouvelles recherches. Mais les joueurs disposent d'une piste tout à fait sérieuse: l'orgue de barbarie. C'est le seul objet qui relie les joueurs à Olzano.

Si les joueurs ignoraient la piste de l'orgue, n'importe quel vénicien qu'ils interrogeront sur la sonate d'Armand leur demandera où ils ont entendu cette musique. Les joueurs évoqueront sans doute l'orgue de barbarie. Au vénicien de dire que celui qui a édité la partition pour l'orgue a eu forcément dans les mains l'enregistrement préalable de cette sonate.
Avec un minimum d'observation, et malgré les dégâts provoqués par l'Ecryme, les joueurs peuvent lire la marque de fabrique de l'orgue :

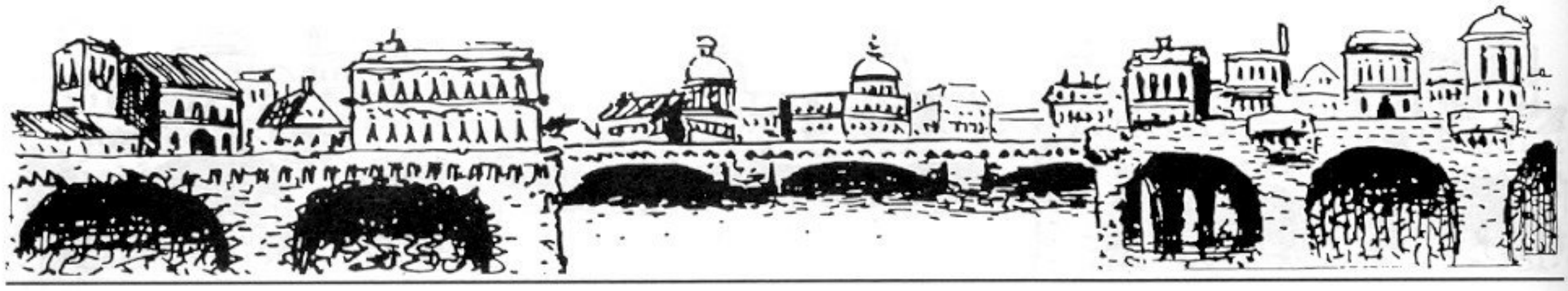
" Atelier Montella"

Chez l'artisan Montella

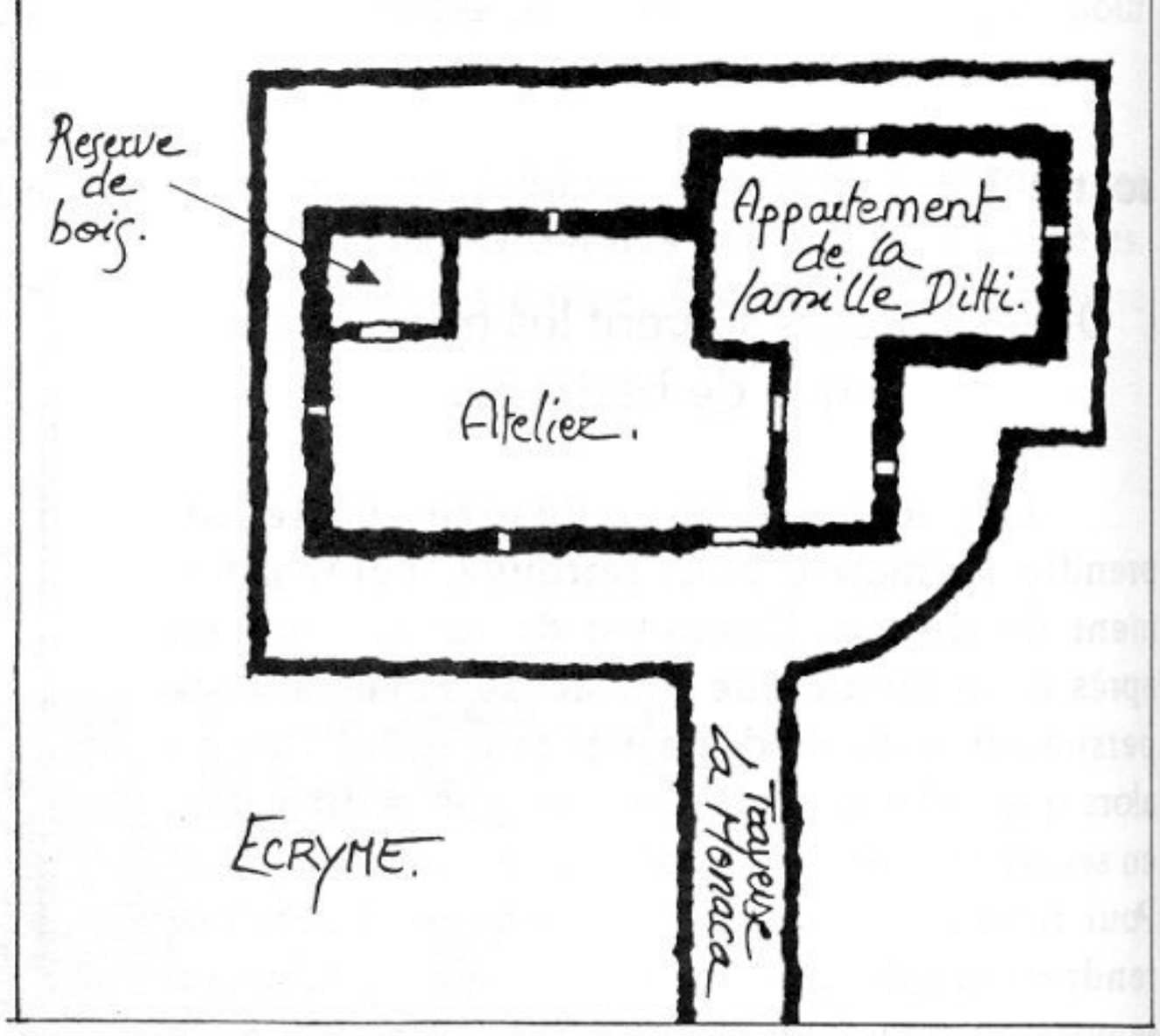
Les joueurs pourront obtenir l'adresse de l'atelier, soit auprès d'un troubadour dans les rues de Venice (jouant de cet instrument, naturellement), soit en se rendant au Saint Office pour consulter les cadastres de la Prévenante.

La Prévenante.

Composée au trois-quarts d'architectes, la police de l'urbanisme est chargée de surveiller l'état des bâtiments de Venice. Les "Architecs" de la police de l'Urbanisme ont un droit de regard impératif sur les grandes constructions veniciennes et sur les traverses. On ne peut s'opposer à l'avis de passage des Architecs. Ceux-ci ordonnent le plus souvent des travaux de rénovation mais peuvent également ordonner la destruction d'une bâtisse jugée trop fragile. Les travaux sont toujours à la charge du propriétaire. Pour les récalcitrants, l'Architec est en droit de demander au Saint Office l'intervention des gardiens de la paix.
Les Architecs portent, en signe distinctif, un fil à plomb sur l'épaule droite. Certains en font d'ailleurs une arme à part entière, l'utilisant comme un fouet...
Les cadastres de la Prévenante font parties des rares archives veniciennes à être intégralement tenues sur papier (les aléas de l'architecture venicienne obligent des corrections quotidiennes et n'ont pas permis le travail sur fer). Les cadastres sont consultables seulement sous l'oeil vigilant d'un des nombreux archivistes qui accompagnent systématiquement les consultants.

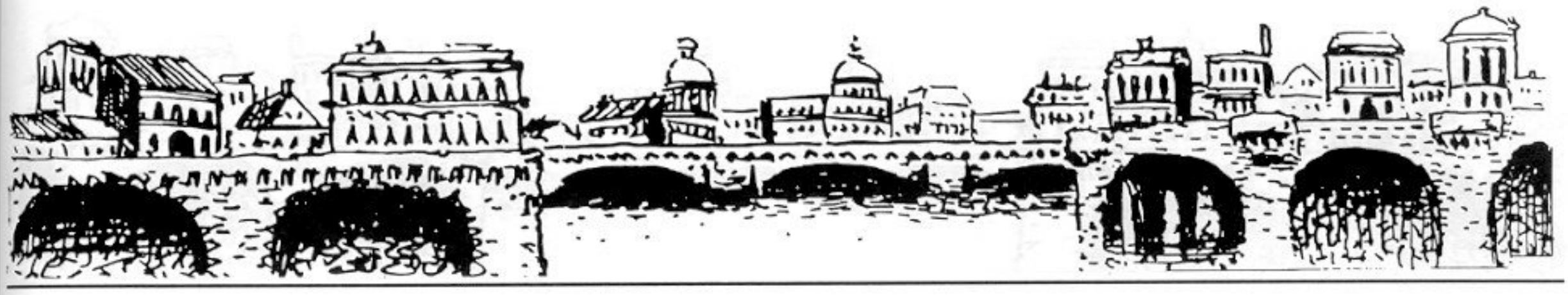


Pour obtenir une transcription de la sonate pour orgue de barbarie, Olzano a donc choisi l'atelier Montella. Il est parmi l'un des rares ateliers de Venice à s'occuper de fabriquer des orgues de barbarie *et* leurs partitions. Ditti, le maître incontesté de l'atelier, a reçu un soir un individu masqué qui s'est présenté comme l'auteur du disque. Olzano voulait ainsi égarer d'hypothétiques fouineurs sur la piste d'Armand. Ce en quoi il a fort bien fait !
Ditti tient à la réputation de son atelier. Il est hors de question pour lui de confier à des inconnus la visite d'Olzano (qu'il prend pour l'auteur) et des travaux qu'il a réalisés pour lui. Un artisan de son niveau se doit de respecter l'anonymat de ses clients. Les joueurs devront trouver le moyen d'obtenir les confidences de Ditti. L'argent n'y fera rien. Un moyen sûr d'obtenir les confessions de Ditti serait de demander à Phaleo une lettre signée de sa main commandant à Ditti de répondre à toutes les questions que les joueurs pourraient lui poser. Ditti n'ira pas contre la volonté du Doge de la Lettre.



Ditti (maître de l'atelier)			*Perception : 10*				
Initiative	1d	Pugilat attaque	5	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	14	Parade	5	Mains nues	1	2	2
Blessure majeure	7	Escrime attaque	4				
		Parade	4				
Protection	0	Tir	4				

Gallio			*Perception : 6*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	7	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	26	Parade	6	Mousquet			
Blessure majeure	13	Escrime attaque	5	à mèche	4d	1	13
		Parade	5				
Protection	1	Tir	7				



Le joueur Céphale peut également tenter une intrusion dans l'esprit de Ditti. Mais, prudence ! Gallio, le fils de Ditti, rôde toujours dans l'atelier. Il travaille chaque année sur une traverse à l'ouest de Venice comme saisonnier. Il a observé une seule fois l'étrange magie d'un homme plongé en transe. Il reconnaîtra les mêmes "symptômes" chez le joueur Céphale (s'il a l'occasion de le voir en transe). Auquel cas, il n'hésitera pas à faire feu.

L'atelier est situé tout en bout d'une traverse interrompue (**voir Plan**). Le jour, l'atelier est toujours en pleine effervescence. On y côtoie autant des troubadours impatients venus prendre des nouvelles des réparations de leur orgue, que des compositeurs en mal d'argent venus transcrire leurs oeuvres. L'atelier ferme à vingt-trois heures et ouvre le matin à cinq heures. Ditti et sa femme vivent sur place. Gallio assure la garde du bâtiment la nuit (une importante quantité de bois est requise pour la fabrication des orgues et entreposée dans l'atelier).

Selon le moyen qu'ils auront choisi pour faire parler Ditti, les joueurs sauront que le disque prêté pour la transcription par Olzano portait le sceau officiel de la Bibliothèque d'Agrégante. Et surtout, ils pourront croire qu'Armand a pu commanditer l'attentat ! (Ditti est de toute bonne foi en affirmant qu'il s'agissait de l'auteur).
Les joueurs sont donc renvoyés à la Bibliothèque d'Agrégante et pourtant, Phaleo prétend avoir fait toutes les recherches possibles à la Bibliothèque !

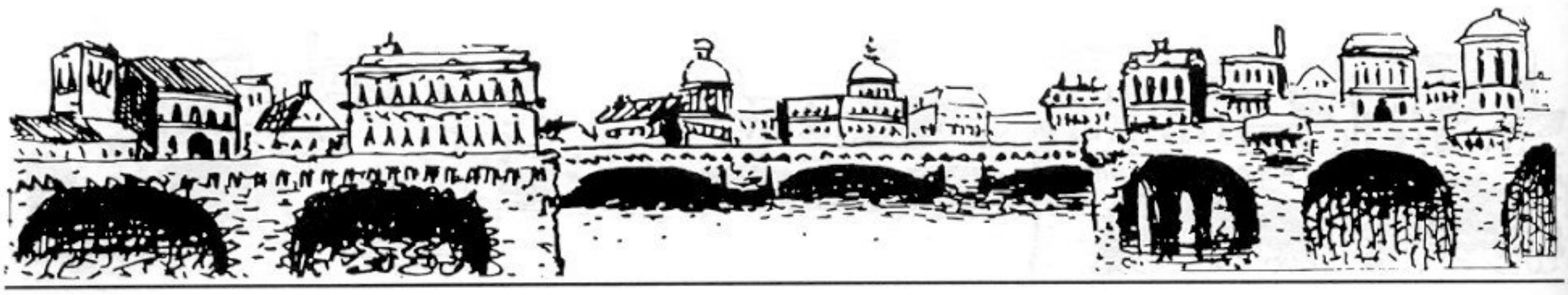
Sachez que si les joueurs, à un moment quelconque, désiraient consulter le Doge, que Phaleo a regagné le Palais et refuse désormais toute visite. Le manque ronge en silence l'esprit du Doge de la Lettre...

scène 2 :

Où les joueurs découvrent la Bibliothèque d'Agregante et ses archivistes.

Lorsque Phaleo a entreprit de rechercher le disque à la bibliothèque, l'archiviste Maldanno n'avait pas encore découvert l'impossible : une erreur de classement dans les caves de la Bibliothèque ! On n'avait pas vu cela depuis plus de cinquante ans. Dans le petit cercle des archivistes, l'affaire a fait grand bruit.
En interrogeant les archivistes d'Agregante, les joueurs pourront recueillir quelques bribes d'information sur la découverte de Maldanno. L'homme n'est pas difficile à rencontrer. Il ne fera aucun mystère sur sa découverte. Le dialogue est muet dans un sens, ne l'oubliez pas. Maldanno est sourd. Mais il porte comme nombre de ses confrères une petite tablette de craie sur laquelle les joueurs pourront écrire leurs questions.
Maldanno évoque sa lecture des sillons du disque. Il a "lu" une musique curieuse, sans rapport avec le titre annoncé sur la pochette. Si les joueurs lui parlent de la sonate d'Armand, il s'étonnera de ne pas y avoir pensé plus tôt. Pour lui, il s'agit bien de cette oeuvre là. Il ignore, par contre, comment elle a pu échouer dans les caves de la Bibliothèque. Maldanno conclura en leur révélant qu'il a immédiatement remis le disque litigieux au maître-archiviste Lezzi.
Si les joueurs tentent de retrouver l'archiviste qui a reçu Armand, celui-ci ne fait aucun mystère :

"C'était un jeune garçon, croyez-moi. Il voulait le dissimuler, ce gentil naïf. Il portait un masque et sa voix était contrefaite. Une voix souffreteuse, ponctuée de toux crachotante. Oh, il jouait bien son rôle, je vous l'accorde. J'ai même cru qu'il était acteur. Mais il a commis



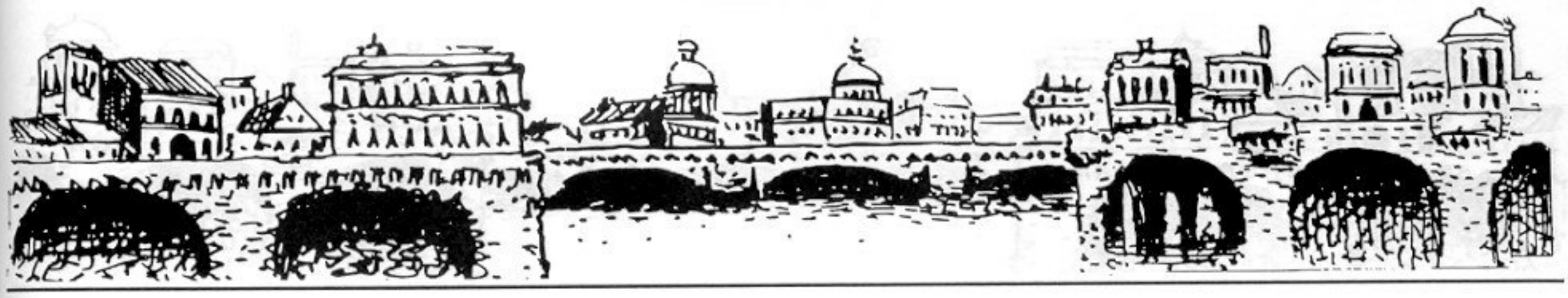
une petite faute, celle d'accepter ma main lorsque nous nous sommes dit au revoir. J'ai pu apprécier le relief de ses mains... des mains d'artiste, des mains de musicien. L'homme doit avoir entre vingt et vingt-cinq ans, pas plus. Et si je m'aventurais, je vous dirais bien que l'usure de ses doigts à des endroits bien précis font de lui un violoniste. Mais de cela, je ne suis pas tout à fait sûr".

Pour vous parler du maître-archiviste Lezzi, il vous faut connaître, au préalable, les détails de la réaction d'Olzano après l'échec de l'attentat.
Olzano attend la confirmation par la Ghilde des Hautes Oeuvres de la mort de Phaleo. Il patiente jusqu'au matin sans recevoir de nouvelle (sauf, cas exceptionnel où l'un des assassins aurait survécu et pu relater les évènements au maître de la ghilde, qui transmet immédiatement au Doge). Plus logiquement, Olzano découvre que sa tentative a échoué en voyant paraître Phaleo le lendemain matin (il est venu remplacer Estelli qui regagne sa demeure). Interloqué, Olzano met rapidement tout en oeuvre pour connaître les détails de la nuit. Il est en mesure d'apprendre la vérité auprès de la Préfecture. Le rapport de police, bien que classé, est consultable. Pour Olzano, la suite est plus délicate. Mais il discerne un moyen de reprendre l'initiative sur ces inconnus qui ont fait échec à son plan...

Olzano sait pertinemment que les joueurs, en récupérant l'orgue, vont pouvoir remonter jusqu'à lui, par l'intermédiaire de la bibliothèque d'Agregante et, en particulier, le maître-archiviste Lezzi. Froid calculateur, Olzano voit dans Lezzi la victime toute trouvée pour aiguiller les fouineurs (les joueurs) sur une fausse piste. Et pour que les joueurs, sans le savoir, puissent lui servir, il va tenter de faire désigner Armand comme le meurtrier du maître-archiviste.

En lançant les joueurs sur la piste d'Armand, il peut faire d'une pierre deux coups : égarer les joueurs et les laisser retrouver Armand pour lui. Auquel cas Olzano interviendra et fera disparaître tous ces témoins gênants.
Car Olzano n'oublie pas qu'Armand est toujours susceptible de faire jouer sa sonate et de l'enregistrer. Il veut pouvoir posséder l'unique enregistrement.
Olzano a surtout compris une chose : la sonate d'Armand agit comme une drogue et n'a pas, comme il le croyait, rendu définitivement fou le Doge de la Lettre. Pour preuve, l'état étrangement calme de Phaleo le lendemain de l'attentat.
En possédant l'unique enregistrement de la sonate, Olzano pourrait aisément manipuler Phaleo. Une heureuse perspective à quelques semaines du Festival et des élections. Il lui faut retrouver la confiance des gens de la Note. Sa crédibilité a suffisamment souffert des frasques de Phaleo.

Dans la journée, Olzano décide de traiter la suite de l'affaire lui-même. Il envoie dès le début de la matinée son bras-droit, le fidèle Norgio, s'occuper du frêle Lezzi. Le maître-archiviste n'ira jamais à la bibliothèque d'Agregante ce matin-là. En sortant de chez lui, il est sauvagement agressé par un voleur sur le pas de sa porte. Norgio fait passer le meurtre sur le compte d'un vulgaire cambriolage. Le voleur, surpris par le propriétaire des lieux au moment où il tentait de pénétrer dans la bâtisse, l'aurait tué de plusieurs coups de poignard. C'est du moins ce que conclue l'officier de la paix. La police sera présente chez Lezzi toute la matinée. En début d'après-midi, après avoir constaté que rien n'a été dérobé hormis les papiers et l'argent que le maître-archiviste portait sur lui, elle pose les scellés et quitte la maison de Lezzi. La voie est libre...



Auparavant, Norgio a pris soin de déposer dans le bureau du maître-archiviste une lettre réalisée par un faussaire à la solde d'Olzano signée d'Armand. Olzano a fait rédiger cette lettre dans un but précis. Ayant pu écouter l'enregistrement du disque, il a découvert sa nature Céphalique. Il comprend mieux pourquoi la musique agit comme une drogue sur l'esprit de Phaleo. Une découverte de première importance. Olzano connaît une Céphale à Venice, membre du Club des "dilettantes avertis". Il se doute bien qu'en lançant les joueurs sur cette piste, Armand apprendra bien assez tôt que des gens enquêtent sur sa sonate. Le cercle Céphale a la réputation d'être étroit...

Olzano aurait pu, naturellement, enquêter lui-même sur Armand maintenant qu'il le sait Céphale. Mais les joueurs vont le faire pour lui, évitant qu'il s'engage de trop dans cette affaire. Olzano reste en retrait et attend...

LA LETTRE SIGNEE D'ARMAND

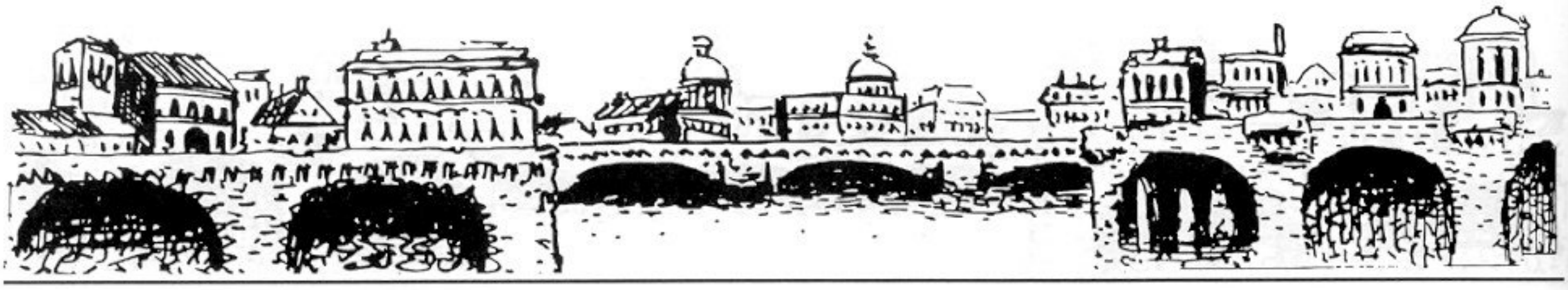
Cher ami,

J'ai appris récemment que vous aviez en votre possession un enregistrement du concert que je donnais le 11 novembre dernier à l'Hémicycle des Salons de l'Echo. J'ai bien conscience de m'adresser à un collectionneur dont la réputation n'est plus à faire. Mais cet enregistrement est, comme vous devez le savoir, l'unique maquette de mon oeuvre. Je dessers sans doute ma cause en vous confiant qu'il s'agit du seul exemplaire de ce concert. Mais je vous propose un marché qui devrait nous satisfaire tous les deux. Je vais bientôt prendre mes dispositions pour reformer le quatuor et enregistrer une nouvelle maquette de la sonate. Dans quelques jours, je dois me rendre aux Salons de l'Echo pour préparer l'enregistrement. Mais pour cela, il me faut détenir l'exemplaire que vous possédez pour me présenter aux Salons. Je ne dispose pas du temps suffisant pour organiser un concert. Je vous propose d'emprunter votre exemplaire le temps de convaincre les phonoditeurs des Salons et de vous le restituer sans coups férir immédiatement après. Si cette proposition vous convenait et pour que nous en discutions, rendez-vous au club des dilettantes avertis ce soir.

Votre serviteur,

Armand.

Si les joueurs demandent à consulter Lezzi, les archivistes répondent qu'il n'est pas venu à la Bibliothèque ce matin. Le maître-archiviste étant souvent appelé un peu partout dans Venice en qualité d'administrateur de la Bibliothèque, personne encore ne s'étonne de son absence.



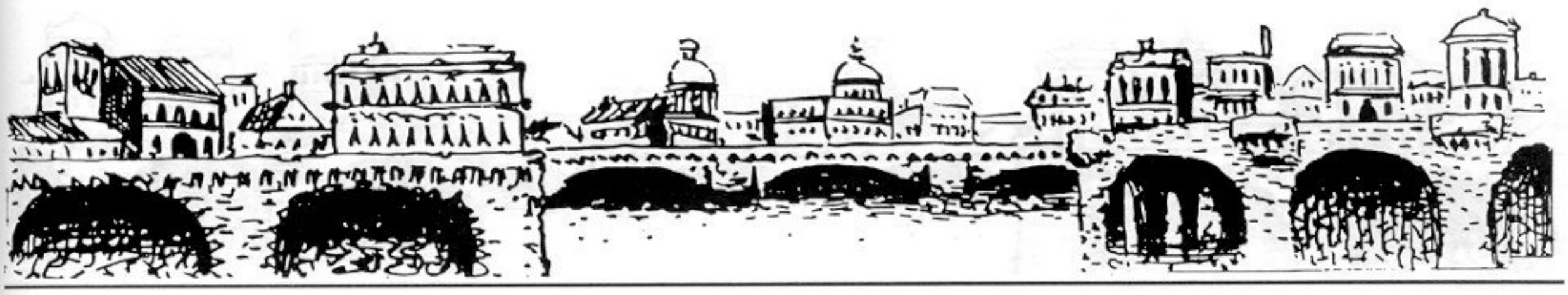
On ne fera aucune difficulté à communiquer l'adresse du maître-archiviste aux joueurs. La Bibliothèque sera prévenue de la mort de Lezzi par la Préfecture uniquement en début d'après-midi.

Chez le maître-archiviste Lezzi

La maison de Lezzi se trouve dans le palais des 107 Théâtres. Il ne s'agit pas, à proprement parler, d'une maison. Lezzi a racheté à une troupe en faillite un petit théâtre qu'il a aménagé à sa convenance. Le maître-archiviste était un personnage un peu fantasque, héritier d'une grande famille vénicienne et de sa fortune. Tous les balcons du théâtre ont été aménagés pour servir de rayonnage. Lezzi y entreposait ses disques. Une collection effarante qui mobilisa les trois-quarts de sa fortune. Seule la scène du théâtre fut "épargnée" pour lui servir d'appartement proprement dit. (**voir Plan**)

Commissaire Priseur			*Perception : 8*				
Initiative	1d	Pugilat attaque	3	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	12	Parade	3	Aucune			
Blessure majeure	7	Escrime attaque	3				
		Parade	3				
Protection	0	Tir	3				

Gardien de la Paix			*Perception : 6*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	7	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	16	Parade	7	Masse	1	1	8
Blessure majeure	8	Escrime attaque	9				
		Parade	8				
Protection (mailles)	4	Tir	5				



Si les joueurs se mettaient dans l'idée de retrouver le disque ici, souhaitons-leur bon courage. La sonate n'est pas ici et Lezzi ne classait pas réellement ses disques. Sa collection est un gigantesque capharnaüm, dont seul Lezzi connaissait les subtilités. La seule chose qui puisse leur importer se trouve dans le bureau de Lezzi. Un bureau aménagé au sein des machineries du théâtre (Lezzi avait un goût prononcé pour l'incongru...). La lettre déposée par Norgio est suffisamment apparente.
Sachez également que cette lettre, si les joueurs venaient à la laisser, n'échappera pas longtemps à la vigilance de la police. L'enquête vient de commencer et il est prévu, dans les jours qui suivent, la visite d'un commissaire préfectoral pour une fouille approfondie de la maison.

Selon que les joueurs fouillent l'appartement de Lezzi le jour ou la nuit, vous pouvez mettre en scène l'un des deux événements suivants:

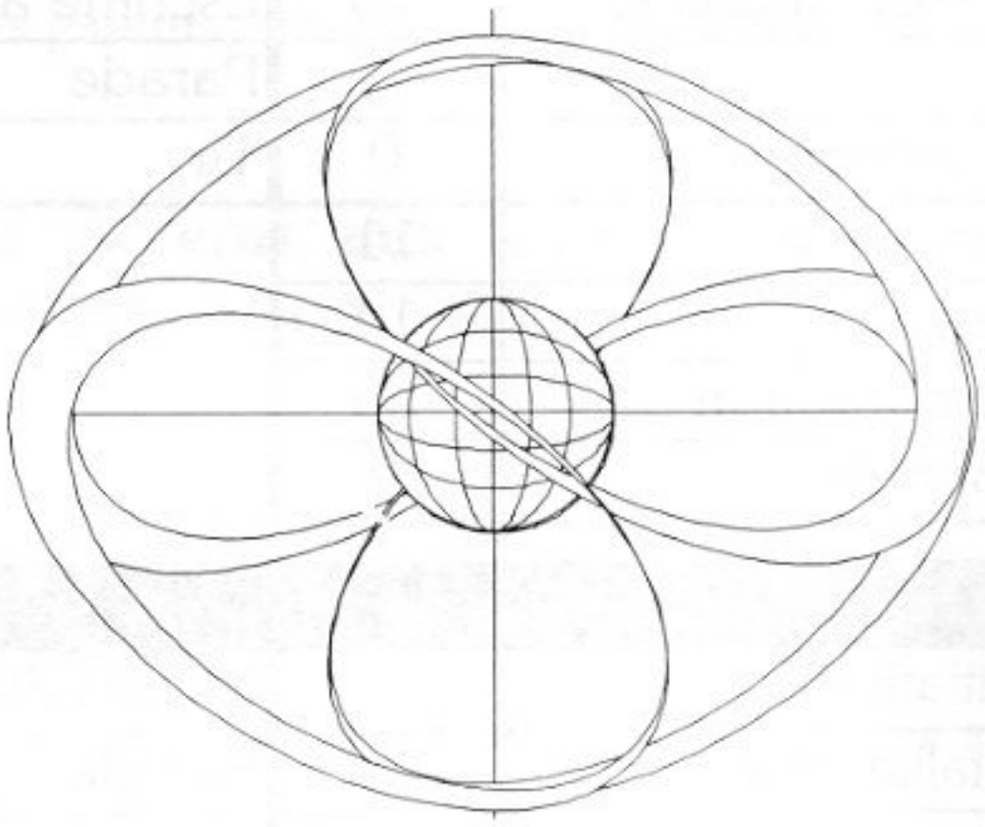
Le jour

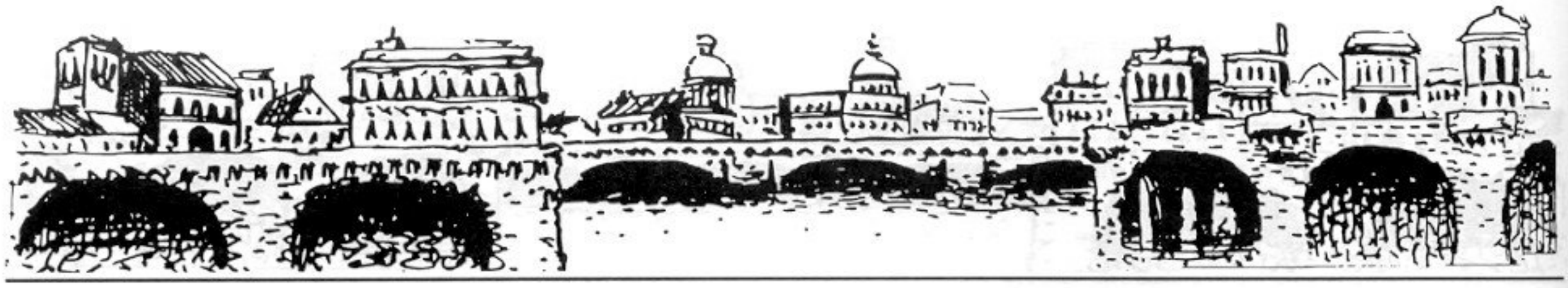
Vous pouvez ménager l'arrivée inopportune d'un commissaire-priseur. Lorsque la mort du maître-archiviste a été connue dans les milieux de la phonodition, un commissaire-priseur a été immédiatement mandaté pour évaluer la petite fortune phonographique de Lezzi. Celui-ci n'avait pas d'héritier connu...
Le commissaire-priseur arrivera avec deux gardiens de la paix (afin d'attester officiellement qu'aucune des preuves possibles n'a pu être abîmée par son travail). Selon les précautions prises par les joueurs pour pénétrer chez Lezzi, les trois visiteurs pourront ne rien remarquer. Par contre, si les joueurs sont surpris en train de fouiller la maison, la confrontation est inévitable.

Si les joueurs tuaient l'un des trois visiteurs, l'enquête se précipitera et les joueurs seront les premiers suspects, y compris pour le meurtre du maître-archiviste. Dans ce cas, à tout moment dans la suite du scénario, un commissaire préfectoral est susceptible de mettre la main sur les joueurs. A vous de décider si oui ou non, l'enquête de la Préfecture va aboutir (gardez à l'esprit, toutefois, qu'Estelli, appuyé par Phaleo peut étouffer l'enquête)

La nuit :

Si les joueurs visitent la maison de Lezzi la nuit, trois voleurs d'oeuvre vont tenter de pénétrer chez Lezzi pour s'emparer des disques les plus précieux de sa collection. Ces trois voleurs travaillent le jour comme ouvriers des toits pour réparer les Eoliennes. La nuit venue, les voilà acrobates et voleurs. Leur connaissance des toits permet des coups audacieux. Pour celui-là, les trois compères vont arriver, suspendus à des filins, au beau milieu de l'orchestre. Ces voleurs d'oeuvre ne seront guère entreprenants s'ils se retrouvent face aux joueurs.
Une démonstration de force aura raison de leur ténacité. Par contre, croyant avoir affaire à d'autres voleurs d'oeuvre, ils tenteront de parvenir à un accord pour partager le butin...





Scène 3 :

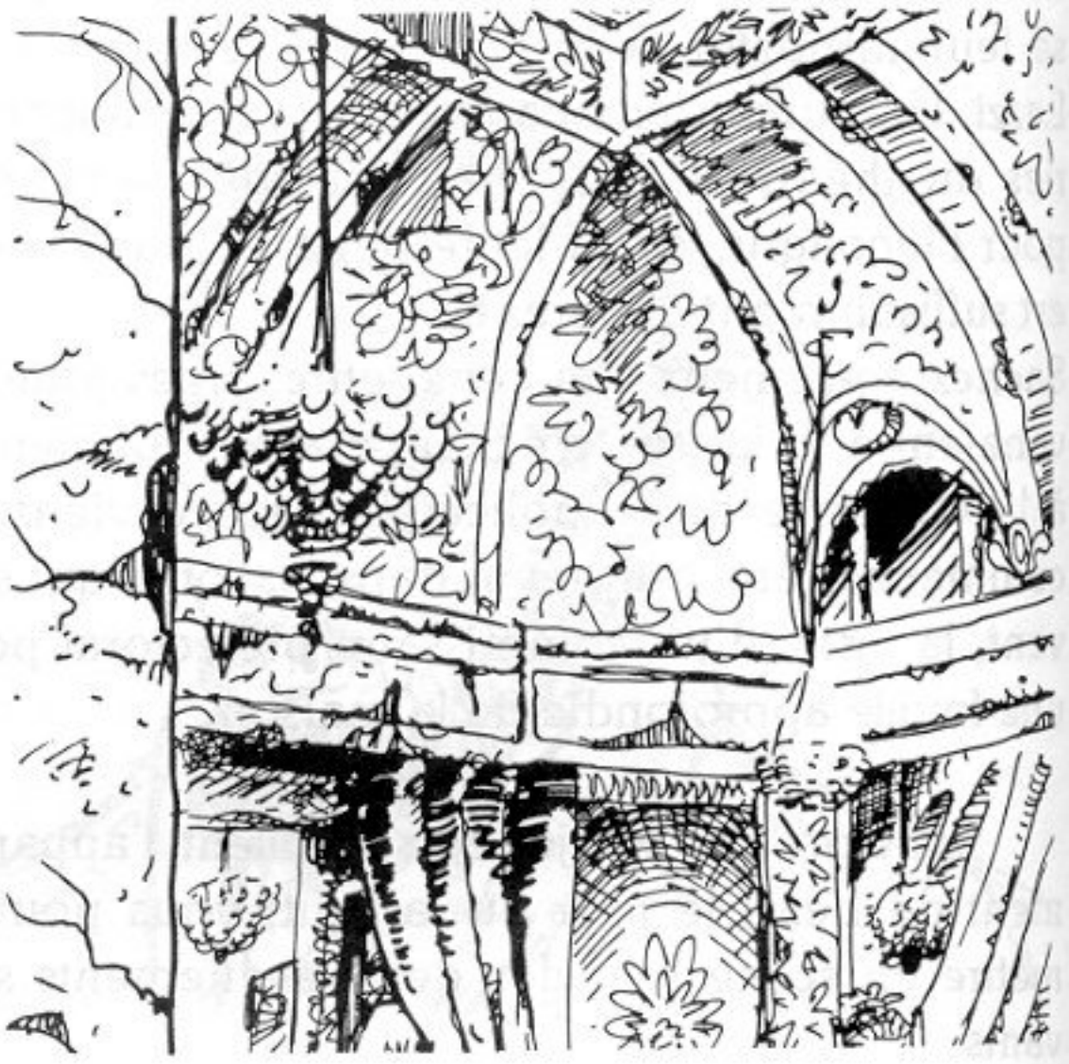
Où les joueurs effleurent les réalités Céphaliques de Venice

Le Club des dilettantes avertis

Il est situé dans le quartier artistique, au sein d'un des vastes piliers d'une traverse du premier réseau. De l'extérieur, le club ressemble plus à une auberge traversière. Seuls deux superbes lampadaires de part et d'autre de la porte d'entrée trahissent la richesse de l'endroit.

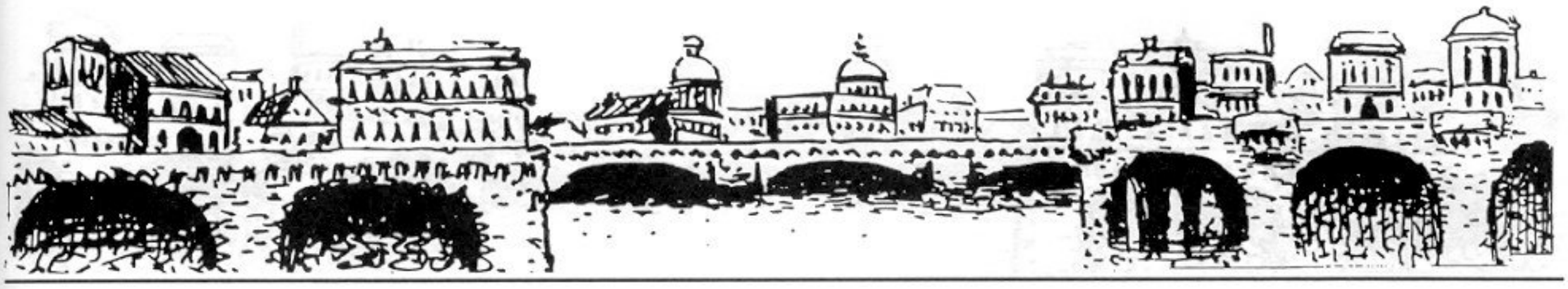
Une fois à l'intérieur, on découvre un lieu très sombre, chichement éclairé par de petites lanternes. L'intérieur est somptueux.

La roche est invisible, masquée par de lourdes tentures de velours pourpre. Les plafonds, lambrissés de bois, valent à eux seuls une fortune. Au centre de la pièce principale, une fontaine déverse de l'Ecryme...



Lori, la céphale			*Perception : 10*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	6	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	20	Parade	6	Dague	1	2	6
Blessure majeure	10	Escrime attaque	7				
		Parade	7				
Protection	0	Tir	6				
Télépathie	11						
Illusion	14						
Mémorisation	na						
Contrôle	9						

			Perception :				
Initiative		Pugilat attaque		**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale		Parade					
Blessure majeure		Escrime attaque					
		Parade					
Protection (mailles)		Tir					



A l'entrée, les joueurs devront s'acquitter d'un droit d'entrée de 10 hurles au cerbère de rigueur. La clientèle du club est très disparate. On peut croiser des patrons, des membres importants d'une Loge, des artistes. Tous portent néanmoins les signes apparents d'une vie aisée. L'atmosphère est très feutrée. Ici et là, les clients, tout en dégustant leur alcool de mandre, s'absorbent dans un partie d'échecs ou lisent attentivement la Plaque du jour.
Assetti dirige le club. Il est visible dans la soirée lorsqu'il descend de ses appartements (situés au-dessus du club) pour rencontrer sa clientèle (si les joueurs venaient à parler avec lui, jouez Assetti comme un homme d'esprit particulièrement orgueilleux).
Chaque soir, Lori Lagelli est présente. Cette Céphale fut, avant d'être révélée, l'égérie des metteurs en scène véniciens. Sa beauté inspira en son temps de nombreux spectacles. Mais Lori devint Céphale et renonça à cette vie publique. Le club des dilettantes échappe à l'attention des chroniqueurs en quête de ragots et Lori s'y réfugit régulièrement. Lorsque les joueurs vont commencer à poser des questions sur Armand ou sur la sonate, Lori envoie immédiatement un message à Artemi, ami d'Elmo pour qu'il soit prévenu. Armand sait, dans l'heure qui suit, qu'un groupe d'inconnus enquêtent sur lui. Puis, elle va tenter d'en savoir plus sur les joueurs.

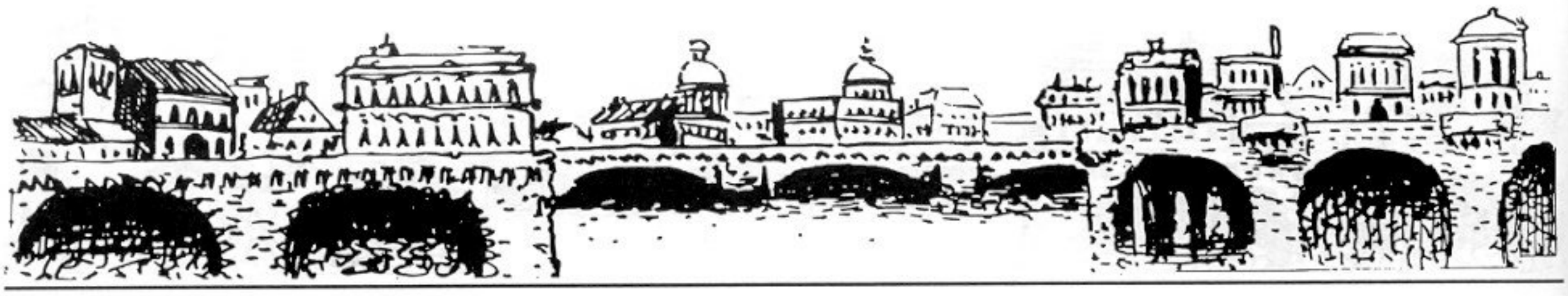
Lori va prendre ce risque pour la bonne raison qu'elle tient là une chance de se faire valoir auprès du Cercle Céphalique de Vénice. Celui-ci ne lui a jamais pardonné d'avoir eu une vie publique, bien qu'elle ne fût pas révélée à ce moment-là. Une rancune diffuse qui n'a jamais permis à Lori de s'intégrer au Cercle. Lori va tenter de s'introduire dans l'esprit de l'un des joueurs et va choisir par malchance le Céphale du groupe. Pour ce faire, elle s'est cachée dans l'une des pièces du premier étage dont les balcons donnent sur la salle principale (voir plan).

Assetti ne permettra pas que l'on trouble la quiétude du club. Si, d'une façon ou d'une autre, les joueurs créent des problèmes à l'intérieur du club, Assetti demandera à ses trois hommes de main de les mettre dehors.

La soirée doit logiquement se terminer devant la porte du club avec Lori.
Celle-ci ne parlera que sous la contrainte. Elle avouera avoir fait porter un message à un certain Artemi, antiquaire aux Tours d'Adjudication. Si les joueurs tentent d'en savoir plus, et en particulier sur le Cercle Céphalique, Lori n'hésitera pas à plonger dans l'Ecryme. Elle préfèrera se suicider plutôt que de menacer l'existence du Cercle avec ses révélations.
Armand a donc appris dès cette nuit qu'un groupe d'inconnus est à sa recherche. Jusqu'ici, le Céphale était persuadé qu'en échappant aux recherches de Phaleo, Venice l'avait oublié. L'enquête inattendue des joueurs l'inquiète.
Il se rendra dès le lendemain à la Bibliothèque d'Agregante pour vérifier que le disque s'y trouve toujours. Il découvre rapidement en interrogeant les archivistes que le disque a disparu et que son dernier possesseur, Lezzi, est décédé. Sans pouvoir parler à Elmo, il décide de contacter les joueurs, susceptibles d'en savoir plus.

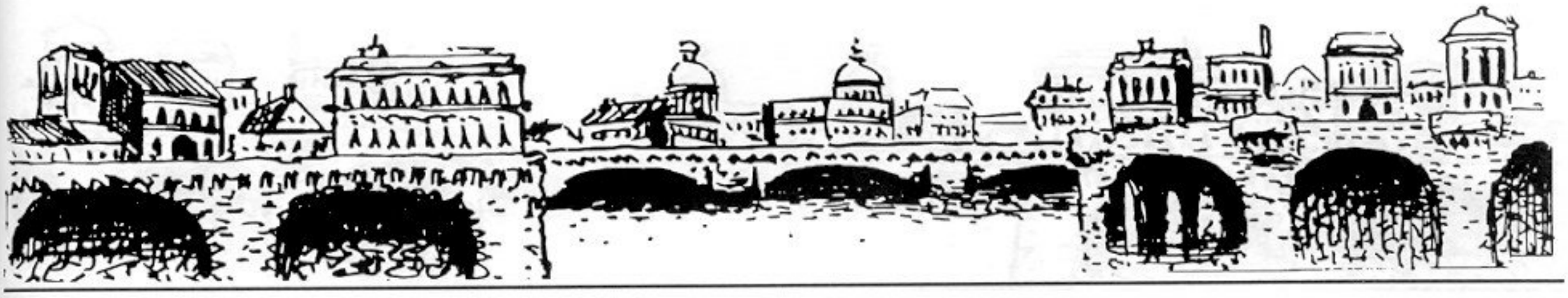
Chez Artemi, aux Tours d'Adjudication

Artemi n'est pas un Céphale mais organise chaque mois pour ceux du Cercle une vente aux enchères privée. Elmo est l'un de ses meilleurs clients. Artemi travaille dans la Seconde Tour où il possède un étage. Il ne sera visible que le lendemain matin.
Si les joueurs décident de le rencontrer, ils découvriront que les Tours sont un des endroits les mieux protégés de Venice.



La sécurité des bâtiment et des oeuvres d'art qui y transitent ne sont pourtant pas sous la responsabilité du Préfet. Les antiquaires des Tours n'ont recours qu'à des mercenaires.
A l'entrée des Tours, les joueurs vont être fouillés attentivement et devront déposer toutes leurs armes. Ils seront escortés jusqu'à Artemi qui accepte de les recevoir. L'antiquaire se doute bien qu'il reçoit les inconnus dont parlait Lori dans son message. Il va tenter d'en savoir plus sans jamais se dévoiler.

Il niera avoir reçu le message de Lori ou connaître un certain Armand (le jeune Céphale est déjà venu à l'une des ventes). Artemi connaît bien la Céphalie et aucun joueur ne pourra sous un prétexte quelconque se soustraire à la vigilance des hommes d'Artemi (en particulier le joueur Céphale). Artemi risque de n'être d'aucune utilité aux joueurs...



ACTE III

Scène 1 :

Où les joueurs manquent de rencontrer Armand.

Les événements vont commencer à se précipiter. Armand est désormais plongé au plein coeur de l'affaire. Il se débrouille, dans la journée, pour faire passer le message suivant aux joueurs en payant un coursier, le visage masqué. Armand ne sait pas très bien ce qu'il peut attendre des joueurs. Il s'en méfie et prend toutes les précautions voulues.
Il leur donne rendez-vous dans une obscure taverne au nom " d'Ad nauseam ", dans la Grande Halle de Venice, le soir même.

La réaction d'Olzano.

Le Doge a renoncé aux services de la Ghilde des Hautes Oeuvres. Il a préféré confier son affaire à un franc-voleur, Arabesque, dont il connaît toute la finesse. Olzano lui laisse carte blanche et ne désire qu'une seule chose : les preuves de la mort des joueurs et surtout d'Armand.
Arabesque ne sait rien du fond de l'histoire. Il sait seulement que les joueurs doivent le mener à Armand. Jugeant qu'ils sont bien trop puissants pour un voleur comme lui, il décide de tenter d'enlever Armand et d'attirer les joueurs sur son terrain pour s'en débarrasser.

Arabesque va intercepter le message d'Armand destiné aux joueurs (à noter qu'il prend le temps d'en faire une copie). Ces derniers vont le recevoir mais Arabesque sait désormais où il peut trouver le Céphale...

Le message d'Armand.

Messieurs, j'ai appris que vous vouliez me rencontrer. Je propose de mettre un terme à vos recherches. Retrouvons-nous ce soir à la taverne " d'Ad nauseam " dans la Grande Halle de Venice. Je vous y attendrai jusqu'à minuit.

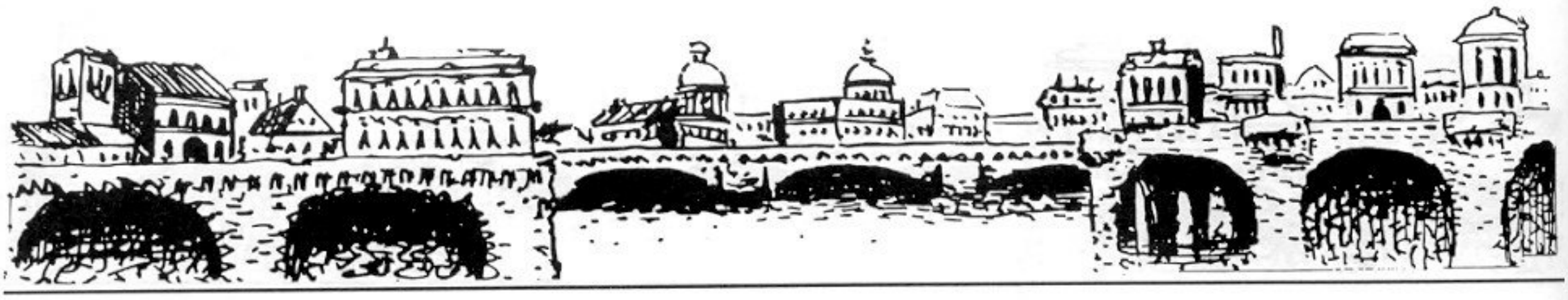
Armand.

Arabesque prend donc les devants. Il recrute pour l'occasion deux autres complices qu'il a déjà associé à des opérations dangereuses: Saldano et Motio. Avec eux, il tend une embuscade près de la taverne. Arabesque dispose d'une photographie d'Armand qu'Olzano a acheté à un spectateur de l'un des concerts au Conservatoire de l'Aquilone.
Armand n'arrivera jamais jusqu'à la taverne d'Ad nauseam. Arabesque réussit à l'enlever et gagne avec son prisonnier les méandres tortueux des Lazzis...
Auparavant, il aura pris soin de déposer un nouveau message signé d'Armand (il dispose d'un exemplaire de l'écriture du Céphale.) que les joueurs recevront de la main du tavernier.

Le message rédigé par <u>Arabesque</u>.

Chers amis, je ne puis être présent ce soir. Des affaires urgentes m'appellent à la Galerie. Retrouvez-moi là-bas, au 6 de la venelle Gataldi.

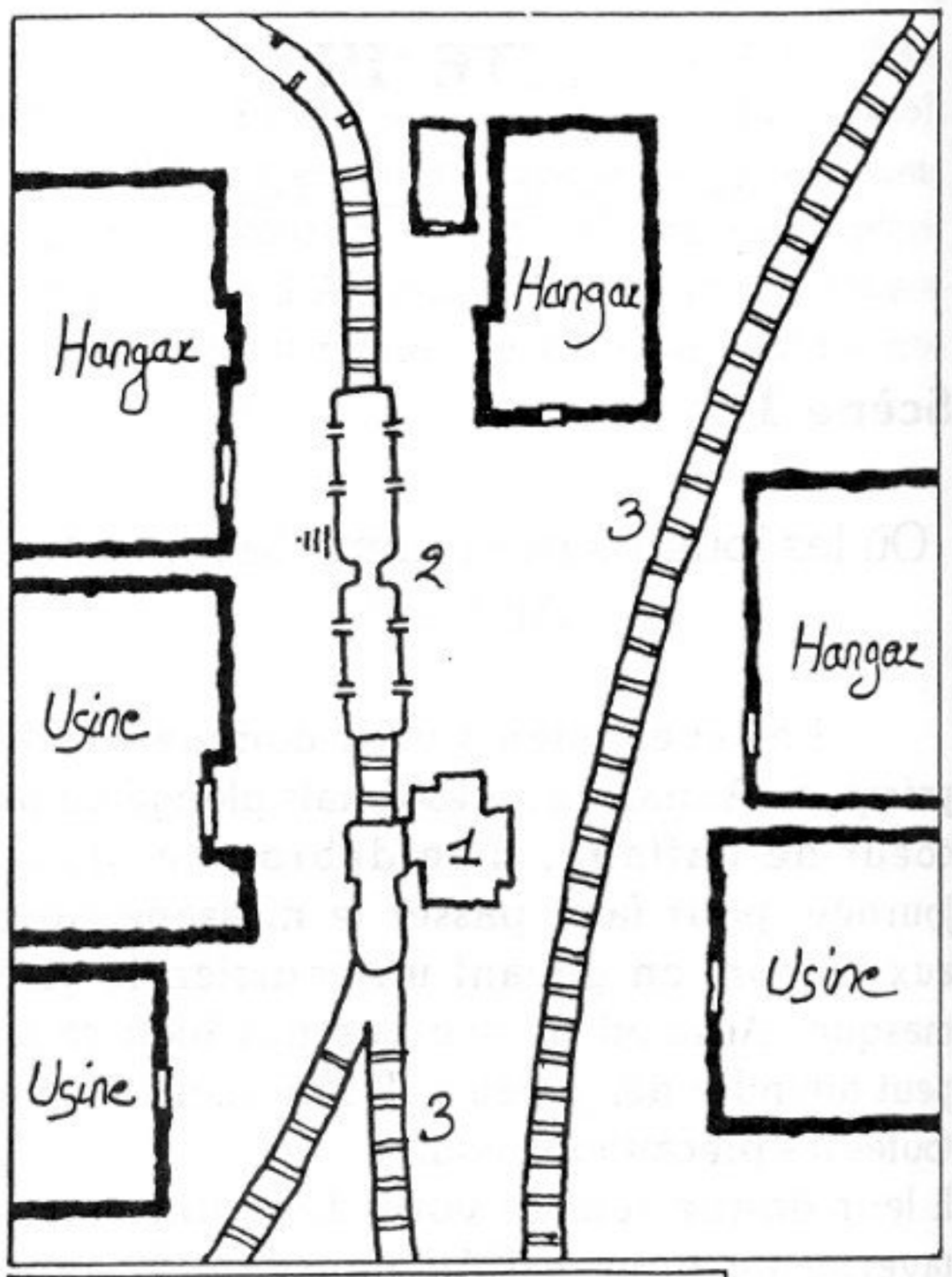
Armand.



La taverne d'Ad nauseam

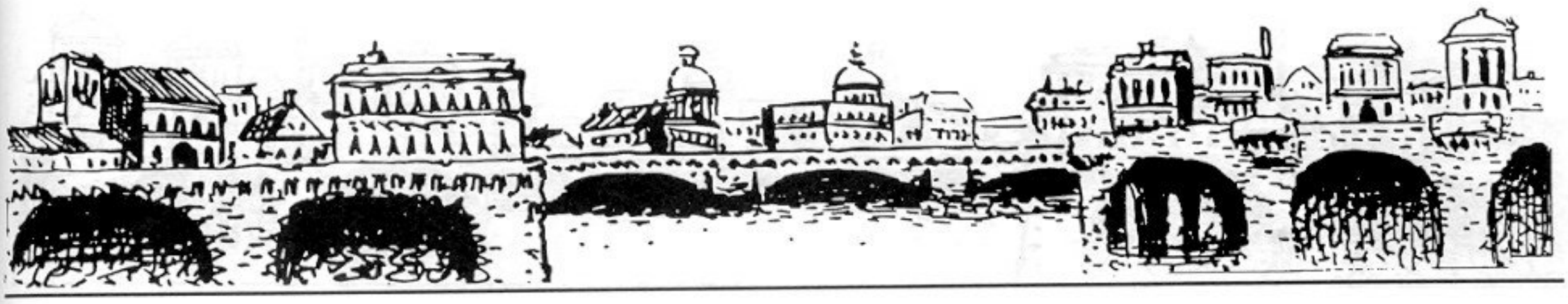
Ce petit épisode peut être joué très rapidement. Les joueurs arrivent à la taverne, prennent connaissance du message et repartent pour la galerie des Lazzis. Mais vous pouvez jouer la scène de la façon suivante :

La taverne se situe sur une voie de chemin de fer abandonnée. Le patron, Locam, un homme rondouillard et peu causant, a acheté deux vieux wagons pour les transformer en taverne. L'endroit est sinistre. Une voie de chemin de fer (largement utilisée cette fois ci) jouxte celle d'Ad nauseam. A chaque passage de train, une épaisse fumée noire s'engouffre dans les deux wagons et le bruit n'arrange rien...
On ne s'aventure pas dans un tel endroit sans être du quartier. Situé à la périphérie de la Grande halle, l'Ad nauseam sert de refuge aux soûlards et autres individus peu recommandables... Un tripot qu'éclaboussent chaque soir le sang et l'alcool. L'arrivée des joueurs fait sensation. En particulier si Eleonore a accompagné le groupe (ou tout autre jeune femme qu'un de vos joueurs incarnerait).



Les détrousseurs			*Perception : 5*				
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	8	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	20	Parade	6	Couteau	1	1	5
Blessure majeure	10	Escrime attaque	5				
		Parade	4				
Protection	0	Tir	4				

Les Arlequins			*Perception : 8*				
Initiative	2d	Pugilat attaque	8	**Armes**	**Diff**	**Cad**	**Dégats**
Vitalité totale	24	Parade	9	Cartes	4d	2	4
Blessure majeure	12	Escrime attaque	14				
		Parade	13		**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Protection	2	Tir	11	Rapières	2	2	7



Locam a été payé pour remettre le message aux joueurs. Il l'apportera avec les consommations que les joueurs n'auront sans doute pas manqué de commander. Une fois sa mission accomplie (il ne veut pas s'attirer les foudres d'Arabesque), il se désintéresse totalement des joueurs.
La situation peut se dégrader rapidement. Les regards se font plus insistants, des mains furtives glissent dans les poches intérieures. La scène risque de se terminer en bataille rangée si les joueurs ne se décident pas à quitter les lieux. Quatre hommes sont bien résolus à dépouiller ces visiteurs imprudents.

Ils profiteront d'un passage du train et de la fumée qui l'accompagne pour s'approcher des joueurs et les menacer de leur coutelas.

De la même manière que pour l'attentat, si vos joueurs étaient en réelle difficulté, vous pouvez imaginer de faire intervenir les Arlequins. La milice s'aventure parfois dans les recoins de la Grande Halle et pourrait avoir remarqué l'entrée des joueurs dans la taverne.

Ils interviendront si la situation dégénère. N'oubliez pas que les Arlequins manquent singulièrement de finesse comparés aux Crépusculaires. Ils mettront quelque temps à faire la différence entre agressés et agresseurs...

scène 2 :

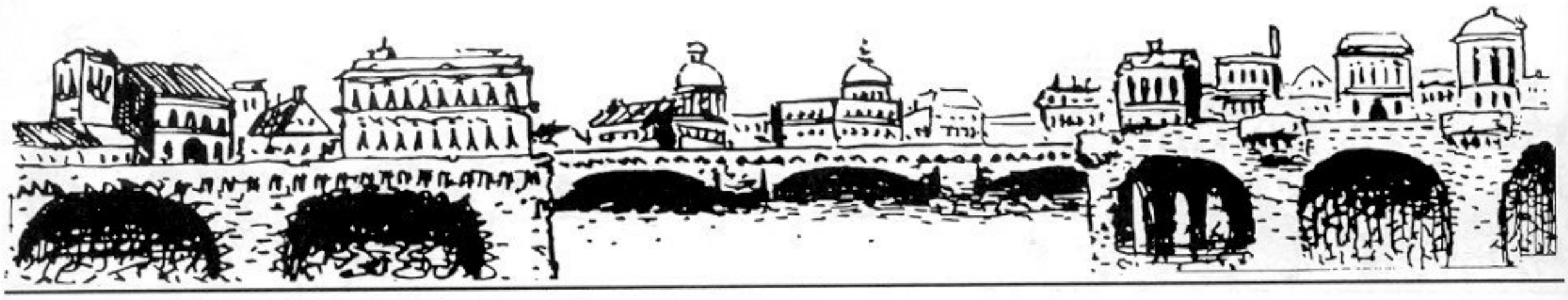
Où les joueurs s'aventurent dans la Galerie des Lazzis.

Siège de la Glyphe, la Galerie des Lazzis se distingue avant tout par son enchevêtrement de ruelles. La Prévenante a depuis longtemps renoncé à répertorier ce quartier au cadastre de Venice.

Pour le visiteur qui ne connaît rien à la Galerie, un minimum de bon sens consiste à trouver un guide avant de plonger dans les ruelles. Les guides se chargent bien de le leur rappeler.

Les Arlequins.

La milice des antiquaires tient tout particulièrement à la mise en scène de ses interventions. Une Plaque locale se charge même de les relater lorsqu'elles peuvent être dévoilées au public.
Les Arlequins portent l'habit du personnage de la comédie italienne (pièces triangulaires de toutes couleurs et masque noir). Un costume qui peut prêter à rire mais qui sert surtout à dédramatiser, aux yeux des touristes, le caractère expéditif de leurs interventions. Les Arlequins s'annoncent le plus souvent par une sorte de "cri" ou rire, un son aussi nasillard que glacé qui suffit souvent à disperser d'éventuels trouble-fête. Les Arlequins utilisent comme arme de prédilection des cartes à jouer en métal qu'ils lancent à distance. Au corps à corps, ils utilisent la rapière et plus rarement la dague. L'Arlequin se déplace soit à vélo (lorsqu'il est seul), soit en voiture. La milice dispose ainsi de quatre véhicules faits de bric et de broc, bien connus des véniciens. Il faut pouvoir observer au moins une fois dans sa vie l'un de ces véhicules fondre sur ses victimes avec à son bord quatre ou cinq arlequins, brandissant leurs cartes mortelles...
Quel que soit l'issue de cette scène, les joueurs vont devoir se rendre à l'adresse prétendument indiquée par Armand.



Les joueurs vont être assaillis à moins de cent mètres de la Galerie par une demi-douzaine d'individus se proposant de les guider dans le quartier. Le tarif varie entre deux et cinq hurles. Parmi eux, il y a toujours un voleur qui mènera le ou les visiteurs dans une impasse où attendent quelques comparses. Si les joueurs ont échappé à l'embuscade des clients de l'Ad nauseam, vous pouvez leur donner ici un petit goût des réalités vénicienne... (les caractéristiques de ces voleurs de la Galerie sont identiques à celles des agresseurs dans l'Ad nauseam).

Si les joueurs, méfiants à l'extrême, refusaient la présence d'un guide, ils se perdront à coups sûrs (un jet sous Urbatechnologie à 4 dés permettrait néanmoins de rejoindre la sortie des Lazzis).

La Galerie n'obéit qu'à une seule règle : le chaos architectural. Peintres et graveurs tiennent autant à leurs ateliers qu'à l'esprit labyrinthique du quartier. Plus qu'ailleurs, une conscience de quartier a émergé. Une Plaque avait même envisagé, ironiquement, de distinguer citoyenneté vénicienne et citoyenneté "lazzi"...
Pour autant, le quartier ne constitue pas un bloc inébranlable. La Galerie abrite une multitude de ghildes et d'ateliers concurrents.

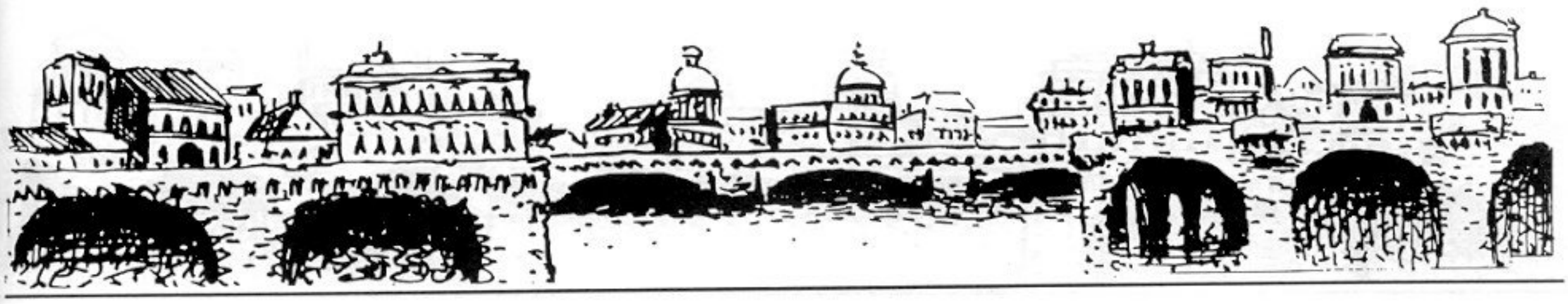
En entrant dans la Galerie, on découvre avant tout un foisonnement de peintures murales qui se teintent de réalité au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans le quartier. Les rues du centre de la Galerie sont couvertes de façades en trompe- l'oeil à tel point que l'étranger ne sait plus où se trouve le vrai du faux. Décrivez cette avancée dans la Galerie comme l'on pourrait traverser un musée fissuré et mal entretenu. La Galerie est un endroit particulièrement sale.

Le sol ne permet pas de se débarrasser des ordures directement dans l'Ecryme et beaucoup jettent dans les rues.
Le vent s'engouffre avec une violence particulière dans ce quartier. Certaines ruelles sont parfois si étroites qu'il faut les emprunter le dos au mur. Aux trompe-l'oeil, s'ajoutent les folies architecturales. Des façades sans immeuble ou des immeubles sans façade, les architectes en disgrâce laissent ici leur imagination vagabonder au gré de l'insolite.
L'adresse d'Arabesque mène les joueurs au coeur de la Galerie. Le guide répondra à toutes les questions que pourront lui poser les joueurs sur le quartier. Au cours de leur traversée du quartier, vous pouvez glisser ou non les anecdotes suivantes:

- là où le vent est très violent et les ruelles étroites, on peut observer à plusieurs reprises l'étrange ballet d'un homme au beau milieu de ces ruelles. Le guide explique qu'il s'agit d'un langage lazzi dérivé du langage des mains des voleurs. La place du corps laisse le vent s'engouffrer avec plus ou moins de violence, modulant ainsi les sons qu'il produit. Certains communiquent ainsi en jouant avec le chant du vent dans les ruelles...

- certains comédiens prennent l'habitude de s'intégrer au trompe l'oeil. Dans une rue, on a peint une file d'hommes et de femmes attendant devant les portes d'un grand magasin. Soudain, la rue s'anime et la moitié de cette foule se révèle être tout à fait réelle. Le guide chuchote que plusieurs comédiens poursuivent un concours cynique visant à provoquer le plus possible de crises cardiaques. Il ignore ce qui a été promis au gagnant...

- Le vent déchire soudainement ce qu'on prenait pour le mur d'un immeuble. Il s'agissait en fait d'une simple toile peinte...

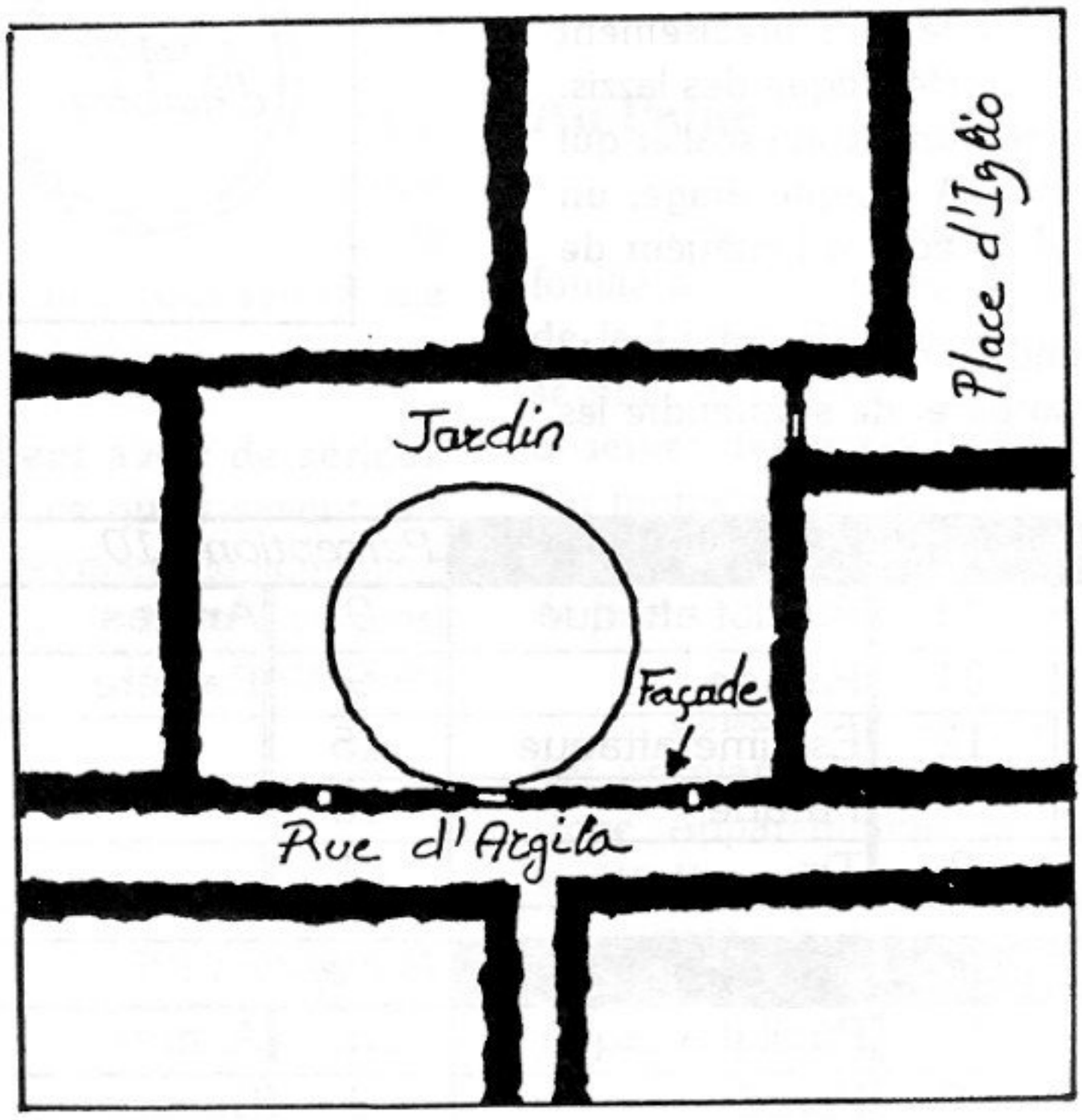


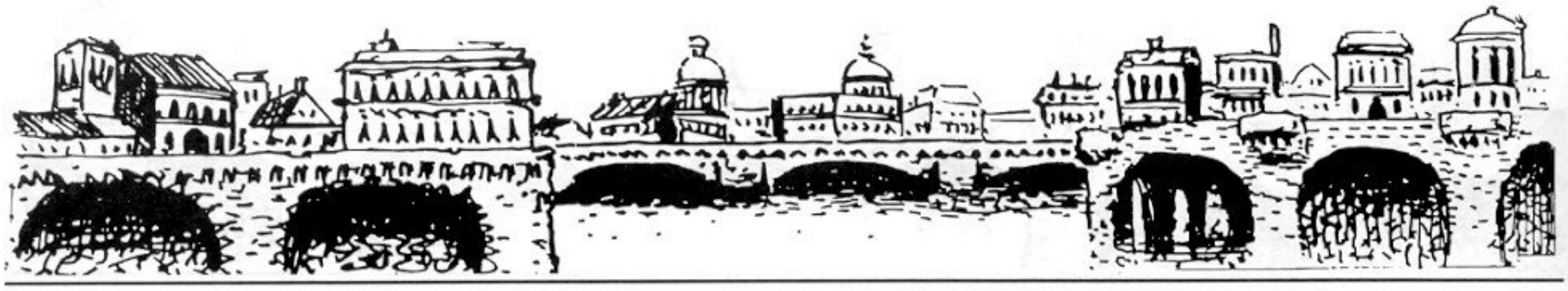
Les joueurs doivent bien sentir cette atmosphère ambivalente, ce jeu du vrai et du faux qui fait la joie des lazzis.
Le guide leur montre tout à coup une vaste bâtisse en pierre " vous y êtes " dit-il. Il promet moyennant trois hurles d'attendre ici pour raccompagner les joueurs.

Arabesque a choisi sa propre demeure pour "accueillir" les joueurs (**voir Plan**). Il connaît le langage lazzi et un compère le préviendra de l'arrivée des joueurs. Les joueurs trouvent devant eux une vaste façade en pierre.

Un rapide examen révélera que seule la porte d'entrée est réelle.

Toutes les fenêtres sont des trompe-l'oeil. Si les joueurs contournent la maison, ils tomberont fatalement sur un étroit muret percé d'une vieille porte en fer. Celle-ci permet d'accéder à un petit jardin. Y pénétrant, les joueurs découvrent le vrai visage de la maison d'Arabesque : une Tour, constituée d'un seul bloc. Il n'existe aucun moyen de pénétrer dans la tour par le jardin. Seule la porte d'entrée côté rue le permet.





La tour d'Arabesque.

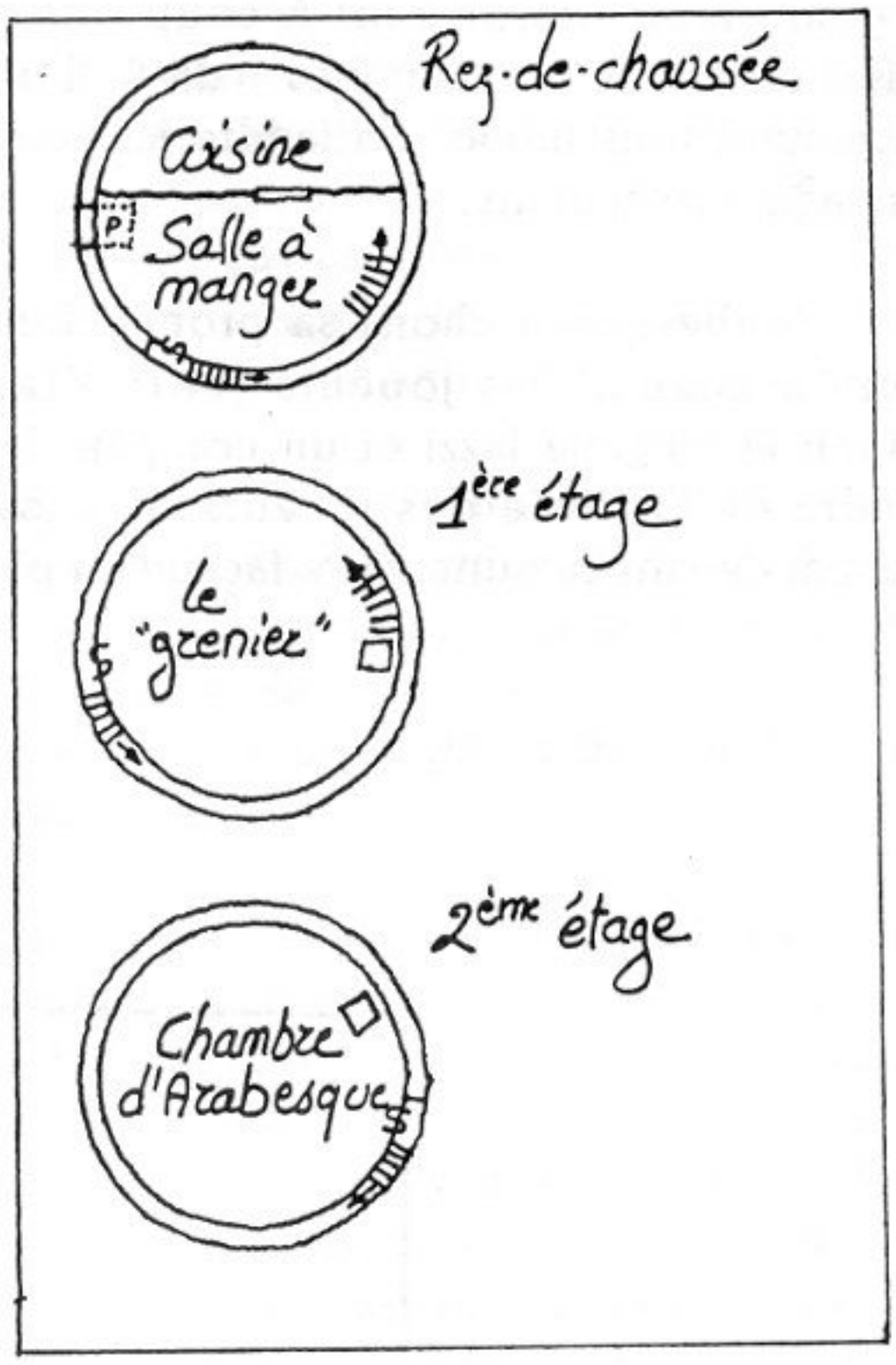
1/ La porte d'entrée n'est pas très difficile à ouvrir. Seulement, gare à la dalle qui lui succède à l'intérieur de la tour. Cette dalle pivote sur un axe et un puits étroit creusé dans le sol mène directement à l'Ecryme... Cette pièce sert habituellement de cuisine et de salle à manger.

2/ Arabesque dépose ses butins dans cette pièce. Voleur d'oeuvre à ses occasions perdues, Arabesque entrepose ici des objets de toute nature (commodes, horloges, lampes, statues etc...).

3/ La chambre d'Arabesque. Les joueurs trouveront Armand dans cette pièce. Il gît là, attaché au pied du lit, inanimé.

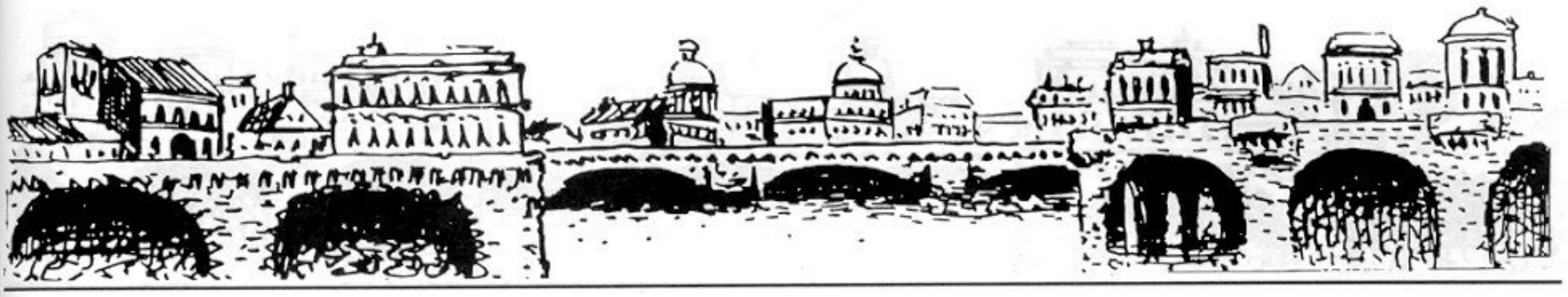
4/ Arabesque a racheté cette tour précisément pour cet aménagement caractéristique des lazzis. L'épaisseur du mur masque un étroit escalier qui grimpe le long de la tour. A chaque étage, un passage secret permet d'accéder à l'intérieur de la tour.
Les trois compères attendent dans cet escalier la meilleure occasion de surgir et de surprendre les joueurs.

A vous de juger le moment opportun pour qu'ils assaillent les joueurs en position de force.



Arabesque		*Perception : 10*					
Initiative	2d	Pugilat attaque	9	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	24	Parade	9	Rapière	2	2	7
Blessure majeure	12	Escrime attaque	15				
		Parade	13				
Protection	2	Tir	9				

Saldanao et Moltio		*Perception : 6*					
Initiative	1d+2	Pugilat attaque	8	**Armes**	**Att.**	**Par.**	**Dégats**
Vitalité totale	22	Parade	8	Dagues	1	2	6
Blessure majeure	11	Escrime attaque	13				
		Parade	12				
Protection	0	Tir	8				



Si Arabesque ou l'un de ses sbires survit, les joueurs n'apprendront rien de très concluant. Arabesque a été engagé dans une taverne par un individu masqué dont il ignore tout. Celui-ci devait le recontacter, après l'assassinat, pour finir de le payer.
Par contre, en délivrant Armand, les joueurs vont éclaircir beaucoup de choses. Notez que Armand proposera lui-même au Céphale du groupe de lire la vérité dans son esprit. Ou, tout du moins, de vérifier qu'il dit bien la vérité.
Les joueurs vont pouvoir reconstruire l'histoire depuis le début, et notamment ce qu'il advint du disque après le vol de la maquette aux Salons de l'Echo. Armand leur raconte également comment il a vécu caché lorsque Phaleo s'est mis en tête de le retrouver. "J'étais avec Elmo dans un vieux Manoir près du Palais des Doges. Le cercle Céphale nous a protégés des investigations de la Lettre. Et puis, Elmo m'a appris, alors que les recherches avaient cessé depuis longtemps, que des inconnus enquêtaient sur moi. J'ai immédiatement fait un tour à la bibliothèque d'Agregante pour découvrir que le disque avait disparu. Je pensais que vous l'aviez ou que vous sauriez me dire où il se trouve..."

Les joueurs devraient avoir de sérieux soupçons. En rapprochant ce qu'ils savent des révélations d'Armand, ils devraient logiquement conclure que seul le Doge de la Note a pu ainsi tout orchestrer. Olzano semble bien placé pour être celui qui possède le disque...
Armand se sépare des joueurs après être sorti de la Galerie. Il lui faut rassurer son ami Elmo.
De toute manière, les joueurs, de retour chez Estelli, vont avoir la confirmation que Olzano est bien le maître d'oeuvre. Les joueurs trouvent Estelli dans le plus grand désespoir. L'homme parait fatigué, ses gestes sont nerveux. Il allume cigarettes sur cigarettes. Il s'adresse aux joueurs :
" Cette fois, c'est bien fini. Au moins, nous savons à quoi nous attendre...

Olzano a convié par deux fois Phaleo pour un dîner intime. Et... il a passé le disque. Phaleo est à sa merci..."
Estelli n'en sait guère plus. Toutefois, Phaleo, en écoutant une nouvelle fois l'enregistrement, a les idées claires. Il sait qu'il a désormais besoin d'écouter la musique tous les deux jours sous peine d'être aux prises avec les effets du manque. Phaleo a convié les joueurs au Palais en demandant qu'ils viennent le plus vite possible.

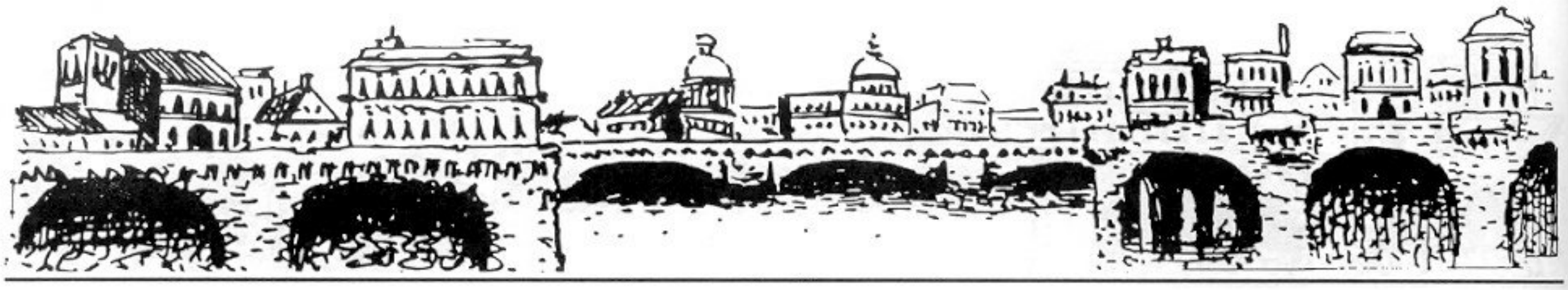
Scène 3 :

Où les joueurs ont fort à faire avec la duplicité d'Armand.

Au Palais.

Les joueurs sont attendus et, après une fouille de rigueur, sont conduits jusqu'au Doge de la Lettre. Phaleo les reçoit sans effusion. Il semble désespéré. Déjà, les joueurs peuvent observer des tressaillements fugitifs qui agitent par moment son visage. Phaleo tenait à rencontrer les joueurs pour aviser de ce qu'il convenait de faire.

Laissez la soirée aux joueurs pour imaginer un plan pour récupérer le disque chez le Doge. Apparemment, le moyen le plus efficace serait d'accompagner Phaleo lorsque Olzano organisera un prochain dîner pour diffuser le disque. Tenter de s'introduire dans l'Aile de la Note est une pure folie (Olzano se méfie et a renforcé sa garde). Les joueurs ignorent d'ailleurs où Olzano a bien pu cacher le disque.



Les joueurs n'auront jamais le temps de récupérer le disque. Cette nuit-là, Armand a décidé lui-même de s'introduire dans le Palais et de voler le disque. Pour ce faire, il dispose d'un allié précieux : la comtesse Elena d'Isnello.
Armand a rencontré cette femme dans une soirée mondaine. Ce soir-là, la comtesse tombe éperdument amoureuse du jeune garçon et l'invite au Palais. Elena fait partie d'une des grandes familles de la noblesse vénicienne. Son père était l'architecte du Conservatoire de l'Aquilone et la famille d'Isnello a, depuis cette époque, fait mainmise sur les différents travaux de rénovation du Conservatoire. Armand tient à rencontrer Elena pour la bonne raison que sa fille est une des concubines attitrées du Doge de la Note.
Par concubine, on entend, à Venice, une femme chargée de divertir le Doge. Formées dès leur plus jeune âge, les concubines du Palais sont éduquées à toutes les formes d'art et deviennent souvent, lorsqu'elles tombent en disgrâce, des femmes de premier plan à Venice.

Armand contacte ce soir-là Elena et lui propose de la rejoindre au Palais. Il joue admirablement bien son rôle de jeune romantique et Elena prend toutes les dispositions pour introduire Armand dans le Palais. Avec la complicité de l'un de ses neveux, capitaine de la garde de la Note, elle permet à Armand de la rejoindre dans ses appartements. Une fois sur place, Armand se débarrasse sans problème de la comtesse (qu'il plonge dans un sommeil profond...) et gagne la chambre de sa fille. Comme toutes les concubines du Palais, Armand le sait, Edina dort dans les appartements de sa famille. A l'aide de ses talents Céphales, il découvre dans l'esprit de la jeune femme la pièce susceptible d'abriter le disque. Puis, en s'emparant totalement de son esprit, le Céphale gagne, sans être inquiété, les appartements du Doge.

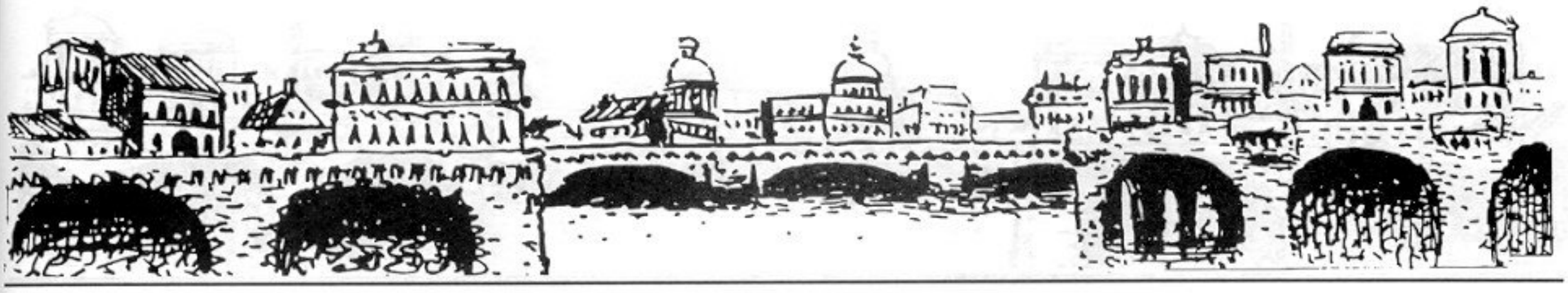
Armand va réussir à trouver le disque et à s'en emparer. Il fera le chemin dans le sens inverse mais sortira d'un autre côté (Elena avait certifié qu'elle raccompagnerait Armand) en manipulant l'esprit de trois gardes. Une fois dehors, Armand se fait conduire en gondole jusqu'à une petite maison qu'il a loué pour l'occasion. Bien entendu, il a fait tout cela à l'insu d'Elmo qui croit depuis longtemps que le disque est détruit. Armand tient toujours à cacher le disque. Il a, dans l'esprit, d'acheter cette maison et d'y réaliser lui-même, dans les jours qui suivent, quelques travaux pour y cacher le disque.

Le lendemain, l'Aile de la Note est en pleine effervescence. Les joueurs, qui ont pu dormir au Palais, peuvent observer, de leurs fenêtres, une multitude de gardes fouiller les moindres recoins de l'Aile de la Note.

A l'heure du déjeuner, Phaleo, totalement désemparé, apprend aux joueurs qu'il a reçu un messager d'Olzano lui annonçant qu'il n'y aurait pas de "concert" ce soir-là, contrairement à ce qui était prévu. Le lien n'est pas difficile pour arriver à la conclusion que Olzano n'a plus le disque. Phaleo le fera au besoin pour eux.

Si les joueurs ne prennent pas, dès cet instant l'initiative d'enquêter sur le vol, Phaleo leur demandera expressément de le faire. Les joueurs ne sont pas les bienvenus dans l'Aile de la Note. Ils ont tout intérêt à enquêter discrètement.

Olzano les connaît désormais et s'il apprenait qu'ils rôdent dans le Palais, il ferait tout ce qui est en son pouvoir pour leur mettre des bâtons dans les roues (sans jamais s'en prendre à eux physiquement dans l'enceinte du Palais). Il pourra par exemple donner l'ordre à ses gens de ne pas répondre aux joueurs qu'il décrit comme des enquêteurs du Préfet (le Préfet a toujours été, en contre-pouvoir efficace,



le grand "ennemi" des Doges) et autres tracasseries du même genre...

Olzano va croire longtemps que les joueurs sont responsables du vol. Pour lui, ils ont emprunté le passage secret qu'il avait complaisamment laissé entrevoir à Phaleo. Mais le rapport des gardes le dément. A première vue, il s'agit d'un seul individu. Olzano va passer la journée dans son bureau à attendre les résultats de l'enquête de ses gardes, persuadé que Phaleo va, à la première occasion, se rendre au Parlement pour le dénoncer.

Ce que les joueurs peuvent apprendre des gens du Palais.

- Tegano, le valet de chambre de Phaleo.

Tegano rapporte les rumeurs de la matinée. Il a appris que les gardes recherchaient un individu de taille moyenne, aperçu dans l'ombre par un garde de faction (un garde qui n'a pas été manipulé par Armand). On se demande encore de quel manière le voleur s'est introduit dans le Palais.

- Les gardes de l'entrée.

Tous sont formels. Personne n'est entré cette nuit là dans le Palais. Seul le garde de la porte des Ardoises (qui donne sur la ruelle où Armand a emprunté la gondole) avoue qu'il a eu cette nuit-là l'étrange impression d'avoir été absent. Un trou de mémoire de quelques dizaines de secondes qu'il ne s'explique pas. Il se souvient bien du moment. La gondole d'un Gant noir s'éloignait par le canal d'Urano quant il a recouvert ses esprits. Ce garde n'ose pas parler de son cas, de peur d'être ridicule ou d'endurer les foudres du Doge. Si les joueurs l'interrogeaient, le garde ne se confierait qu'à contrecoeur.

- les domestiques d'Olzano.

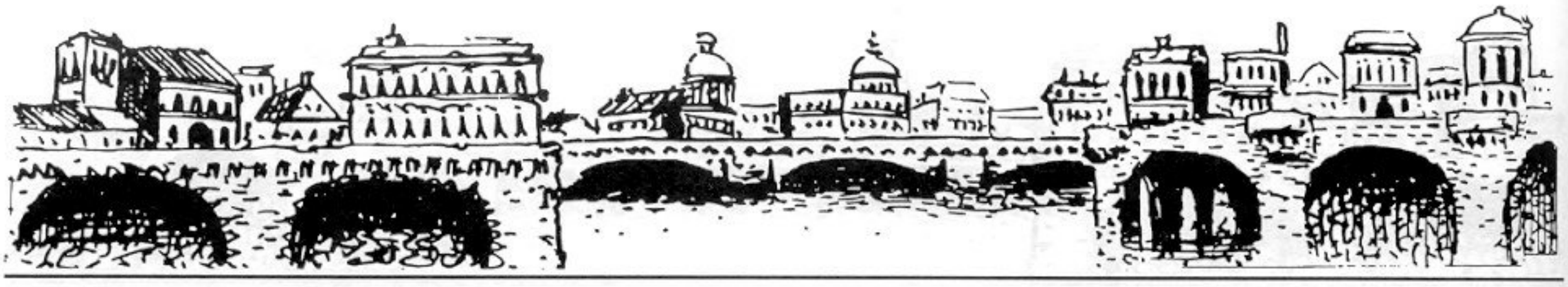
Seul l'un d'entre eux quitte le Palais dans la journée. Contre un verre de mandre, il n'hésitera pas à parler du seul événement troublant de la soirée : la venue inattendue de "mselle Istello". "C'est moi qui l'ai raccompagnée" dit-il "Alors qu'elle dormait dans un des fauteuils du grand salon ! Mais j'vous dis que c'est louche tout çà. Elle était pas elle-même, la petiote, çà, j'vous le jure, sur la tête d'un lazzi ! On aurait dit une somnambule. Elle se souvenait de rien". Il se penche vers l'un des joueurs et chuchote : "N'en parlez pas. La pauvre petite risquerait de s'faire renvoyer. Et vraiment, j'aime bien mselle Istello. Elle est si gentille avec nous" Si les joueurs interrogent directement la jeune fille, celle-ci confirme le récit du domestique. Elle n'a aucun souvenir entre le moment où elle s'est endormie et celui où le brave Aro l'a réveillée chez Olzano, dans un fauteuil du grand salon.

- Elena d'Istello.

Honteuse, elle reste cloîtrée dans sa chambre depuis le matin. Elena se doute bien que le jeune Armand s'est servi d'elle. Elle ne se souvient de rien après avoir introduit le jeune homme dans sa chambre.
Les joueurs pourront être amenés à rencontrer Elena après avoir rencontré Leonardo, le capitaine de la garde. Elle avouera sous la pression sans omettre un seul détail.

- Le capitaine de la garde.

Leonardo d'Istello. Celui-ci ne sait plus quoi faire. Il se doute bien que le jeune homme qu'il a laissé passer hier soir avec sa tante pourrait bien être l'homme recherché. Mais Leonardo ne se sent pas le courage d'avouer au Doge qu'il a lui-même laissé entrer un homme que son Doge met tout en oeuvre pour retrouver. Le soir, Leonardo ira dans une taverne se saouler. Sa conscience de soldat au plus mal, il trouve refuge à "l'hurleur triste".



Les joueurs n'auront aucune difficulté à le faire parler ce soir-là. Les joueurs pourraient soupçonner Leonardo par le biais du valet de Phaleo. Celui-ci raconte dans l'après-midi qu'il tient d'un des gardes que le capitaine d'Istello semble très nerveux et qu'il met un zèle particulier à retrouver l'inconnu. Les gardes commencent à se plaindre de ne même pas avoir eu le droit de déjeuner. Le capitaine a prétendu que l'inconnu pourrait en profiter pour s'échapper s'il était toujours dans le Palais.

En remontant jusqu'à Elena, les joueurs sauront qu'Armand est le voleur. Il reste à découvrir où il a bien pu se rendre. Si les joueurs n'ont pas interrogé le garde de la porte d'Ardoise, Phaleo aura appris par l'un de ses hommes que deux ou trois gardes ont eu d'étranges trous de mémoire cette nuit-là. En retrouvant ces trois gardes, les joueurs pourront déterminer le chemin que Armand a emprunté pour sortir du Palais.

- le gondolier.

Les joueurs devraient logiquement conclure des aveux du garde de la porte d'Ardoise que Armand a emprunté la gondole sur le canal d'Urano. Ce gondolier, "Dialo", ne travaille que la nuit. Les joueurs devront sans doute l'attendre. En Gant noir, il ne rend compte à personne et dort la journée dans sa gondole sous une traverse dans le quartier des artistes. Contre quelques fuliges, il parlera sans problème de ce client, la nuit dernière, qui est monté dans sa gondole, un disque sous le bras "oh, il le dissimulait, croyez-moi, mais on me l'a fait pas ! Cette forme, c'était bien celle d'un disque. Où je l'ai emmené ? Assez loin d'ici, mais si ces messieurs veulent bien se donner la peine" il montre sa gondole "Dialo vous y emmène tout de suite..."

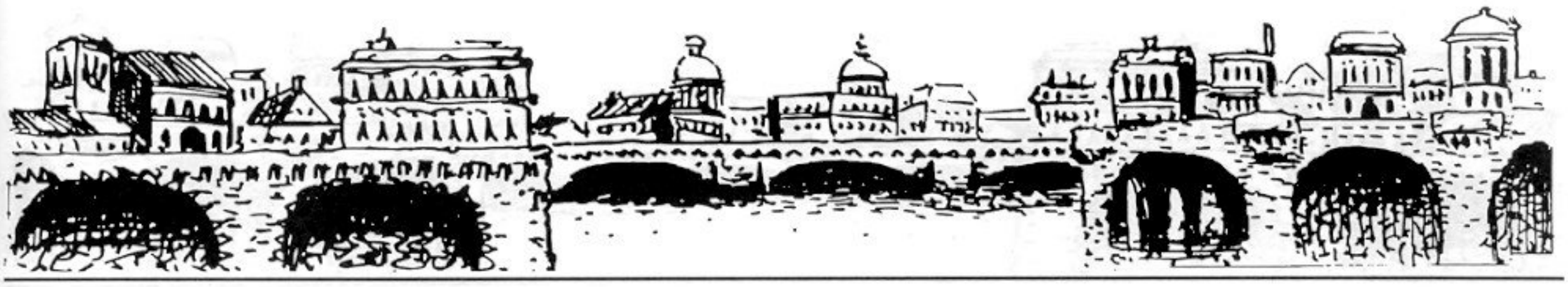
Les gondoles sont largement répandues dans Venice. Des câbles fleurissent sous les traverses, le long desquelles les gondoliers tractent, à la main, leur gondole. Le Gant fait valeur de symbole chez les gondoliers. La couleur et la texture du Gant définissent le rang du gondolier. Ainsi, les Gants Noirs sont-ils ces gondoliers qui se permettent d'utiliser un câble et un harpon pour avancer là où ils le désirent. Les Gants Noirs créent des raccourcis temporaires. On voyage avec un Gant Noir lorsque l'on est pressé ou l'on veut être discret...

Le dénouement

Armand vit, depuis le vol, loin des réalités véniciennes. Installé dans une vieille maison à flanc de traverse, il a fait prévenir Elmo qu'il sera absent pour trois jours (prétextant une rencontre galante) et s'échine maladroitement à creuser dans l'un des murs du grenier une cachette pour y glisser le disque. Malgré tout ce qui s'est passé, Armand ne veut toujours pas détruire le disque. Armand ne laissera pas les personnages s'emparer du disque malgré ce qu'ils ont fait pour lui. S'il se sent menacé, ils s'emparera du disque et menacera de le précipiter dans l'Ecryme si les personnages ne le laissent pas partir.

Les joueurs doivent faire preuve de doigté pour éviter le pire. Prenez bien soin de mettre en scène Armand comme un personnage désespéré qui n'hésitera pas à détruire le disque.

Si les joueurs tiennent à se préserver du Cercle Céphale de Venice, ils ont tout intérêt à épargner la vie d'Armand.



Si ce n'est pas le cas, vous pouvez admettre que Elmo ne s'inquiétera pas de son absence avant les trois jours prévus. Mais lorsque Elmo apprendra que son disciple a été tué ou simplement constatera qu'il a disparu, il mettra tout en oeuvre pour retrouver le ou les coupables en faisant jouer ses relations au sein du Cercle Céphalique...

A contrario, si les joueurs ont épargné la vie d'Armand, celui-ci quittera Venice pour reprendre, avec son violon, son errance sur les traverses. Armand renoncera d'autant plus facilement si les joueurs lui offrent la garantie que le disque ne servira qu'à Phaleo. Une garantie sans doute difficile à apporter mais les joueurs peuvent amener Armand à rencontrer Phaleo. Ce dernier s'offrira volontiers à la manipulation Céphale d'Armand. Phaleo est sincère en affirmant garder le disque pour son usage personnel.

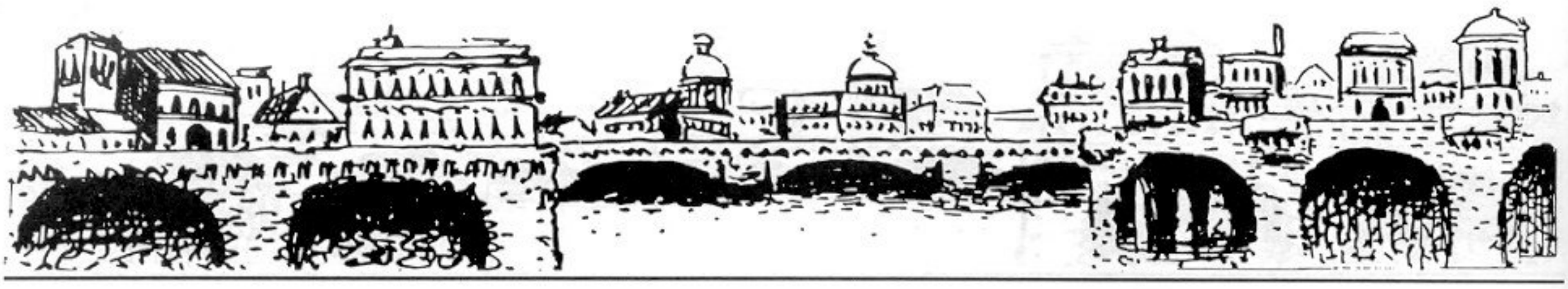
Quoi qu'il en soit, lorsque les joueurs auront récupéré le disque, ils pourront l'apporter directement à Phaleo.

Si vos joueurs avaient l'audace de conserver le disque pour manipuler Phaleo, dites-vous que ce dernier aura moins de mal à retrouver les joueurs dans Venice qu'un seul Céphale comme Armand protégé de surcroît par le Cercle Céphalique. Si les joueurs prennent ce risque, ils devront s'entourer de précautions infinies pour ne pas être rattrapés par la garde du Doge de la Lettre.

En toute logique, les joueurs ont apporté le disque au Doge. Celui-ci sera éternellement reconnaissant. Les joueurs vont gagner le droit de récupérer le Lunglance, entièrement réparé aux frais de la Lettre. Ils gagneront également (si vous le jugez bon) un confortable manoir dans le quartier de la Lettre.

La bâtisse pourrait ainsi devenir une retraite pratique entre chaque aventure. De toute façon, vous avez toute liberté pour fixer le ou les récompenses offertes par Phaleo. Au terme de cette aventure, les joueurs ne seront plus tenus, vis-à-vis du Saint Office par les plaintes déposées par le Palais des 107 Théâtres (suite à la destruction de leur " somptueux " décor).

La suite vous appartient...



ANNEE 1097.

- **Juin** : Armand présente la sonate à ses maîtres.

- **Octobre** : Armand arrive à Venice et trouve refuge chez un mécène.

- **4 novembre** : début des concerts au Conservatoire de l'Aquilone.

- **8 novembre** : Phaleo, Doge de la Lettre assiste au concert et tombe sous son "charme". Il assiste à tous les autres concerts jusqu'au 15 novembre.

- **11 novembre** : le quatuor d'Armand est appelé aux Salons de l'Echo où ils enregistrent une première maquette de la sonate.

- **15 novembre** : Elmo, Céphale de Venice, assiste au concert et découvre la nature Céphalique de l'oeuvre d'Armand. Il rencontre le jeune violoniste et découvre que Armand est un Céphale. Celui-ci arrête les concerts, dissout le quatuor et suit Elmo pour être initié à la Céphalie.

- **16 novembre** : Armand vole la maquette de la sonate aux Salons de l'Echo. Au lieu de la détruire comme lui a conseillé Elmo, il la dépose, à l'insu de son maître, sous un faux nom à la Bibliothèque d'Agregante.

- **Fin novembre-début décembre** : Phaleo, Doge de la Lettre, drogué par la musique d'Armand le fait rechercher, sans résultat.

- **5 décembre** : Olzano obtient du Parlement l'examen du Doge de la Lettre par l'Asile Humaniste. Le diagnostic conclu à une phobie mélomane et Phaleo est assigné au Palais. Sa popularité se renforce auprès des musiciens de Venice.

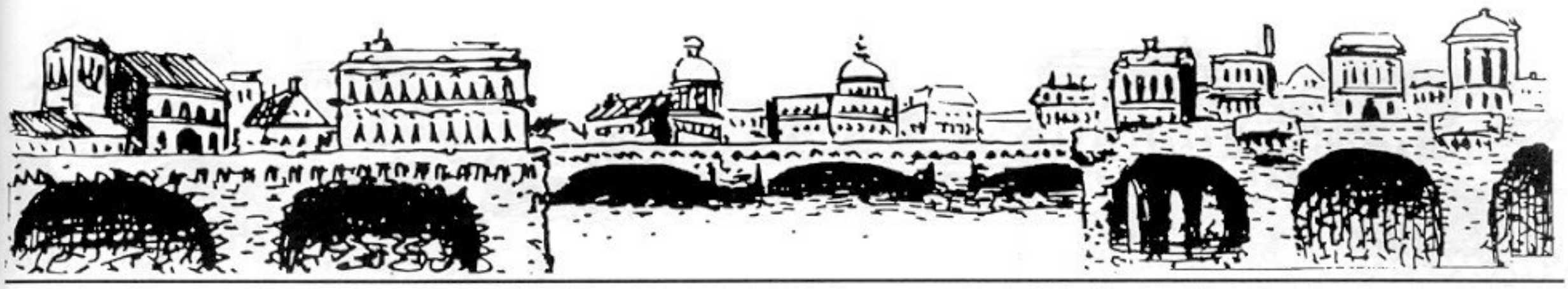
- **7 décembre** : Olzano invite officiellement Phaleo dans l'Aile de la Note du Palais des Doges et fait rechercher discrètement Armand. Ses hommes échouent comme ceux de Phaleo.

- **13 décembre** : Maldanno, archiviste d'Agregante, découvre la sonate d'Armand qui est remise au maître-archiviste Lezzi.

- **15 décembre** : Olzano fait transcrire la sonate pour orgue de barbarie à l'Atelier Montella et commande l'assassinat de Phaleo à la Ghilde des Hautes Oeuvres.

- **16 décembre** : une rumeur prétend qu'un troubadour jouerait la sonate d'Armand dans les rues de Venice. Phaleo confie à son ami Estelli qu'il va quitter le Palais pour tenter de retrouver ce troubadour.

- **17 décembre, en fin d'après-midi** : arrivée des personnages à Venice et rencontre avec Estelli.



Interludes

Ces quelques évènements véniciens sont destinés à combler certains temps morts.

- La Compagnie des Marionnettistes (qui tient une salle réputée au Palais des 107 théâtres) organise parfois des spectacles improvisés dans les rues de Vénice. Pour l'occasion, les marionnettistes, juchés sur des barres de fer (installées entre deux toits) au dessus de la rue animent des marionnettes à taille humaine. Certaines d'entre elles, décorées par des peintres lazzis, abusent parfois le spectateur qui peut les prendre pour des personnes réelles. La nuit venue, en marge de la Compagnie, des marionnettistes prennent un malin plaisir à mettre ainsi en scène des personnages fantomatiques...

- Une forme insolite de duel est à la mode actuellement dans Venice. Une querelle ne se règle plus à la rapière ou au pistolet mais par... cerfs-volants interposés. Les deux hommes en dispute dirigent leur cerf-volant paré d'une multitude de petites lames. Le premier cerf-volant à toucher terre désigne le perdant. Ce genre de duel est en instance d'être interdit. La chute de ces cerfs-volants cause parfois de sanglantes catastrophes parmi les curieux venus assister au spectacle. La nuit, les fabricants de ces cerfs-volants s'engagent dans les rues de Venice pour livrer bataille aux... artificiers véniciens. Des combats spectaculaires entre fusées de feux d'artifice et cerfs-volants pour une maîtrise " artistique " du ciel vénicien.

- Une légende tenace vénicienne parle des vertus de l'Ecryme comme gage d'immortalité. Une certaine dose infinitésimale assurerait le buveur de devenir immortel. De nombreux charlatans vendent ainsi dans les rues leur prétendu élixir à base d'Ecryme. On s'en tire généralement, au mieux, avec de douloureuses contractions...

- La nuit venue, certaines Ecoles de sculpture se livrent à une guerre " fratricide". On peut, au détour d'une ruelle, surprendre des étudiants chuchotants retravaillant discrètement la statue d'une Ecole concourante à leur style. Venice tient ainsi ses "monstres ", statues publiques mille fois retravaillées et qui ne ressemblent plus à grand chose.

- Une pratique courante des Ecoles de peinture veut que les étudiants obtenant leur diplôme parcourent les rues du quartier artistique en vélo, armés d'un pinceau imbibé de couleur rouge. Une époque où le duel foisonne...

- Les joueurs peuvent apercevoir la nuit des combats d'hurleurs. Des combats clandestins qui attirent toujours une foule hétéroclite, du gentilhomme parieur au touriste curieux. Les deux hurleurs, affamés pour l'occasion, s'affrontent à la surface d'un canal avec, pour enjeu, la carcasse sanguinolente d'un fuligine. A certains de prétendre que des combats, dans les méandres des quartiers miniers, laissent aux hurleurs une autre sorte d'enjeu : un homme vivant...

- Au sein de la grande famille des gondoliers véniciens est apparu un nouveau type de Gant : le gris. Le Gant gris est un renégat qui emprunte autant les voies classiques que celles créées ponctuellement par les Gants noirs. Cette concurrence déloyale leur vaut d'être pourchassés sans répit par Gants de couleur et Gants noirs. Ces derniers organisent parfois des chasses sur les canaux véniciens et il n'est pas exclu de croiser plusieurs gondoles en chassant une autre, au harpon...

Le rêve d'Eole...

Témoignage sur argile de Gamenon, exorciste défroqué du Temple Ignacien d'Entrelace.
1357

"A l'origine, la Loge des Ferrailleurs n'était qu'un groupuscule d'architectes. Tous avaient appartenu à la Ghilde des Ponts d'Entrelace. Ils en furent chassés après la construction de la deuxième génération de passerelles. Les travaux leur avaient été confiés et ils voulurent innover : leurs passerelles ne seraient faites que de fer. L'hiver qui suivit les travaux, les grands vents emportèrent les passerelles bout à bout. Le groupe de travail en entier fut renvoyé, poursuivi en justice et réduit à la misère.

Ils abandonnèrent femmes et enfants et constituèrent une communauté aux Portes de la Ville. Durant les deux années qui suivirent, ils s'occupèrent de récupérer les morceaux de ferraille de leurs passerelles qui ne manquaient pas de s'effeuiller quotidiennement dans l'Ecryme. Le Directoire laissa faire les choses, y trouvant son compte à double titre : leur acharnement à se racheter avait valeur de symbole et leur action évitait de payer quelques acrobates des Loges Eoliennes pour récupérer les poutrelles en équilibre.

Un jour, ils disparurent. On rapporta aux oreilles du Directoire qu'ils avaient acheté boeufs et chariots, emmenant avec eux la ferraille de leurs défuntes passerelles. On les oublia.

Et puis, des colporteurs et rouliers de l'Est rapportèrent l'étrange errance d'un groupe de ferrailleurs. Ils passaient de relais en relais, réparant ici et là ceux qui s'étaient dotés de structures métalliques. On parlait d'eux comme d'une Loge et ils furent très vite assimilés à la grande famille des Loges Vagabondes. Pourtant, ils inspiraient la crainte. On racontait que des miniers s'étaient joint à eux. Le charisme de certains architectes avaient joué et ils constituaient désormais une troupe forte de plus de deux cents hommes. Les hôteliers murmuraient qu'ils étaient lourdement armés, de masses d'armes pour la plupart et que les architectes portaient de véritables armures.

On s'émut. Et on les oublia de nouveau. Trois nouvelles années passèrent avant qu'une rumeur surgisse, beaucoup plus alarmante. Un colporteur raconta le pillage systématique d'un vieux relais sur le premier réseau.

Les Ferrailleurs avaient emporté tous les éléments métalliques du relais. Récemment rénové par la Loge Métallurgique de Méthalume, il n'avait pas résisté et s'était écroulé. On en vint tout naturellement à parler de malédiction. L'étrange migration, les architectes déchus et ces troublants agissements heurtèrent la bonne conscience de nos Pères qui en référèrent à nous autres exorcistes.

La mission me fut confiée dans le plus grand secret. On me dispensa une formation succincte sur les grands principes de l'architecture métallique. La Grande Loge de l'Equerre fabriqua à mon usage des certificats d'étude en bonne et due forme. J'inventais une histoire crédible susceptible d'expliquer mon renvoi (j'aurais construit un pont ferré que le premier train aurait fait basculer dans l'Ecryme...) et prenais la route.

Je voyageais à cheval et il me fallut plus de deux mois avant de rejoindre la Loge des Ferrailleurs. Il n'était pas difficile de suivre leurs traces. Malgré leur entrée sur le premier réseau, des rumeurs persistantes racontaient de nouveaux pillages et la crainte des hôteliers. Certains seigneurs locaux s'étaient portés, disait-on, aux devants de la Loge. Un seul disputa réellement bataille. Sa maigre troupe, pourtant armée de mousquets, fut balayée. Me rendant sur les lieux, je découvrais une seigneurie moribonde, pleurant ses morts. Le curé me raconta combien la Loge avait grandi, comptant désormais plus de trois cents hommes. Tous portaient l'armure désormais. Ces gens, avoua-t-il, semblaient animer d'une force mystique. Il me jura avoir senti la présence du démon les guidant vers le massacre de la petite armée de son seigneur. Son récit me fit réaliser que désormais seule une troupe urbaine bien équipée aurait raison de ces enragés. L'engagement d'un corps expéditionnaire n'était jamais chose facile, la conscription provoquait toujours quelques fièvres révolutionnaires dont les pouvoirs aimaient se passer. Seul l'exorcisme viendrait à bout de ses pauvres bougres.

Mon premier rapport suscita un vif intérêt et l'idée d'arrêter les Ferrailleurs fut repoussée à grands cris par les Loges Hyppocratiques. Le cas était unique. On m'interdisait toute initiative qui eût interrompu leur marche. Tant qu'ils restaient sur le premier réseau, ils ne menaçaient pas les intérêts des Grandes Loges. Et c'était là l'essentiel. Fort heureusement, je restais maître de ma mission.

Les Loges Hyppocratiques avaient dû baisser les bras devant l'obstination de l'Ordre. Elles restaient suspendues à mes rapports. En théorie. Une courte missive m'informa que les médecins préparaient un voyage en montgolfière afin d'amener leurs gens. Il me restait moins d'un mois avant leur apparition.

Dès lors, je restais volontairement dans le vague. J'abondais dans le sens des rumeurs qui situaient les Ferrailleurs tantôt ici, tantôt là.

Un soir, je les rattrapais enfin. Depuis quelques jours, nous étions sur les Terres d'Instant, là où, pour d'obscures raisons, l'Ecryme est plus acide que nul part ailleurs. J'avais mon Almanach de la Loge Voyageuse d'Iris et il ne mentait pas. Partout, la traverse semblait osciller d'étranges façons. Partout, ce n'était qu'inquiétantes fissures. Aux travers, vous distinguiez les Piliers racornis qui tenaient par je ne sais quel miracle.

La Loge campait au sein d'un vieux relais décrépi, cerné d'une muraille branlante où plus personne ne s'aventurait. Une silhouette pâle m'accueillit à la poterne et m'invita à entrer. A l'intérieur de l'enceinte, tout autour du relais, les Ferrailleurs avaient dressé des tentes de fortune.

Il y régnait une atmosphère bon enfant, celle des caravanes marchandes ou des saltimbanques Tristes d'Argosse. Aucune trace d'un cortège maudit, aucune trace du démon...

Décontenancé, j'errais parmi les tentes sans trop savoir quelle attitude adopter. J'avais préparé un discours virulent, vengeur, mais je le pressentais déplacé. J'essayais désespérément de trouver les signes d'un maléfice. Il n'y avait rien. On vint à s'intéresser à moi et je me réfugiais, pour ainsi dire, dans le relais.

A l'intérieur, je trouvais une assemblée plus à mon goût, noyée dans la fumée âcre du tabac d'hiver. Il y avait là toute la lie du premier réseau, une atmosphère viciée qui ranimait mes convictions d'exorciste ; à une table, j'entrevis un groupe de déserteurs vantant leurs méfaits de détrousseurs aux abords d'Arafande. Plus loin, noyés au fond de la salle, des franc-colporteurs et leurs colis douteux. Ecroulé sur une table, je reconnus un scientiste à ses guenilles aux couleurs de la Loge Ferroviaire de Venice. Il marmonnait dans sa barbe sale des propos sans suite, l'oeil vitreux. Au comptoir, un groupe de villageois ivres-mort tempêtaient sur leur seigneur. Je me frayais un passage jusqu'à une table isolée et les vis enfin.

Assis à l'écart autour d'une table ronde, ils étaient six, vêtus comme des princes, portant épées longues et cottes de mailles. On aurait pu croire à quelques escapades galantes s'ils n'avaient pas tous portés à l'oreille l'Equerre d'Arafande. Les architectes... les instigateurs de la malédiction...

Ils ne craignaient pas d'afficher leur condition en portant l'Equerre à l'oreille gauche. J'allais droit sur eux et me proposais. Ils ne posèrent aucune question, ne me regardèrent pas. L'un d'eux me dit simplement qu'il me faudrait choisir ma famille, dehors.

La chose fut facile. Un architecte, Arthur, et sa compagne m'offrirent une place dans leur tente. Le lendemain, je repartais sur la route au titre de Ferrailleur. Nous parvinmes à un nouveau relais deux jours plus tard. Durant le voyage, on parla peu et uniquement des pièces métalliques récemment acquises ou des réparations effectuées dans les Relais précédents. Le soir venu, beaucoup s'entraînaient au maniement de la masse d'arme. Je remarquais la présence des miniers, personnages massifs au teint gris, qui semblaient veiller sur le convoi.

Le campement fut installé. Seuls les architectes pénétrèrent à l'intérieur du relais. Je les observais au travers de la vitre... De relais, l'endroit n'avait que le nom. Une sombre masure dont la pièce principale n'abritait que quelques tables pourrissantes. Le maître des lieux était un vieillard boitillant qui s'empressa de ranimer le poêle. Ils étaient sans doute les premiers clients à s'arrêter ici depuis longtemps. Les architectes ne lui prêtèrent aucune attention, déambulant dans l'auberge, l'oeil attentif. Il regardait partout, pénétrèrent malgré les protestations du vieil homme dans ce qui devait être ses appartements. Ils en ressortirent le visage maussade. "Il n'y avait pas de métal" murmurèrent les gens de la caravane.

Que croyait-il donc ? A s'enfoncer ainsi sur le premier réseau, ils ne rencontreraient que les vieux Relais de l'âge des Jonctions où la pierre était reine, où le métal était encore le privilège des maîtres des forges et des armuriers. J'avais beau essayé de faire parler Michel et Elmine sa compagne mais rien n'y faisait. Il me regardait avec l'air de me considérer comme un enfant. "Nous les suivons" répétaient-ils. "Pourquoi ?" rétorquais-je "pourquoi les suivez-vous ?". Ils n'avaient pas de réponse. J'avais bien là les stigmates de la possession. Ils avaient perdu leur âme. Les architectes les avaient envoûtés. Qui sait si chaque bout de ferraille n'était pas le réceptacle de ses âmes damnées, destinées à une cathédrale démoniaque, une cathédrale de fer vouée à l'adoration du Malin ?

Je me perdais en conjectures et préférais observer plus longuement. Nous traversâmes une demi-douzaine de relais au cours des huit jours suivants et une seigneurie, celle de Lord Darbhury. Il nous offrit l'hospitalité à contrecoeur sachant bien qu'il serait inutile de provoquer une telle troupe. Tout au plus comptait-il quelques serviteurs et un arbalétrier qui le suivait pas à pas. Les architectes revinrent bredouilles de leur visite de la citadelle. Seule l'armature du puits fut remplacée. Un bien maigre butin.

Mais j'en viendrais aux faits. Tout a basculé le jour suivant. Depuis mon entrée dans la caravane au titre de Ferrailleur, j'avais abandonné mon Almanach. J'ignorais où nous nous trouvions.

La journée avait été maussade, nous marchions dans le brouillard et les architectes avaient devancé le convoi. Les gens étaient inquiets. Progressivement, le brouillard se dissipa et j'aperçus au loin de hautes silhouettes. Des Eoliennes... elles se comptaient par plusieurs dizaines, donnant l'impression d'une petite forêt.

La Troisième Place d'Eole... L'Almanach d'Iris en parle à demi-mot : elles seraient au nombre de quatre, situées sur des traverses abandonnées du premier réseau (les vents très violents avaient dissuadé les architectes de l'époque).

Je voyais l'une d'entre elles pour la première fois. Chaque Eolienne devait mesurer plus d'une cinquantaine de mètre. Les pales devaient avoir un diamètre supérieur à dix mètres. Tout le long de ces tours de fer, on distinguait de petites formes, celles des acrobates-Eoliens...

Leur réputation avait gagné les villes. Certains journalistes avaient suggéré que des Ghildes les employaient comme assassins. Mais personne n'avait pu en savoir plus...

Je réalisais progressivement que j'avais devant moi une véritable forêt métallique. Etait-ce le but final des Ferrailleurs ? Je dus perdre conscience à cet instant. Le mot n'est peut être pas tout à fait exact. En réalité, j'eus soudain l'impression de participer à une grande oeuvre. Comment expliquer cette impression ? Je vivais avec une intensité fascinante ce que j'avais combattu toute ma vie : la possession. La scène se déroulait comme dans un rêve et seule une toute petite parcelle de ma conscience survivait.

La caravane s'ébranla et avance vers la Place. On distinguait la panique de ses habitants qui s'éparpillaient en tous sens. Ceux qui étaient encore perchés sur les Eoliennes en redescendaient à toute vitesse.

J'étais obsédé par l'idée du métal. Gagné par cette étrange folie, je m'attaquais comme les autres aux structures savantes des poutrelles. Nous les disséquâmes sans un mot. Les Eoliens n'avaient pas tenté de nous résister et s'étaient enfuis. Armés d'un marteau, je frappais...je frappais le fer jusqu'au soir. Au fur et à mesure que les Eoliennes disparaissaient, une image encore floue commença à se dessiner à l'horizon. Elle avait la substance du rêve et semblait flotter au-dessus de l'Ecryme. On aurait dit la toile gigantesque d'un diorama. Elle représentait ce à quoi je voulais désormais parvenir, sans que je sache pourquoi.

C'était une tour gigantesque, qui devait mesurer près de quatre cents mètres. Quatre piliers massifs formaient la base de l'ouvrage. j'avais un seul nom à l'esprit, Eiffel... Eiffel, un nom qui résonnait sans cesse dans mon esprit. L'image resta jusqu'à la fin du pillage. Je savais que tous la voyaient. Il y avait toujours un homme pour s'arrêter de travailler quelques secondes et la regarder, le sourire béât. Au soir, il ne restait rien des Eoliennes.

Je serais reparti avec la caravane si, lors du pillage, du fait de mon inexpérience, je n'avais été éraflé à plusieurs reprises par des poutrelles saillantes. La douleur m'empêcha, je crois, de succomber totalement à cette Suggestion collective. Je reprenais subitement conscience et laissais la caravane repartir. Lorsque les Eoliens revinrent prudemment vers la Place au petit matin, je fus soigné sous bonne garde. Certains d'entre eux voulaient me pendre haut et court mais les chefs ne voulurent rien savoir. Ils voulaient m'interroger. Je ne fis aucune difficulté à leurs questions. J'attendis une semaine avant que la montgolfière des Hyppocrates arrive jusqu'à la Place. Trop tard. Nous survolâmes plusieurs jours les alentours mais il n'y avait aucune trace de la caravane.

Où était-elle? Quelle était cette étrange tour et ce nom "Eiffel"? Devais-je croire que les Ferrailleurs poursuivaient le rêve insensé de construire la plus grande Eolienne de notre monde ? Ou tout cela n'était-il qu'une Suggestion d'un Cephale du nom d'Eiffel ? Mon récit fut consigné dans les archives Hyppocratiques de Demos sous le titre du "rêve d'Eiffel". Pour ma part, à ce nom qui ne m'évoque rien, je préfère celui d'Eole. Quand je racontais mon histoire à des amis intimes, c'était toujours celle du rêve d'Eole. Je reste persuadé que ce pillage a été une forme d'apothéose, le paroxysme de la Possession d'Eiffel.

J'ai abandonné le Temple pour m'associer avec un montgolfier que mon histoire fascinait. Nous avons survolé des années durant les Traverses qui s'étoilent à partir de l'ancienne Place d'Eole. Sans résultat.

Aujourd'hui, je voudrais que ce témoignage puisse émouvoir une seule personne qui continuerait les recherches à notre place. Je suis sûr que les Ferrailleurs ont construit cette Tour, qu'elle se dresse quelque part sur l'Ecryme...

ANNEXES

Prix et équipement

1. Monnaie :

Chaque cité, chaque principauté Traversière, et parfois même certaines Compagnies bancaires, peuvent frapper leur propre monnaie. Il en existe donc une multitude, de formes complètement différentes : pièces, plaques ou même billes, et de compositions toutes aussi diverses : Or, mais aussi Argent, Platine ou même Bois.

L'inconvénient de la diversité de ces moyens de paiement a rendu nécessaire l'établissement d'unités monétaires (le Sou, le Lige, l'Hurle et l'Albe) auxquelles les émetteurs se sont progressivement soumis.
L'or fût choisi comme étalon et on décida que:

150 g d'Or = 1 Albe = 10 Hurles = 100 Liges = 1000 Sous.

Actuellement, chaque monnaie contient une quantité de matière précieuse dont la valeur marchande est égale à une des quatre unités choisies.

Mises à part les monnaies 'physiques' qui ont une valeur marchande en elles-mêmes, des billets de banque sont imprimés par certaines Compagnies bancaires. Ces billets n'étant convertibles en Or qu'aux bureaux de la Compagnie qui les a émis, leur usage n'est pas très répandu. La plupart du temps, les possesseurs de ces billets ne les utilisent que pour des transactions importantes ou comme un moyen pratique de transporter des fonds.

2. Echelle des salaires mensuels :

Saisonnier :	100 Liges
Ouvrier :	200 Liges
Commerçant / Artisan :	500 Liges
Avocat / Médecin :	900 Liges
Directeur d'une compagnie / Noble :	1500 Liges

ANNEXES

3. Remarques sur le tableau de prix (ci-derrière) :

Armes à feu

Depuis le congrès d'Eole de 976, l'ensemble des Loges armurières d'Ecryme ont arrêté les recherches sur les armes à feu. Aussi, à l'exception d'armes rarissimes faites par des armuriers renégats poursuivis par ces Loges, les armes à feu se limitent aux pistolets et mousquets actuels.

Ces armes se chargent par le canon (dans lequel on introduit une dose de poudre ainsi qu'une balle), le tir étant déclenché par le mouvement du chien, provoqué par la détente. Le chien met le feu à la poudre soit par une mèche qu'il faut allumer avant de pouvoir tirer (mousquet et pistolet à mèche), soit par un silex (mousquets et pistolets à rouet).

Véhicules

La plupart des **automobiles** d'Ecryme sont des modèles uniques fabriqués sur commandes. Elles ont une vitesse moyenne de 40 à 50 km / h et consomment environ 10 litres de pétrole aux 100 km.

Les **dirigeables** sont un moyen de transport répandu qui reste cependant hasardeux du fait de l'existence de vents violents. Aussi, lorsqu'il s'agit de parcourir de longues distances, leurs propriétaires préfèrent les arrimer à des trains plutôt que d'utiliser le moteur. Moteur qui, avec une consommation d'environ 20 litres de pétrole à l'heure, ne fait que diriger l'engin, l'essentiel de la vitesse des dirigeables (de 25 à 50 km/h) étant dû au vent.

S'il existe des **aéroplanes**, ceux-ci restent des prototypes construits par des illuminés.

Les **trains** sont très usités. Ils utilisent pour la plupart la vapeur et, sur certaines traverses aménagées, l'électricité. Leur vitesse varie de 60 à 90 km/h.

ANNEXES

ARMES			
Couteau (outil) :	20 L	Arbalète :	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	Fronde :	80 L
Masse :	450 L	Mousquet à mèche :	3500 L
Rapière :	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

ARMURES	
Cuir :	650 L
Cotte de mailles :	1000 L
Cuirasse :	1350 L
Armure :	3000 L

VOYAGES			
En ville (trajet d'1/4 d'heure)		Sur les traverses (100 km)	
Chaise à porteur :	5 L	Dirigeable :	250 L
Omnibus à cheval :	1 L	Fiacre :	150 L
Taxi motorisé :	10 L	Train :	50 L
Tramway :	2 S		

VEHICULES			
Automobile :	65000 L	Bicyclette :	400 L
Mongolfière :	20000 L	Cheval :	4000 L
Dirigeable :	5000 A	Fiacre (6 personnes) :	8000 L

VETEMENTS			
de travail :	300 L	Manteau:	300 L
de ville / traversiers :	500 L	Chaussures:	350 L
d'apparat :	1000 L	Bottes:	600 L

NOURRITURE (1 Kg)		BOISSONS (1 litre)	
Pain de Mandre / de Fleurs :	16 S	Eau :	0,1 L
Viande de cheval :	100 L	Alcool de Mandre :	25 S
Viande de Fulige / d'Hurleurs :	10 S	Liqueur de Fleurs :	5 L
Légumes et fruits :	60 L	Vin :	70 L

HEBERGEMENT	
Chambre individuelle :	15 L
Dortoir :	8 L
Repas :	10 L

DIVERS			
Boite à Outils :	400 L	Outils de voleurs :	150 L
Corde (10m) :	5 L	Trouse de premier secours :	250 L
Pétrole (10 litre) :	10 L	Phonographe :	1200 L
Fourrage (1 cheval) :	1,5 L	Plaque :	50 L
Lanterne :	15 L	Disque :	120 L

ANNEXES

Création d'un personnage

1. Choix des caractéristiques principales

Caractéristiques : Perception, Constitution, Esprit Vivacité, Education, Habilité.
Potentiel : 42 points (ou le résultat du lancer de 12d6) à répartir entre les caractéristiques (minimum de 3, maximum de 12).

2. Calcul des caractéristiques secondaires

Initiative :

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

Vitalité et blessure majeure :

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

Blessure majeure = Vitalité / 2

Force :

CONSTITUTION (Co)	FORCE (Fo)
3 - 6	0
7 - 10	1
11 - 12	2

3. Choix des compétences

Blocs de compétences (avec les caractéristiques dont elles dépendent):

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

ANNEXES

Compétences acquises :

- Personnage normal

Premier bloc :

1 compétence égale au score de la caractéristique dont elle dépend + 3
2 compétences égales à caractéristique + 1

Second bloc :

1 compétence à caractéristique + 2
2 compétences à caractéristique.

Troisième bloc :

1 compétence à caractéristique + 1
2 compétences dont les scores se calculent comme pour une compétence de base.

- Céphale

Répartition de 6 points entre les 4 compétences Céphaliques (Télépathie, Illusion, Mémorisation, Contrôle). A ces points, on rajoute la moyenne de la Perception et de l'Esprit du personnage.
Puis choix d'un bloc de compétences dont on calcule les scores comme un troisième bloc.

Compétences de base :

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

ANNEXES

Action et expérience

1. Résolution d'une action

Difficulté :

- Actions normales :

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.

- Actions conjuguées :

  La difficulté est réduite de 1d par personnage participant à l'action.

- Découvrir une supercherie :

  Recherche active, 3d. Sinon 4d.

- Poursuite :

TYPE DE TERRAIN / MOYEN DE TRANSPORT	Ville		Traverse		Air
	Ruelles/Rues (2m - 5m)	Avenues (15m - 25m)	Etroites (15m - 25m)	Larges (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**

Marge de réussite :

Résultat du jet de dé - compétence utilisée.

Réussite :

Actions simples et conjuguées : marge de réussite > 0

Actions en opposition : le personnage qui réussit l'action est celui qui a la plus grande marge de réussite.

2. Expérience

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

ANNEXES

Combat

1 Armes à distance

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.

2 Armes de contact

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¤
Masse	1	1	8
Rapière	2	2	6

(à ces dégâts, on doit rajouter la Force du personnage)

Déroulement d'une passe d'arme :

- Attaques / Parades

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 doit ni ne peut 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.

ANNEXES

3. Blessures

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

Calcul

Dégâts dus à l'arme (+ Force de l'attaquant s'il s'agit d'une arme de contact) - protection éventuelle du défenseur.

Blessure majeure

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

ANNEXES

Céphales

1. Entrée 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 **Pe**rception.
- 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 égal 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. Coût d'une manipulation

Elément

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

Durée maximale	Points de Concentration
Instantanée (1 séquence)	1
1 minute (6 séquences)	2
10 minutes	4
1 heure	6
1 journée	8
permanente	12

ANNEXES

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
L'esprit de la cible n'a fait que se fermer 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.
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.
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.
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.

Nom : Hamelin
Coupe-Eau

Description :
Taille: 1m75 Poids: 64kg
Brun, cheveux longs, yeux bleus

Caractéristiques :

Perception :	10
Constitution :	6
Esprit :	8
Vivacité :	7
Education :	5
Habileté :	6

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	3 ⊗	Imagination :	7 ⊗	Mécanique :	4 ⊗
Traversologie :	3 ⊗	Séduction :	7 ⊗	Electricité :	4 ⊗
Ecrymologie :	3 ⊗	Dialectique :	7 ⊗	Médecine :	4 ⊗

Vivacité		Habileté		Vivacité + Habileté
Malus protection :	-1	Malus protection :	-1	Malus protection : -1
Equitation :	5 ⊗	Manipulation :	5 ⊗	Pugilat, Attaque : 5 ○
Conduite :	5 ⊗	Furtivité :	5 ⊗	Parade : 5 ○
Pilotage :	5 ⊗	Athlétisme :	5 ⊗	Escrime, Attaque : 7 ○
				Parade : 7 ○
				Tir : 5 ○

Expérience : _____

Rixe

Initiative : 2d Force : 0

Protection : air 2

Vitalité totale : 18 Blessure majeure : 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 ~~19 20~~
~~21 22 23 24 25 26 27 28 29 30~~

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts
Dague	1	2	6

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts
Arbalète	3d	1	15	65m	10

Compétences Céphaliques

Télépathie :	9 ○
Illusion :	11 ○
Mémorisation :	9 ○
Contrôle :	9 ○

Phobies

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	1 point
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	2 points
Décision, Sens, Savoir, Corps:	3 points

Durée :

Instantanée :	1 point
1 minute :	2 points
10 minutes :	4 points
1 heure :	6 points
1 journée :	8 points
Permanente :	12 points

Modification :

Observer : aucun point
Altérer : coût de l'élément

Possessions

- Arbalète + carreaux (10)
- Dague
- 10m de corde fine (fixer au carreau par la chasse au hurleur
- Anence de Encar
- Anence personelle.

Notes

Nom : Eleonore Fresnel

Description :

Taille: 1m60 Poids: 52kg

Châtain, cheveux longs, yeux verts

Caractéristiques :

Perception :	8
Constitution :	5
Esprit :	8
Vivacité :	6
Education :	5
Habileté :	10

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	3 ⊗	Imagination :	8 ○	Mécanique :	4 ⊗
Traversologie :	3 ⊗	Séduction :	10 ○	Electricité :	4 ⊗
Ecrymologie :	3 ⊗	Dialectique :	8 ○	Médecine :	4 ⊗

Vivacité		Habileté		Vivacité + Habileté	
Malus protection :	0	Malus protection :	0	Malus protection :	0
Equitation :	4 ⊗	Manipulation :	13 ○	Pugilat, Attaque :	7 ○
Conduite :	4 ⊗	Furtivité :	11 ○	Parade :	7 ○
Pilotage :	4 ⊗	Athlétisme :	11 ○	Escrime, Attaque :	9 ○
				Parade :	9 ○
				Tir :	7 ○

Expérience : _____

Rixe

Initiative : 2d Force : 0

Protection : aucune 0

Vitalité totale : 16 Blessure majeure : 8

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~
~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts
Dague	1	2	6

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts

Compétences Céphaliques

Télépathie : ⊗

Illusion : ⊗

Mémorisation : ⊗

Contrôle : ⊗

Phobies

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	*1 point*
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	*2 points*
Décision, Sens, Savoir, Corps:	*3 points*

Durée :

Instantanée :	*1 point*
1 minute :	*2 points*
10 minutes :	*4 points*
1 heure :	*6 points*
1 journée :	*8 points*
Permanente :	*12 points*

Modification :

Observer : aucun point

Altérer : coût de l'élément

Possessions

- Dague
- Trousse de "maquillage" contenant outils de voleur
- 200 Lises

Notes

Nom : Philomène Griolet

Description :

Taille: 1m70 Poids: 60kg

Brun, cheveux courts légèrement frisés, yeux noirs

Caractéristiques :

Perception :	5
Constitution :	5
Esprit :	7
Vivacité :	10
Education :	7
Habileté :	8

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	5 ⊗	Imagination :	6 ⊗	Mécanique :	10 ○
Traversologie :	5 ⊗	Séduction :	6 ⊗	Electricité :	7 ○
Ecrymologie :	5 ⊗	Dialectique :	6 ⊗	Médecine :	7 ○

Vivacité		Habileté		Vivacité + Habileté	
Malus protection :	0	Malus protection :	0	Malus protection :	0
Equitation :	8 ○	Manipulation :	7 ⊗	Pugilat, Attaque :	9 ○
Conduite :	8 ○	Furtivité :	7 ⊗	Parade :	9 ○
Pilotage :	11 ○	Athlétisme :	7 ⊗	Escrime, Attaque :	9 ○
				Parade :	9 ○
				Tir :	11 ○

Expérience : _____

Rixe

Initiative : 2d Force : 0

Protection : vêtements épais 1

Vitalité totale : 16 Blessure majeure : 8

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	~~20~~
~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts
Couteau	1	1	4

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts
Mousquet à mèche	4d	1	3s	90m	13

Compétences Céphaliques

Télépathie : ⊗

Illusion : ⊗

Mémorisation : ⊗

Contrôle : ⊗

Phobies

Notes

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	1 point
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	2 points
Décision, Sens, Savoir, Corps:	3 points

Modification :

Observer : aucun point

Altérer : coût de l'élément

Durée :

Instantanée :	1 point
1 minute :	2 points
10 minutes :	4 points
1 heure :	6 points
1 journée :	8 points
Permanente :	12 points

Possessions

- Couteau
- Mousquet à mèche + mèche + 10 balles + poudre
- Outils de mécanicien
- Longue vue
- 250 Livres

Nom : Florian Carrel

Description :
Taille: 1m80 Poids: 75 kg

Brun, cheveux courts
yeux marrons

Caractéristiques :

Perception :	5
Constitution :	7
Esprit :	7
Vivacité :	9
Education :	5
Habileté :	9

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	3 ⊗	Imagination :	7 ○	Mécanique :	4 ⊗
Traversologie :	3 ⊗	Séduction :	7 ○	Electricité :	4 ⊗
Ecrymologie :	3 ⊗	Dialectique :	9 ○	Médecine :	4 ⊗

Vivacité (Malus protection : −1)		Habileté (Malus protection : −1)		Vivacité + Habileté (Malus protection : −1)	
Equitation :	10 ○	Manipulation :	8 ⊗	Pugilat, Attaque :	10 ○
Conduite :	8 ○	Furtivité :	8 ⊗	Parade :	10 ○
Pilotage :	8 ○	Athlétisme :	8 ⊗	Escrime, Attaque :	12 ○
				Parade :	12 ○
				Tir :	10 ○

Expérience : _____

Rixe

Initiative : 2d Force : 1

Protection : cuir 2

Vitalité totale : 20 Blessure majeure : 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts
Rapière	2	2	6 (+2)
	1	2	6 (+2)

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts
Pistolet à rouet	4d	1	1s	40m	10

Compétences Céphaliques

Télépathie : ⊗

Illusion : ⊗

Mémorisation : ⊗

Contrôle : ⊗

Phobies

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	1 point
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	2 points
Décision, Sens, Savoir, Corps:	3 points

Modification :

Observer : aucun point

Altérer : coût de l'élément

Durée :

Instantanée :	1 point
1 minute :	2 points
10 minutes :	4 points
1 heure :	6 points
1 journée :	8 points
Permanente :	12 points

Possessions

- Rapière + dague
- Pistolet à rouet + dix balles + poudre
- 500 livres

Notes

Nom : Ferdinand d'Entreport

Description :

Taille: 1m70 Poids: 65 kg

Blond, cheveux mi-longs, yeux noirs

Caractéristiques :

Perception :	7
Constitution :	6
Esprit :	5
Vivacité :	7
Education :	10
Habileté :	7

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	11 ○	Imagination :	4 ⊗	Mécanique :	5 ⊗
Traversologie :	13 ○	Séduction :	4 ⊗	Electricité :	5 ⊗
Ecrymologie :	11 ○	Dialectique :	4 ⊗	Médecine :	5 ⊗

Vivacité		Habileté		Vivacité + Habileté	
Malus protection :	0	Malus protection :	0	Malus protection :	0
Equitation :	8 ○	Manipulation :	6 ⊗	Pugilat, Attaque :	7 ○
Conduite :	5 ○	Furtivité :	6 ⊗	Parade :	7 ○
Pilotage :	5 ○	Athlétisme :	6 ⊗	Escrime, Attaque :	9 ○
				Parade :	9 ○
				Tir :	7 ○

Expérience :

Rixe

Initiative : 2d Force : 0

Protection : aucune 0

Vitalité totale : 18 Blessure majeure : 9

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	~~19~~	~~20~~
~~21~~	~~22~~	~~23~~	~~24~~	~~25~~	~~26~~	~~27~~	~~28~~	~~29~~	~~30~~

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts
Rapiere	2	2	6

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts

Compétences Céphaliques

Télépathie : ⊗

Illusion : ⊗

Mémorisation : ⊗

Contrôle : ⊗

Phobies

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	1 point
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	2 points
Décision, Sens, Savoir, Corps:	3 points

Modification :

Observer : aucun point

Altérer : coût de l'élément

Durée :

Instantanée :	1 point
1 minute :	2 points
10 minutes :	4 points
1 heure :	6 points
1 journée :	8 points
Permanente :	12 points

Possessions

- Rapière
- 4 étuis à parchemin + 4 vélins + plumes
- sextan + boussole
- 600 livres

Notes

Nom :

Description :

Taille: ____ Poids: ____

Caractéristiques :

Perception : ____

Constitution : ____

Esprit : ____

Vivacité : ____

Education : ____

Habileté : ____

Education		Esprit		Education + Esprit	
Urbatechnologie :	○	Imagination :	○	Mécanique :	○
Traversologie :	○	Séduction :	○	Electricité :	○
Ecrymologie :	○	Dialectique :	○	Médecine :	○

Vivacité		Habileté		Vivacité + Habileté	
Malus protection : ____		Malus protection : ____		Malus protection : ____	
Equitation :	○	Manipulation :	○	Pugilat, Attaque :	○
Conduite :	○	Furtivité :	○	Parade :	○
Pilotage :	○	Athlétisme :	○	Escrime, Attaque :	○
				Parade :	○
				Tir :	○

Expérience : ____

Rixe

Initiative : ____ Force : ____

Protection : ____ ____

Vitalité totale : ____ Blessure majeure : ____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Armes de Contact

Type	Attaques	Parades	Dégâts

Armes à distance

Type	Diff.	Cad.	Rech.	Portée	Dégâts

Compétences Céphaliques

Télépathie :

Illusion :

Mémorisation :

Contrôle :

Phobies

Coût d'un effet

Elément :

Emotion, Sensation déterminée, Connaissance ou Mouvement spécifique	*1 point*
Pensée, Sensation, Connaissance, Type de mouvement:	*2 points*
Décision, Sens, Savoir, Corps:	*3 points*

Durée :

Instantanée :	*1 point*
1 minute :	*2 points*
10 minutes :	*4 points*
1 heure :	*6 points*
1 journée :	*8 points*
Permanente :	*12 points*

Modification :

Observer : aucun point

Altérer : coût de l'élément

Possessions

Notes

INDEX

Action (Céphale) : 100
Action conjuguée : 78
Action en opposition : 79
Action simple : 78
Actions : 76-79
Alachines (religion) : 48
Albâtre : 27
Anence : 51
Aragone : 24
Arantèle : 49
Armes à distance : 82
Armes de contact
- Description : 82
- Utilisation : 83
Arpenthème (religion) : 48 - 49
Athlétisme (compétence) : 70

Blessure : 87
Blessure majeure
- Calcul : 66
- Effet
Blocs de compétence : 71
Bottes : 87

Caractéristiques
-Présentation : 60
-Calcul : 62-63
Caractéristiques secondaires : 65
Céphale
- Description : 50-51
- Création : 93
- Système : 95
Cercle : 37-38
Chronologie : 17
Combat
-Description : 81-88
- Actions spéciales : 86-87
- Sortir (d'un combat) : 87
Combinaison (de manipulations) : 102
Compagnies marchandes : 44-45
Compétence
- Généralités : 67
- Céphaliques : 93
- Calcul : 71 - 72
- Choix (lors d'une action) : 76
Compétences de bases : 72
Conduite
- Compétence : 70
- Utilisation (poursuite) : 80
Connaissance (Céphale) : 98
Connaissance spécifiques (Céphale) : 98
Constitution (caractéristique) : 60
Contrôle (compétence)
- Calcul : 93
- Présentation : 95

Décision (Céphale) : 100
Dégagement : 87
Dégât : 87
Dégâts temporaire : 88
Diagnostic : 91
Dialectique (compétence) : 67
Difficulté : 81
- En général : 76
- Poursuite : 81
- Combat : 82-83
- Tromperie : 80
Durée (manipulation Céphalique) : 102

Ecrit : 42
Ecryme : 10, 16, 20
Ecrymologie (compétence) : 68
Education (caractéristique) : 62
Electricité (compétence) : 69
Elément (Céphale)
- Description : 98 à 100
- Coût : 100
Emotion (Céphale) : 99
Equitation (compétence) : 69
Escrime (compétence) : 70

INDEX

Esprit (caractéristique): 61
Esquive : 86
Expérience : 92

Fleurs d'Ecryme : 26
Force (caractéristique secondaire) : 67
Fuite : 87
Furtivité (compétence) : 70

Gouvernements : 44-46
Guérison : 91

Habilité (caractéristique) : 61
Histoire scientiste : 15-16
Hurleur : 27

Illusion (compétence)
- Calcul : 93
- Présentation : 95

Imagination (compétence) : 67
Immobilisation : 86
Industrie : 29-31
Information : 41-42
Initiative (caractéristique secondaire) : 65

Jeux : 40
Jonction : 23

Légendes : 18
Loges de métiers : 43-44

Magasins : 33-34
Malachine (religion) : 47
Mandre : 26
Manipulation (Céphale) : 102
Manipulation (compétence) : 70
Marge de réussite : 77
Mécanique (compétence) : 69
Médecine (compétence) : 69
Mémorisation (compétence)
- Calcul : 93
- Présentation : 95

Mendiants : 39
Modification
- Description : 101
- Coût : 102

Mouvement (Céphale) : 100

Nourriture : 26-27
- Ouvrier : 33
- Bourgeois : 36

Ouvrier : 32-36

Passage (Céphale) : 98
Pensée (Céphale) : 99
Perception (caractéristique) : 61
Phonographe : 42
Pilotage
- Compétence : 70
- Utilisation (poursuite) : 80-82

Plaque : 35
Potentiel : 62-64
Poursuites : 79-80
Premier soins : 91
Prostitution : 40
Protection : 87
Pugilat (compétence) : 70

Rappel (Céphale) : 103
Reculer (combat) : 86
Rejet (Céphale) : 103-104
Relais : 22

INDEX

Religions : 47-49
Ressources : 29-31
Retour (Céphale) : 103

Savoir (Céphale) : 99
Séduction (compétence) : 67
Seigneuries : 22
Sens (Céphale) : 99
Sensation (Céphale) : 99
Sensation déterminée (Céphale) : 99
Séquences : 76
Soins : 91
Syndics : 34

Taverne : 35
Télépathie (compétence)
- Calcul : 93
- Présentation : 95

Tir (compétence) : 70
Trames : 22-25
Transe
- Entrée : 95
- Effet : 96
- Durée : 102

Transport : 31
- Ouvriers : 33
- Bourgeois : 37

Traverses : 20
Traversologie (compétence) : 68
Tromper (un autre personnage) : 80

Urbatechnologie (compétence) : 68

Vitalité (caractéristique secondaire) : 66
Vivacité (caractéristique) : 61

ECRYME®

La Geste des Traverses

Un jeu de rôle de :
Mathieu Gaborit
& Guillaume Vincent

" Le monde est sillonné de traverses, ces ponts gigantesques qui enjambent l'Ecryme.

Ici et là, se dressent des villes labyrinthiques où intriguent Loges de métiers et Compagnies marchandes.

En ces lieux, vous côtoierez des gens aussi différents qu'un franc-voleur en guenilles ou un archiviste à la mise précieuse.

Vous verrez, à travers le hublot d'un dirigeable, des trains s'affronter au coeur de ces Seigneuries Traversières qui refusent la technique.

Vous rentrerez peut-être dans l'un de ces salons bourgeois pour fomenter de sinistres complots. Et, qui sait, vous croiserez la route d'un Céphale, qui, usant de ses mystérieux pouvoirs, se jouera de votre esprit.

Mais n'oubliez pas votre mousquet ou votre rapière. Dans ce monde de pénurie tout est à prendre, et tous les moyens sont bons pour inscrire son nom dans la Geste des Traverses."

Prix t.t.c. : 219 francs

Imprimé en France

ISBN 2-910802-00-0

Edité et Réalisé par :
Tritel S.a.r.l.
B.P. 931
75829 Paris Cedex 17

TRITEL JEUX

Dessins & illustrations :
Cyrille Leriche

Copyright © 1994 TriTel

Qin's Dans