

# Lady Blackbird, chapitre 0

## *Par-delà les Vestiges*

### **Le pitch (1025 signes)**

Le plan d'Uriah, second du navire pirate *La Cyrène muette*, pour s'emparer de l'*Orgueil des Castel-Glace* qui croisait près des Vestiges se déroulait sans accroc...

Jusqu'à l'arrivée des poulpes célestes.

Sans l'arrivée du vieux rorqual des nuages, il n'aurait pas réussi à rassembler ce petit monde sur une embarcation de fortune à l'écart des poulpes tentaculaires. Maintenant, Tata la vieille chasseuse de trésors, ses deux otages l'héritier des Castel-Glace et la jeune Lady Blackbird, Cric-Croc l'homme-écureuil volant et lui-même dérivait dans le sillage du vieux rorqual qui se dirigeait vers le cimetière des Léviathans au cœur du Grand Maelström qui bordait les Vestiges.

Aymeric Castel-Glace trouvera-t-il le mausolée du mythique Roi-cristal ?

Pourquoi Cric-Croc semble-t-il fasciné par l'héritier des Castel-Glace ?

Qu'est venue faire la jeune Lady Blackbird dans les parages des Vestiges ?

Uriah s'emparera-t-il du cœur de la jeune Lady ?

Tata mettra-t-elle enfin la main sur les diamants de la Cité perdue des Vestiges ?

### **Géographie**

Reprendre la carte générale ou faire un focus sur le cadran des Vestiges ?

#### **Détails des Vestiges :**

**Le Grand Maelström :** L'immense double vortex, craint des marins célestes comme la Marque noire, anime à lui tout seul les mouvements erratiques des terres tourbillonnantes et des blocs et échardes de verre des Vestiges. Un des vortex mène aux Tréfonds, l'autre au Firmament.

*Y a-t-il un lien entre le Grand Maelström et la formation des Vestiges ? Qu'y a-t-il au cœur des vortex ?*

**Le cimetière des Léviathans :** Les grands Léviathans, lorsqu'ils sont trop vieux, traverseraient l'Incommensurable Bleu pour venir mourir sur cette terre mythique. Nombre d'expéditions avides l'ont cherchée, seuls quelques racontars disent qu'elle fut trouvée.

*Que sont les Léviathans ? Sont-ils différents des rorquals des nuages ? Quelles légendes entourent ce lieu mythique ?*

**Le cimetière de navires :** Il y aurait d'innombrables épaves de toutes sortes et de toutes époques autour du Maelström, attendent d'être aspirées définitivement par lui. Et autant de fortunes du bleu qui attendent des aventuriers audacieux ou tout simplement cupides.

*Y a-t-il des survivants, des naufrageurs, des créatures qui hantent ces épaves ? Des navires disparus célèbres s'y trouvent-ils ?*

**Les montagnes de Verre :** d'immenses et instables icebergs creusés de failles et de tunnels naturels, battus par le blizzard incessant.

**La Vallée du vent** : Cette Vallée, si elle existe, serait le moyen de s'enfoncer suffisamment dans les Vestiges pour trouver la Cité perdue.

**La Cité perdue** : les rues de cette cité légendaire seraient pavées de diamants, tandis que le mobilier des demeures serait d'argent. La cité aurait été détruite lors du cataclysme qui transforma les mondes flottants en Vestiges.

*Que sont devenus ses habitants ? Qu'elle était ce cataclysme ? Qu'est-ce qui l'a provoqué ?*

**Hic sunt Cyrenes** : les marins célestes racontent, avec crainte, que des Cyrènes tombent du ciel par temps de pluie et rendent fou les équipages par leurs cris.

## **Les personnages**

Partir sur 25-30 étiquettes, et non 40, soit 7-8 par Trait.

Composition : 2-3 d'équipements, 2-3 de modes d'action, 1-2 de résultats voulus

**Uriah Flint, Pirate ambitieux... mais désemparé, qui tente de se refaire**

### **Les "Secrets" ou Pouvoirs (2)**

Secret du Sang-Brasier : vous créez des flammèches en claquant dans vos mains. Une fois par partie, vous pouvez projeter un flot de flammes de vos paumes.

Secret du Commandement : Une fois par session, vous pouvez donner l'occasion à quelqu'un d'autre de rejouer un test échoué en lui donnant des ordres, des conseils ou en montrant le bon exemple.

### **Les Clefs (3)**

Clef du Pirate : Vous volez, pillez et terrorisez l'Indomptable Bleu. Enclenchez votre Clef quand votre comportement de pirate impressionne quelqu'un ou quand vous renforcez activement votre réputation. Rachat : Tournez la page et marchez droit.

Clef du Casanova : Vous collectionnez les femmes. Activez cette clef lorsque vous développez ou entretenez une relation galante avec une femme. Rachat : Oubliez toutes ces femmes au profit d'une seule.

Clef du Commandant réticent : Étant le survivant de plus haut rang, vous avez dû prendre le commandement. Enclenchez cette clef lorsqu'on obéit à vos ordres ou que vous risquez votre vie pour votre « équipage ». Rachat : Abandonnez votre « équipage » à son sort.

### **Les Traits (4) et Etiquettes**

#### **Identité Pirate**

8Forban des airs : Boire, Intimider, Ferrailer, Sabre, Plan osé, [Poignard], [Couteau], [Piller], [Capturer], Jurer, [Tonnerre d'Olympe !], [Pas de quartier], Capturer, Que le Grand poulpe me palpe !

8Flamboyant : Attention, Haut en couleur, Exubérant, Vêtements soignés, [De l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace], Haut les cœurs !, [Tendu comme une corde de guitare], Interrompre, Extraverti, Se pavaner, [Avec panache]

## **Identité Second du capitaine**

8Marin céleste : Maintenance de navire, Terres libres, Pirates, [Artillerie], Viser, Observation, Signaux, [J'ai ça en soute], [Provisions], [Abordage], Réparer, Vieux rhum

8Pilote : La barre à bâbord toute, Manœuvre, Impétueux, Vol délicat, Manœuvre évasive, [Carte], Combat, Eperonner, *La Cyrène muette*, [Le tout pour le tout !], [En pleine tempête], [Ca passe ET ça casse]

### **Condition :**

## **Tata, Vieille chercheuse de trésors... en quête des diamants de la Citée perdue des Vestiges (à 5 joueurs)**

### **Les "Secrets" ou Pouvoirs (2)**

Secret de la Femme aux mouettes : Vous pouvez parler aux mouettes et aux créatures apparentées, et elles sont toujours amicales avec vous.

Secret de l'Explorateur : Vous avez traversé le Bleu en long, en large, et en travers et vous avez rencontré maintes créatures étranges. Une fois par session, vous pouvez retenter un test échoué si vous avez à faire à des coutumes locales ou des lieux étranges.

### **Les Clefs (3)**

Clef de la Chercheuse de trésor : Vous aimez les trésors, que ce soit de l'or, des œuvres d'art, des bijoux ou des reliques. Enclenchez votre clef quand vous vous emparez de telles richesses. Rachat : Ramenez ces objets de valeur à leurs propriétaires.

Clef de la Grande voyageuse : Cela fait de nombreuses années que vous roulez votre bosse. Activez cette clef quand vous racontez des choses intéressantes sur une personne, un lieu, un objet ou quand vous explorez un lieu excitant et nouveau. Rachat : Raccrochez et installez-vous une bonne fois pour toute.

Clef de la Vieille tante) : Vous considérez Uriah comme votre neveu. Activez cette clef dès que vous le couvez, le cajolez ou l'éduquez. Rachat : Considérez qu'il est assez grand pour voler de ses propres ailes.

### **Les Traits (4) et Etiquettes**

#### **Identité Vieille dame**

10Vieille : Anecdotes, Grognon, Je ne ressens rien, Exigeante, [Endurcie], Je connaissais ton vieux !, Canne noueuse, Respect, Raconter des histoires, Grosses lunettes, Sage, [Blanchie sous le harnais], [Histoire]

10Grand'Tante : Stricte, Affectueuse, « Médicament », Gâteaux secs, Tricoter, Cuisiner, Tarte Tatin, [Neveux adoptif], [Nièce adoptive], Beignet, [Je ne suis qu'une vieille dame, ne faite pas attention], Et la galanterie ?, Vous frapperiez une pauvre femme ??

#### **Identité Archéologue**

8Exploratrice : Curieuse, Alerte, [Dure], Savoirs anciens, Langues, Ruines, [Monstres], [Mythes], [Carte], Déchiffrer, Creuser, [Financements], [Pièges], [Trésors], [Tout ce qu'elle peut trouver], Archéologie, [Sur le qui-vive]

8Voyageuse cosmopolite : Aventureuse, Alerte, [J'ai déjà vu ça], Cultures, Improviser, Ouverte d'esprit, Perspicace, Trouver le chemin, [Direction], Négocier, [Entourlouper], [Camoufler], [Pots-de-vin], [Contacts], [Bagarre], [Falsifier]

## **Condition : Crise de goutte**

### **Aymeric Castel-Glace, Jeune noble... obnubilé par son héritage**

#### **Les “Secrets” ou Pouvoirs (2)**

Secret du Sang-Givre : Du moment que vous pouvez parler, vous pouvez canaliser la puissance magique pour faire de la sorcellerie. Vous avez le trait Sorcier et l'étiquette Sang-Givre.

Secret de la Route de la Cité perdue des Vestiges : Vous savez comment naviguer dans les Vestiges jusqu'à la Cité perdue du roi-cristal.

#### **Les Clefs (3)**

Clef de la Destinée : Vous êtes destiné à détrôner l'actuel Empereur en prenant ce qui vous appartient de droit en tant que dernier descendant de la première dynastie. Encore faut-il le prouver. Activez cette clef quand vous agissez pour trouver cette preuve. Rachat : Abandonnez vos prétentions au trône.

Clef du Grand frère de lait : Vous avez grandi avec la petite Blackbird et vous la considérez comme votre petite sœur. Activez cette clef quand vous vous assurez que seuls des hommes de son rang fricotent avec elle. Rachat : Reconnaissez que le cœur a ses raisons...

(A 5 joueurs) Clef de la Connivence : Vous avez découvert une étonnante connivence d'esprit avec la dénommée Tata. Activez cette clef lorsque votre décision est influencée par elle ou inversement. Rachat : Découvrez une pomme de discorde.

(A 4 joueurs) Clef du Parangon : En tant que noble, vous êtes bien au-dessus des gens du commun peuple. Enclenchez votre clef quand vous faites montre de votre supériorité ou quand vos traits de noblesse vous permettent de surmonter un problème. Rachat : Déshonorez votre héritage de noblesse.

#### **Les Traits (4) et Etiquettes**

##### **Identité Noble arrogant**

8Aristocrate : Commander, Charmer, [Soldats], Impeccable, [Politique], [Contacts], [Faveurs], [Majesté], Privilège, Duel, [Rage impressionnante]

10Désuet : Noblesse oblige, Etiquette, Armoiries, [Lignée], [Héritage], Trésor familial, Cultivé, Histoire, [Mariage arrangé], [Titre], Tradition, [Riche], Danse, Héraldique, Maison Castel-Glace

##### **Identité Initié aux savoirs anciens**

8Savoir secret : Histoire, Faiblesses, Mystères, Arcane, Folklore, [L'Autre côté], Savoir ancien, [Conspiration], Rituels, [Le Serment], [Rites initiatiques], Artefact ancien

6Initié du Sang-Glace : Sorcier, Sang-Glace, Givre, Gelée, [Brume glaçante], Miroir, [Illusion], Glisser, [S'endurcir], [Je ne sens plus rien], [Mort], [Cyrènes], [Blizzard], [Cristal focus], [Poignée de main secrète]

##### **Condition : Obnubilé par sa destinée**

## **Lady Blackbird, Jeune noble partagée entre sa fidélité à l'Empire et son amitié**

### **Les "Secrets" ou Pouvoirs (2)**

Secret du Sang-Orage : Une fois par partie, elle peut projet la foudre sur un obstacle et le terrasser.

Secret de la Balise impériale : Une fois par partie, elle peut appeler un croiseur olympien qui croise dans les parages.

### **Les Clefs (3)**

Clef du Meilleur ami : Aymeric Castel-Glace est votre meilleur ami depuis que vous êtes en couche-culotte. Vous l'aideriez à cacher un corps, ou même à travers le Grand bleu pour chasser une chimère. Activez cette clef lorsque votre amitié est importante pour la scène ou que vous aidez votre ami sans condition. Rachat : Placez quelqu'un ou quelque chose d'autre avant votre amitié.

Clé de l'Empire : Vous êtes fidèle à l'Empire. *Vivat Caesar !* Enclenchez votre Clef lorsque vous servez les intérêts de l'Empire, entrez en contact avec d'autres impériaux ou faites usages de vos titres impériaux. Rachat : Trahissez l'Empire... ou l'Empereur ?

Clef de l'Effarouchée revancharde : Le pirate Uriah Flint vous a surprise dans une position compromettante. Activez cette clef quand vous vous vengez de cela ou que vous achetez son silence. Rachat : Pardonnez-lui ou assurez-vous sa fidélité inconditionnelle.

### **Les Traits (4) et Etiquettes**

#### **Identité Jeune**

8Malicieuse : Bluffer, Distraire, [S'échapper], Blagues, Impulsive, Passionnée, [Rapide], [Vive], Farces et attrapes, [Imprédictible], Grand sourire malicieux, [Je tai eu !], [Derrière toi !], [Pan !, dans les valseuses]

8Impétueuse : Courageuse, Audacieuse, Secourir, Marginale, [Feu], [Casse-cou], [Explosion], [Une contre cent], La tête la première, [Vous inquiétez pas, je gère], [A 100 à l'heure], J'avais pas vu ça..., Une main tendue, Zut ! ils viennent pour moi

#### **Identité Noble**

8Lady : Etiquette, Danse, Éduquée, Histoire, [Science], Contacts, Auto-préservation, Courtoisie, [Percevoir les motivations], Jeter des choses vraiment violement,

9Dilettante : Emprunter, Fêtarde, Contacts, [Elitiste], Excuses, [Faveurs], Hautaine, [Prêts], [Privilège], Répartie, Séduire, Sourire victorieux, Richesse

#### **Condition : En plein doute**

## **Cric-Croc, Homme-écureuil volant... et gardien mystique du sommeil du Roi-cristal (à 6 joueurs)**

### **Les "Secrets" ou Pouvoirs (2)**

Secret des Rorquals : Une fois par partie, il peut appeler à lui un vieux rorqual des nuages et essayer de lui parler.

Secret du vol plané : Vous êtes un homme-écureuil volant, capable de faire des bonds extraordinaires et de planer sur quelques dizaines de mètres.

### Les Clefs (3)

Clef du Gardien mystique : activez cette clef quand vous protégez le sommeil du Roi-cristal. Rachat : Laissez le Roi-cristal se réveiller... et tremblez !

Clef de la Révérence : Vous avez reconnu en Aymeric Castel-Glace la lignée du Roi-cristal. Activez cette clef quand vous faites preuve de révérence ou aidez l'héritier à obtenir ce qu'il veut. Rachat : Reconnaître qu'Aymeric n'est pas digne de son héritage.

Clé du Casse-cou : Vous vous éclatez dans les situations dangereuses. Enclenchez votre clef quand vous faites quelque chose de cool qui soit risqué ou imprudent (surtout des galipettes en planant). Rachat : Soyez très très prudent.

### Les Traits (4) et Etiquettes

#### Identité Homme-écureuil

8Ecureuil volant : Bondir, Escalader, Ecureuil, Facétieux, Planer, [Cri strident], [Craindre les Cyrènes], Vif, [Se cacher], Acrobaties, Bagarre, [Pousser]

9Facétieux: Attentif, L'air de rien, Chaparder, Curieux, Pas d'accord, [En colère], [Fuir], Contre toute attente, Discret, Cacher, Blagues, [Tromper], [Mentir], [Innocent], [Plus d'un tour dans son sac]

#### Identité Gardien mystique

8Gardien : Protéger, Fausse-piste, Tromper, [Dissimuler], Art martial perdu, Apaiser, Convaincre, [Pièges], [Renforts], Perdre, Egarer, [Solennel], [Danse du sabre], [Monture infatigable]

7Initié : Légendes, Vestiges, Contrer les spectres, [Hallucinations], [Artefact en Verre], [Endormir], Ruines de Verre, [Langues anciennes], Savoirs ancestraux, [Mystères], Prévoir, [Rituels], Entrer dans un rêve, [Manipuler les rêves], [Combat en aveugle]

**Condition : Affamé ? En colère ? Boude ?**

### Le radeau de la *Cyrène*

À illustrer



### **Statistiques**

- Dimensions : 13\*17 m
- Vivres : 5 jours pour 5 personnes
- Charge maximale avant dislocation : 7 tonnes (dont 4 prises par le Canon-lumière)

### **Propulsion**

- Principale : Voile solaire
- Ponctuelle : Une Bobine à vapeur réciproque presque vide
- Vitesse de croisière : 10 nœuds (20 km/h)
- Vitesse maximum : 15 nœuds (30 km/h)

### **Équipement sauvé *in extremis***

- Armement de fortune : Un Canon-lumière sur affut (menace l'intégrité du radeau)
- Senseur bricolé : Sondeur à réflexion polarisée (un peu floue)
- Radio de détresse : Émetteur large bande à optomorse

### **Conditions**

- Besoin de vapeur X
- Besoin de vivres
- Besoin de munitions X
- Endommagé
- Ralenti
- En perdition
- Démantelé

### **Résumé des règles**

Insérer celui des chapitres III-IV + ajout de l'Identité et du fonctionnement des clefs (l'activation donne 1 XP/D au PJ et à un autre PJ de son choix) de *Lord Scurlock*.

### **Mener le jeu**

Insérer celui des chapitres III-IV

### **Les péripéties**

#### **1. Le radeau de la Cyrène**

C'est une embarcation de bric et de broc créée dans l'urgence, mais pour l'instant elle tient, pour l'instant...

Obstacles : Réparer les moteurs : 2. Maintenir l'intégrité de la structure : 3. Réparer le radeau en pleine tourmente : 5.

Escalade : Il faut des pièces de rechange. Le radeau doit être immobilisé pour les réparations. Le radeau se démantèle.

## **2. Cimetière des Léviathans**

Entre les deux vortex du Maelström, qui plonge dans les Tréfonds et s'élève au-delà des cieux, se trouve le dernier repos des grands Léviathans des nuages. Mais aussi des créatures indésirables...

Obstacles : Repousser les requins des nuages : 3, Ne pas se faire repérer par les trafiquants d'ivoire et d'ambre gris : 3, Fuir les braconniers : 3, les mettre hors d'états de nuire : 4.

Escalade : Le sang attire des requins des nuages, les Trafiquants tirent sans poser de question, leurs harpons-canonnières ne sont pas en reste, un vieux rorqual fou de rage ravage tout.

## **3. Cimetière de navires :**

Durant des siècles, des épaves se sont accumulées en bordure du Maelström, attendant de se dégager de l'enchevêtrement de structures pour plonger dans un vortex.

Obstacles : Aborder une épave : 3, Progresser de coque en coque à pied : 2, Eviter un Dévoreur de rouille : 3, Trouver des pièces de rechange : 4, Combattre un Dévoreur de rouille : 4, le fuir : 3.

Escalade : Tomber dans les profondeurs d'une épave, Se perdre, Déranger des Dévoreur en train de copuler dans un nid de rouille, Être avalé par un Dévoreur de rouille, Un Dévoreur de rouille s'intéresse au radeau de la Cyrène, L'épave à laquelle est amarré le radeau se détache.

## **4. Les Montagnes de Verre**

Des grottes renfermant des mystères cachés, des corps congelés, et menant à la Cité perdue.

Obstacles : Manœuvrer dans le Canyon du Vent : 4, Eviter un bloc de verre qui se détache : 3, S'engager dans les Grottes sifflantes : 3, Zigzaguer entre les stalactites : 2, Détruire l'antique rempart de fortune : 2, Se dégager des toiles d'Araignées du Vide : 4.

Escalade : Plaqué sur une paroi, Bloqué par des éboulements, Un boyau trop étroit se termine en cul-de-sac, des Ours des cavernes défendent leur territoire, Une personne est encoconnée par une Araignée.

## **5. Ruines cyclopéennes habitées par des dégénérés**

Des ruines de cristal trop grandes pour l'homme se dressent sur moult blocs de Verre instables, et les descendants dégénérés de ses habitants les hantent, capturant, dévorant ou sacrifiant les étrangers à leur idole de cristal noir.

Obstacles : Naviguer entre les blocs de Verre : 3, Sauter de roc en roc : 3, Repérer l'embuscade des dégénérés : 4, Distraire les dégénérés : 3, S'échapper dans les ruines : 4, Combattre les dégénérés : 4, Combattre l'antique robot-idole : 5.

Escalade : Chuter dans une crypte (Perdu), Tomber dans un piège (Piégé), Un javelot de verre dans la jambe (Blessé), Effondrement d'un temple de Verre, Colonnes à effet domino, Capturé et attaché à un totem sacrificiel en cristal.

## **6. Mission d'exploration secrète impériale**

Aymeric Castel-Glace n'est pas le seul à chercher la Citée perdu. Des concurrents, avec une autre vision de l'histoire, débarquent dans les ruines.

Archéologues concurrents > impériaux, adepte d'une autre vision de l'histoire qu'Aymeric (>balise de LBB)

Les pilleurs de ruines : Pillards défendant une trouvaille, Anciens pièges, Enigme, Spectre, Submerger par les gaz, Catacombe, corps, mausolée, sarcophage, Labyrinthe retenant une Chose, Statue gigantesque, Colonnes-dominos, Effondrement,

## **7. La pluie des Cyrènes**

Alors que la pluie tombe, d'étranges chants résonnent dans les airs, faisant chanter chaque bloc de Verre. Puis les Cyrènes tombent des cieux !

Obstacles : Se défendre lors de l'attaque en piquée : 5, Fuir : 3, Résister au chant des Cyrènes : 4

Escalade : Glissade, Peur panique, Assourdi et aveuglé par la Pluie (Perdu), Saisi et emmené dans les airs (Prisonnier).

## **8. Le roi dans le monolithe cyclopéen**

(Le trouver, lui parler, l'éveiller, le sceller/détruire)

Sang-cri, sang-glace, Sang-vampire

## **Nouveaux/Nouvelles Clefs, Secrets, Traits et étiquettes**

À rédiger (est-ce vraiment utile ?).

## **Feuille de personnage vierge**

À ajouter.