

Myriapolis

Préparation pour *Thirsty Sword Lesbians* d'April Kit Walsh

Fabien Hildwein – 2024

1. Vue d'ensemble.....	4
2. Note d'intention aux joueuses.....	7
3. Règles et techniques.....	8
3.1. Respecter le protagonisme des personnages.....	8
3.2. Des situations moralement ambiguës.....	8
3.3. L'équilibre des révélations.....	8
3.4. Ne pas négliger les scènes du quotidien.....	9
3.5. Révéler qu'un personnage ment.....	9
3.6. Établir les relations.....	9
3.7. Mettre en scène les relations des personnages.....	9
3.8. Décrire le langage corporel.....	10
3.9. Promesses.....	10
3.10. Sexualité et compétences martiales des personnages.....	10
4. Création de personnages.....	11
4.1. Langue.....	11
4.2. Possessions.....	11
4.3. Armes.....	11
4.4. Identités des personnages.....	11
4.5. Responsabilités au sein de la corporation.....	12
4.6. Personnages de Myriapolis.....	14
4.6.1. La corporation des Fleuristes.....	14
4.6.2. La noblesse.....	14
4.6.3. La bourgeoisie.....	14
4.6.4. Les alchimistes.....	15
4.6.5. Le peuple.....	15
4.6.6. Les rumeurs.....	16
4.7. Clients de la corporation.....	17
4.8. Accroches aux Fronts.....	19
4.9. Questions orientées.....	19
4.10. Premières scènes de la campagne.....	20
5. Vue d'ensemble de Myriapolis.....	21
5.1. Histoire.....	21
5.2. Carte.....	24
5.3. Description des lieux.....	26
5.4. Être queer à Myriapolis.....	34
5.5. Rumeurs.....	35
5.6. Impressions de Myriapolis.....	37
6. Personnages principaux.....	39
6.1. Griselda dite « Marraine ».....	39
6.2. Auguste dit « La Crotte ».....	40
6.3. Duc Ferdinand de Harfang.....	41
6.4. Théostase de Harfang.....	43
6.5. Julian de Harfang.....	43
6.6. Domitille de Harfang.....	44
6.7. Gérôme de Phasian.....	44
6.8. Anton de Corvan.....	45
6.9. Frère Nikolaus.....	45
6.10. Sœur Mercuria de Corvan.....	46
6.11. La Capuche Rouge.....	47
7. Le quotidien.....	49
7.1. Mettre en scène une scène du quotidien.....	49

7.2. Exemples de scènes du quotidien.....	49
7.3. Fêtes myriapolitaines.....	50
7.3.1. Les ruées du pont du père Rossignol.....	50
7.3.2. Le banquet des calamars.....	50
7.3.3. Le carnaval.....	51
7.3.4. La Grande Nuit.....	51
7.4. Événements sociaux.....	52
7.4.1. Les mariages.....	52
7.4.2. Les dimanches funestes.....	52
7.4.3. Les exécutions publiques.....	52
8. Fronts.....	54
8.1. Les transformations de la corporation des Fleuristes.....	54
8.1.1. Gagner en respectabilité.....	54
8.1.2. La destruction de la corporation.....	56
8.1.3. Les crimes de Marraine.....	57
8.1.4. La corporation queer.....	58
8.2. Les missions de La Crotte.....	59
8.2.1. Faire entrer un client.....	59
8.2.2. Arbitrer un conflit entre clients.....	60
8.2.3. Arrêter un resquilleur.....	60
8.2.4. Transporter des fonds.....	60
8.2.5. Prendre soin de la famille d'un membre.....	61
8.2.6. Libérer un membre.....	61
8.2.7. Soutenir un membre avant son exécution.....	61
8.2.8. Protéger un membre.....	62
8.3. Les complots des Harfang.....	62
8.3.1. Le coup d'État.....	62
8.3.2. Les fiançailles.....	64
8.3.3. Le vol de la couronne ducale.....	66
8.3.4. La conquête du fort marin.....	67
8.3.5. La rivalité entre les Harfang et les Corvan.....	68
8.3.6. La justice des amoureuses.....	69
8.3.7. Les doutes.....	71
8.4. Les folies des alchimistes.....	71
8.4.1. La chasse aux impurs.....	71
8.4.2. La libération des animæs.....	73
8.4.3. Les disparitions d'enfants.....	75
8.4.4. La vive-mérule.....	77
8.5. Fronts indépendants.....	79
8.5.1. La naissance de la treizième corporation.....	79
8.5.2. L'héritière perdue des Corvan.....	80
8.5.3. Lae fausse-monnyeuse.....	82
8.5.4. Le trésor caché de Myriapolis.....	83
9. Inspirations et remerciements.....	86
9.1. Remerciements.....	86
9.2. Livres.....	86
9.3. Jeux de rôle.....	86
10. Annexe.....	87
10.1. Liste de noms.....	87
10.1.1. Noms populaires.....	87
10.1.2. Noms d'artisans et de marchands.....	87
10.1.3. Noms de la bonne société.....	87
10.2. Noms de rue.....	87

1. Vue d'ensemble

Genre et ton

Quel est le genre de votre histoire ?

Intrigues urbaines

Quel est le ton recherché ?

Épique et romantique. Capes et d'épées queer. *Be gay, do crimes*

Communauté

Quelle est l'échelle de votre communauté ?

Un groupe criminel au sein d'une grande cité, appelé la corporation des Fleuristes.

En quoi cette communauté est-elle particulièrement positive ?

Elle offre une vraie protection sociale à celles et ceux qui se mettent sous sa protection. Elle recueille et protège les personnages queers.

Quel PNJ incarne cette vertu ? Que veut-iel des PJ ?

Marraine a unifié le crime organisé et dirige la corporation des Fleuristes. Elle met l'accent sur la protection sociale. Elle veut que la nouvelle génération, incarnée par les PJ, prenne sa suite et confère de la dignité et de la respectabilité à la corporation.

Quel est le défaut majeur de cette communauté ?

La corporation des Fleuristes est une organisation criminelle violente et hiérarchisée.

Quel PNJ incarne ce défaut ? Que veut-iel des PJ ?

La Crotte est la main droite de Marraine. Il s'assure que l'argent rentre et que les opérations de la corporation tournent aisément. Il ne cherche pas être aimé et ne fait pas dans les bons sentiments. Il veut que les PJ agissent efficacement pour la corporation.

Décrivez au moins un lieu associé à votre communauté. Pourquoi un combat à l'épée y serait-il spectaculaire ?

Le siège de la corporation des Fleuristes est un palais de la famille Corvan abandonné à cause d'une inondation il y a longtemps qui a été réinvesti. Les vieilles dorures se décollent, mais ses nombreux toits et balcons en feraient un lieu idéal pour un duel spectaculaire.

Puissances Toxiques

Des puissances toxiques menacent votre communauté. Générez-en deux en répondant aux questions suivantes.

Puissance toxique 1 : l'aristocratie

Puissance toxique 2 : l'alchimie

Chaque menace provient-elle de l'intérieur ou de l'extérieur de la communauté ?

De l'extérieur.

Que veulent-elles ?

L'aristocratie veut détruire ou à défaut contrôler la corporation des Fleuristes qui défie leur puissance.

L'alchimie veut contrôler les mœurs et la sexualité des personnages qui s'opposent frontalement à son credo.

En quoi sont-elles si dangereuses ?

L'aristocratie dispose d'une grande force, à la fois par son contrôle des institutions de la cité (le Palais carré, le Conseil des XII et les corporations) et par les gardes privées qui leur obéissent. Elle n'est pas essentiellement homophobe, mais n'hésite pas à utiliser l'identité d'une personne contre elle si cela peut lui apporter un avantage.

L'alchimie est profondément sexiste, homophobe et transphobe et promeut une vision réactionnaire du mariage, de la famille et de la sexualité. Elle dispose d'un important soutien dans la population par ses promesses d'immortalité et sa production de médicaments et produits nécessaires.

En quoi peuvent-elles être séduisantes ?

L'aristocratie peut recruter les meilleurs éléments de la ville à son service, y compris ceux de la corporation des Fleuristes.

L'alchimie apporte de nombreux bienfaits à la ville (médicaments, éclairage public, etc.). Il peut être tentant de s'y plier pour avoir accès à cette technologie. Elle est de plus très soutenue par le peuple. Elle semble horizontale, mais exclu de fait les femmes de ses instances de décision.

Décrivez au moins un lieu associé à chaque Puissance Toxique. Pourquoi un combat à l'épée y serait-il spectaculaire ?

Le palais des Harfang a été longtemps le lieu du pouvoir ducal. Il est rempli de trésors inestimables, d'armures, d'armes, de tapisseries... qui feraient d'excellents éléments pour se battre. Les gardes du palais cherchent rapidement à intervenir.

La cathédrale alchimique est un lieu de culte magnifique et ancien, orné de nombreuses statues ; c'est aussi un lieu de production de nombreux miracles alchimiques, dont de grands globes lumineux. Tous ces éléments peuvent intervenir dans le combat, plus l'intervention de la foule de fidèles.

Pour chaque Puissance Toxique, décrivez un PNJ qui l'incarne.

Le duc Ferdinand de Harfang veut reconquérir le pouvoir sur la ville et prépare un coup d'État. Au travers de ses fils, il cherche à détruire la corporation des Fleuristes qu'il voit à juste titre comme le plus grand risque contre ses plans.

Le jeune frère alchimiste Zoroaste est intimement pénétré des principes alchimiques. Il voit les personnages comme des âmes égarées qu'il faut ramener vers le chemin philosophal et cherche donc à les convaincre.

Quelles relations entretiennent ces deux Puissances Toxiques ?

Elles coopèrent le plus souvent pour conserver chacune leur pouvoir en s'instrumentalisant réciproquement. Cependant, le coup d'État des Harfang consiste aussi à prendre le pouvoir sur le culte alchimique et sur sa technologie.

2. Note d'intention aux joueuses

Je te propose de jouer à *Thirsty Sword Lesbians* d'April Kit Walsh, qui met en scène des personnages queers hauts en couleur se battant pour leurs libertés et pour arriver à comprendre qui iels sont. Nous jouerons dans un cadre de campagne que j'ai écrit, *Myriapolis*, dans lequel vous jouez de sympathiques fripouilles, membres de la pègre d'une grande ville de fantasy. Seront-iels des ordures ou des héros ? Nous allons le découvrir ensemble au cours de cette campagne. Le ton recherché est capes et d'épées queer, « *be gay, do crimes* ».

Ce cadre de campagne est écrit afin de respecter les décisions des personnages et de faire de leurs actions le moteur de l'histoire générale. Nous jouons pour explorer les répercussions de leurs actes et comprendre comment iels se transforment au fur et à mesure.

Avertissement de contenu. Le ton général de cette campagne et de *Thirsty Sword Lesbians* est héroïque et romantique. Néanmoins, au cours de nos parties, nous risquons d'aborder des thèmes difficiles. Certains sont inhérents à la préparation et donc inévitables : meurtres, violence physique, activités criminelles (extorsion, chantage, etc.), sexisme, LGBTphobie, rôles de genre puissants, mépris de classe. D'autres peuvent être évités s'ils sont trop difficiles pour toi : disparitions d'enfants, exécutions publiques, avortement, épidémie, travail du sexe.

J'ajoute que *Thirsty Sword Lesbians* est un jeu qui met l'accent sur les relations amoureuses voire sexuelles des personnages. Comme le titre le laisse entendre, les deux façons principales de faire évoluer une relation sont de flirter ou de se battre en duel. Donc les enjeux affectifs, amoureux ou sexuels sont présents même s'ils ne sont pas obligatoires ; il faut que tu sois à l'aise pour les aborder.

En revanche, les thèmes suivants n'interviendront pas : violences sexuelles, violences sexuelles envers les enfants.

Si tu as d'autres sujets que tu ne veux pas voir être abordés, dis-le moi et j'indiquerai à la première séance à toutes que c'est un sujet interdit, sans dire que cela vient de toi. Nous veillerons activement au cours des parties les unes sur les autres, pour nous assurer que même si nous abordons des thèmes difficiles, tout le monde se sente toujours à l'aise.

Si tout ceci t'intéresse, je te demande de t'engager pour trois parties (pour permettre au jeu de déployer son plein potentiel), à l'issue desquelles nous déciderons ensemble si nous souhaitons continuer à jouer cette campagne. La première séance est consacrée à la création des personnages et à leur implication au sein de *Myriapolis*.

3. Règles et techniques

3.1. Respecter le protagonisme des personnages

La meneuse de jeu doit respecter le fait que les personnages des joueuses sont les protagonistes de l'histoire, c'est-à-dire que leurs actions sont au cœur de l'histoire et la font avancer ; la meneuse de jeu n'a pas le droit d'annuler leurs actions. Les passages obligés de la fiction n'existent que lorsque les personnages n'ont aucune prise sur eux. De façon générale, on ne joue pas pour faire de belles scènes ou pour forcer certains événements supposés intéressants, mais pour voir où les décisions des personnages les mènent.

Si les personnages sont effectivement les protagonistes de l'histoire, alors leurs actions doivent avoir des conséquences. Si un personnage commet une action que d'autres désapprouvent, ces derniers le lui feront savoir plus tard et le confronteront à propos de ses choix. A action radicale, conséquences radicales.

Pour que ces conséquences comptent vraiment, les actions des personnages doivent être connues : le jeu supporte mal les cachotteries et les actions secrètes de la part des personnages. Si l'un d'entre eux tient absolument à agir secrètement, les personnages contrôlés par les autres joueuses en sont aussitôt avertis et les personnages contrôlés par la meneuse de jeu ont la puce à l'oreille et découvriront plus tard le secret s'ils en font l'effort.

3.2. Des situations moralement ambiguës

Pour que les actions des personnages soient intéressantes, il faut que les situations soient moralement ambiguës, c'est-à-dire qu'il n'y ait pas de réponse facile à y apporter. Les dilemmes moraux sont particulièrement efficaces en cela, mais ils ne sont pas les seuls : il peut aussi être intéressant de donner beaucoup de pouvoir aux personnages des joueuses, de leur donner des opportunités pour se conduire en héroïnes ou en crapules, de les faire se battre pour ce qui compte pour elles, etc. Les Fronts cherchent particulièrement à les mettre dans des situations ambiguës. C'est pour cela que la corporation des Fleuristes que représentent les PJ est loin d'être parfaite.

Par conséquent, les personnages secondaires sont souvent eux-mêmes moralement ambigus. Ils agissent bien mais sont des enfoirés ; ils sont dangereux, mais au fond ont de bonnes motivations ; ils ont mal agi par le passé mais cherchent à se faire pardonner ; ou encore, ils ont besoin d'être aidés pour changer. Certains personnages sont entièrement mauvais, mais c'est surtout pour donner une opposition crédible aux personnages des joueuses.

3.3. L'équilibre des révélations

Myriapolis n'est pas principalement un jeu d'enquête, mais il y a des révélations à trouver. Il y a suffisamment de matériel pour que les joueuses puissent prendre des initiatives et explorent ce qui les intéresse le plus. Obtenir des révélations permet aux personnages d'avoir plus de prise sur les événements, pour empêcher une catastrophe de se produire par exemple ou au contraire pour réaliser un événement heureux.

En tant que meneuse, vous devez trouver le bon rythme de ces révélations. Elles relancent la

construction de la fiction et évitent que les joueuses ne tournent en rond, mais trop de révélations en une seule fois peut surcharger les joueuses et inciter leurs personnages à désertier.

3.4. Ne pas négliger les scènes du quotidien

Il est important de ne pas négliger les scènes du quotidien : les Fronts apportent surtout du drame et de la souffrance aux personnages, tandis que le quotidien apporte plutôt de la détente et du plaisir, lesquels ont aussi leur place et leur importance dans l'histoire et permettent de laisser retomber l'atmosphère aussi autour de la table.

3.5. Révéler qu'un personnage ment

Si un personnage non-joueuse ment sciemment, la meneuse est tenue de le préciser aux joueuses, sans avoir à préciser la vérité. Par exemple : « Elle te dit ne rien savoir de toute cette affaire, *et elle te ment.* » « Elle montre de la confiance dans son plan d'attaque, *et elle te ment.* » « Il te promet qu'il t'aimera toujours, *et il te ment.* »

Si un personnage pense dire la vérité mais se trompe, la meneuse n'a pas à le dire.

D'une part, ce principe respecte l'intelligence émotionnelle des personnages, capables de sentir lorsqu'on tente de les manipuler. D'autre part, le cœur du jeu est l'exploration des conséquences de choix imparfaits : agir en sachant que l'autre ment permet de faire des choix plus intéressants. Ce n'est pas un jeu de cachotteries et ce n'est pas, fondamentalement, un jeu d'exploration, même s'il y a des révélations tout au long de la campagne.

3.6. Établir les relations

Au moment où démarre la première partie, les personnages sont déjà impliqués dans le tissu des relations de Myriapolis. Toutes ces relations ne sont pas décrites à ce moment-là et il est donc possible qu'un personnage rencontre d'autres personnages déjà connus.

Pour rendre ceci, chaque fois qu'un personnage en rencontre un autre pour la première fois, la meneuse doit demander à sa joueuse : « Quelle relation entretiens-tu avec lui ? » et la joueuse est libre de sa réponse, laquelle peut tout aussi bien être « Je ne l'ai jamais rencontré. », « Nous sommes frères et sœurs. », « Nous avons grandi ensemble. » ou encore « Nous menons une relation torride et secrète. ».

La seule limite à cette réponse est qu'elle ne doit pas remettre en cause quelque chose qui a déjà été dit et qu'elle ne doit pas engager par ricochet le personnage d'une autre joueuse sans l'accord de cette dernière (par exemple, si je déclare qu'un personnage est mon frère, il en suit qu'il fait aussi partie de la famille d'autres personnages de ma famille).

3.7. Mettre en scène les relations des personnages

Il est essentiel de mettre en scène les relations des personnages et d'en faire les enjeux des Fronts. Pour cela, il suffit que ces relations soient directement concernées ou menacées par un Front. Un personnage désire ou craint quelque chose à propos de ce Front. Mettez en danger les relations des personnages. C'est particulièrement vrai pour les relations intenses ou les relations vulnérables,

dont les clients font partie.

3.8. Décrire le langage corporel

Il est important de bien décrire les interactions physiques entre les personnages et leur langage corporel.

Par exemple : *Il te prend dans ses bras. Elle se penche vers toi. Il hésite. Elle cherche ses mots. Il te touche la joue. Elle se rapproche de toi.*

3.9. Promesses

Une Promesse est une façon de régler des relations sociales : un ou plusieurs personnages s'engagent à faire ou ne pas faire une action spécifique. Elle peut être utilisée par exemple pour mettre fin à un conflit ou pour être échangée contre un comportement présent.

Une Promesse est toujours faite à quelqu'un.

Il est tout à fait possible à deux personnages de faire chacun simultanément une Promesse à l'autre.

Si la personne à qui une Promesse a été faite juge qu'elle a été brisée, qu'elle ait raison ou non, alors le personnage subit un désavantage à *toutes* ses actions concernant l'enjeu de la Promesse ou concernant le personnage à qui la Promesse avait été faite, jusqu'à avoir été pardonné ou avoir remplie cette Promesse.

3.10. Sexualité et compétences martiales des personnages

Thirsty Sword Lesbians suppose deux choses des personnages secondaires : qu'ils puissent être séduits et qu'ils puissent se battre. Séduire et se battre en duel sont les deux modes principaux de gestion des interactions sociales.

Sauf mention contraire explicite, tous les personnages de la préparation peuvent être attirés par tous les sexes et nouer des relations amoureuses avec n'importe qui. Ils le recherchent même. Cependant, le credo alchimique dominant leur permet d'accepter beaucoup plus facilement l'hétérosexualité, les personnes cisgenres et la monogamie exclusive. Ils sont donc souvent en conflit intérieur avec leurs propres sentiments, ce sur quoi les personnages des joueuses peuvent agir. Par principe, chacun des Fronts présentés plus loin peut être compliqué par un personnage (d'une joueuse ou de la meneuse) tombant amoureux d'un autre personnage.

Par ailleurs, tous les personnages savent se battre, sauf mention contraire. Certains sont meilleurs que d'autres, certains préfèrent le couteau, la canne, la boxe ou la lutte. La bourgeoisie préfère éviter l'arme blanche et privilégie le poing. L'épée est plutôt un privilège des nobles ou de militaires. Les alchimistes se battent avec des bâtons. Les gens dans la rue font appel à des armes qu'ils peuvent facilement cacher sur eux-mêmes ou abandonner, comme des couteaux, ou des objets trouvés sur place. La description d'un personnage est toujours accompagnée d'une série de mouvements qui le distinguent durant un combat.

Il est donc possible de flirter et de se battre avec quasiment tous les personnages majeurs de la préparation.

4. Création de personnages

La première partie de la campagne consiste à étoffer les personnages et à tisser leurs liens entre eux et au sein de Myriapolis. Les personnages appartiennent depuis longtemps à la corporation des Fleuristes, il est donc important à la première partie de bien travailler leur implication dans Myriapolis et les liens qu'elles entretiennent avec ses différentes factions. L'établissement des relations des *playbooks* y contribue, mais n'est pas suffisant, d'où les ajouts suivants.

4.1. Langue

En plus de la langue utilisée couramment, les personnages parlent un jargon qui n'est compris que des membres de la corporation des Fleuristes et plus largement du crime organisé.

Les alchimistes et les habitants du Quartier des Peaux possèdent également chacun un langage cryptique qui leur est propre.

4.2. Possessions

Chaque personnage possède une chambre individuelle privée, soit au siège de la corporation, soit dans une maison anonyme en ville.

Grâce à la richesse de la corporation, les personnages peuvent obtenir assez facilement la plupart des vêtements ou des biens qu'un petit bourgeois (artisan, marchand) pourrait posséder. Cependant, la corporation leur recommande la discrétion.

4.3. Armes

Pour survivre dans la rue, les personnages savent tous se battre. Cependant, les épées sont peu pratiques dans cet environnement : elles prennent de la place, elles sont visibles et gênent les mouvements dans un environnement restreint. Il est plus probable que les personnages leur préfèrent des dagues, qui leur sont supérieures sur tous ces plans. La seule exception serait un personnage avec un passé militaire ou dont le métier est un métier d'arme, comme un spadassin ou une garde du corps. Ils peuvent aussi choisir une arme plus inhabituelle comme un fouet, une fronde, ou encore des dagues de lancer.

4.4. Identités des personnages

Tous les personnages font partie de la pègre de Myriapolis. Par défaut, ce sont donc des fripouilles sympathiques. Cependant, certains personnages peuvent chercher à se spécialiser : voici donc quelques idées d'identités possibles pour eux.

Apothicaire peu scrupuleuse

Aristocrate désargentée tombée dans le ruisseau (Exilée, Repentie)

Cambrioleuse, Monte-en-l'air

Campagnarde fraîchement débarquée (Druidesse)

Comédienne
Garde du corps (Dévouée)
Garde renvoyée pour corruption (Repentie)
Joueuse professionnelle
Musicienne de rue
Sœur renvoyée du couvent
Receuseuse
Sage-femme
Vétéran fatiguée

4.5. Responsabilités au sein de la corporation

Les personnages sont les lieutenants de la corporation des Fleuristes et sont directement sous les ordres de sa cheffe, Marraine et de son second, La Crotte. Chacun d'entre eux peut donc prendre des responsabilités au sein de la corporation, parmi les fonctions suivantes, désignées par des noms de code. Les fonctions qui ne sont pas assumées par un personnage le sont par un autre lieutenant (voir Personnages de Myriapolis ci-dessous).

Le Sécateur s'occupe de recevoir et d'exécuter ou faire exécuter les demandes de passage à tabac ou d'assassinat. Parfois ces violences sont accompagnées de demandes spécifiques comme d'humilier la victime ou de transmettre un message. Il est chargé de prospecter des clients et de négocier des tarifs. Comme ces derniers sont souvent ruineux, un bon Sécateur trempe assez volontiers parmi la noblesse et la grande bourgeoisie ; sa discrétion et sa capacité à ne jamais se faire pincer sont donc cardinales pour son modèle économique. Il peut aller jusqu'à proposer à ses victimes de payer le double pour éviter cet assassinat, ce qu'acceptent volontiers les plus fortunés. Enfin, il lui est essentiel de disposer d'une équipe efficace, sûre et sans état d'âme.

Le Rosier encadre le travail du sexe protégé par la corporation. Il recrute, majoritairement, des jeunes femmes et leur trouve des clients. Il aide celles qui veulent en faire un métier stable et permet à celles qui veulent évoluer de trouver d'autres sources de revenu. Il peut répondre à des demandes inhabituelles et travaille souvent en coopération avec l'Engrais. Un bon Rosier sait prendre soin de celles qui travaillent pour lui et punir les clients violents. Il sait aussi récupérer les informations qu'un client laisse échapper dans un moment d'égarement. Il encourage les relations sentimentales et de long terme, qui étendent son influence sur la ville.

Le Râteau reçoit les demandes de protection économique, c'est-à-dire le paiement régulier d'arrhes en échange d'une protection contre la petite criminalité, la garde ou l'administration des XII. Plutôt que l'extorsion, il préfère y voir une forme de protection sociale, non sans raison puisque selon la nature du contrat avec le client – souvent des petits bourgeois ou des boutiquiers – il peut aussi s'agir d'une aide en cas de maladie, d'accident ou de décès, ou de « découragement actif » de la concurrence commerciale. Un bon Râteau accepte bien sûr des espèces sonnantes, mais également des faveurs et promesses diverses comme paiement, ce qui lui donne une large manœuvre d'action

en cas de besoin.

L'Arrosoir a été créé plus récemment par Mairaine et consiste à corrompre celles et ceux qui ont du pouvoir, aussi petit soit-il. Avec l'aide du Rosier et du Râteau, mais également grâce à du simple liquide, il accumule les obligés dans la cité, de façon à disposer de passe-droits. Secrets, désirs inavouables, besoin d'aide, dès que vous avez un peu de pouvoir et une demande inhabituelle, l'Arrosoir peut y répondre. Ses cibles préférées sont au Palais carré, à l'Église alchimique ou dans divers bureaux du Conseil des XII, mais il ne néglige pas le pouvoir d'un domestique qui « oublie » de fermer à clé une porte de service ou d'un officiel du port qui néglige de déclarer telle ou telle caisse. De par sa fonction, l'Arrosoir est un dépensier qui fait souvent appel aux autres lieutenants de la corporation.

L'Engrais se spécialise dans toutes les substances interdites et les façons de les faire entrer en contrebande. Drogues et alcools sont son fond de commerce, mais des mets rares, comme des épices lointaines pour les gourmets peuvent aussi faire partie de son offre. Celle-ci n'est d'ailleurs pas nécessairement interdite, mais peut aussi être simplement difficile à trouver ou particulièrement neuve. Des contacts au sein de filières complexes sont essentiels à son métier. Un bon Engrais sait créer les occasions de vendre, en organisant des fêtes somptueuses dont l'entrée est gratuite mais dont les consommations ne le sont pas. Lui aussi sait obtenir des faveurs de ses consommateurs lorsque ceux-ci deviennent dépendants de ses produits.

Plus généralement les missions des personnages au sein de la corporation sont les suivantes :

- faire perdurer la corporation et la protéger des attaques extérieures et des tentatives d'infiltration ;
- développer l'activité de la corporation, notamment par des bons coups (criminels ou marchands) contre l'aristocratie ou la grande bourgeoisie ;
- conférer de la respectabilité à la corporation, par son comportement au quotidien, mais également en s'attirant les bonnes grâces des puissants et dans sa position institutionnelle ;
- protéger celles et ceux qui se sont mis sous la protection de la corporation.

4.6. Personnages de Myriapolis

4.6.1. La corporation des Fleuristes

Marraine (60 ans, elle) dirige la corporation des Fleuristes.

Auguste dit « La Crotte » (40 ans, il) est son adjoint fidèle, qui fait tourner les opérations.

Julius (22 ans, il/iel) est un cambrioleur de haut vol.

Pétoire dite « les Oreilles-qui-Traînent » (27 ans, elle) entretient un réseau d'informateurs.

Faÿe (30 ans, iel) est un·e comptable virtuose.

4.6.2. La noblesse

Le Duc Théostase de Harfang (55 ans, il) est le patriarche de la plus puissante famille noble de Myriapolis. Il est l'homme le plus puissant de Myriapolis.

Théostase de Harfang (28 ans, il) est l'héritier de sa famille et le représentant de la corporation des Forges. Il est le célibataire le plus en vue de Myriapolis.

Julian de Harfang (30 ans, il) est le fils bâtard du Duc et le capitaine de la garde.

Domitille de Harfang (20 ans, elle) est la fille du Duc.

Charles de Harfang (3 ans, il) est le fils cadet du Duc.

Gérôme de Phasian (25 ans, il) est le commandant du vieux fort et de l'armée terrestre myriapolitaine. Il est aussi le jeune patriarche de sa famille, son père étant mort récemment.

Alba de Phasian (24 ans, elle) est la représentante de la corporation des Drapiers. C'est la sœur cadette de Gérôme.

Chrysostase de Phasian (45 ans, il) est décédé récemment. Il était le patriarche de sa famille et le père de Gérôme et d'Alba.

Anton de Corvan (65 ans, il) est le patriarche de sa famille et le représentant de la corporation des Pêcheurs et Bateliers et de la corporation de la monnaie au Conseil des XII. Il est l'homme le plus riche de Myriapolis.

Céleste de Corvan (55 ans, elle) est l'épouse d'Anton et s'occupe des bonnes œuvres de leur famille.

4.6.3. La bourgeoisie

Maître Thucydide Autrelac (45 ans, il) est le représentant de la corporation des Moulins, Métayers et Fermages.

Maîtres Ernst et Lud Volk (33 ans, il) sont les représentants de la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre.

Maître Néron Portecercueil (55 ans, il) est le représentant de la corporation du Bois et des Francs Charbonniers.

Maîtresse Catherine Kartz (38 ans, elle) est la représentante de la corporation des Tanneurs et Bouchers.

Maître Maurice (35 ans, il) est le représentant de la petite corporation des Brasseurs.

Maîtresse Jeanne Bonnemont (24 ans, elle) est la représentante de la corporation des Imprimeurs.

Marcia Autrelac (26 ans, elle) est la commandante du fort marin et de la flotte myriapolitaine.

Césarina Marchelune (29 ans, elle) est la maîtresse d'arme personnelle des Harfang.

4.6.4. Les alchimistes

Frère Nikolaus (80 ans, il) est un vieil alchimiste débonnaire. Il représente la corporation des alchimistes au Conseil des XII. Il est l'homme le plus écouté et respecté de Myriapolis.

Frère Zoroastre (31 ans, il) dirige un groupe d'action alchimique.

Frère Nicodème (27 ans, il) poursuit des recherches sur les solvants.

Sœur Mercuria de Corvan (19 ans, elle) est l'héritière de la famille Corvan.

Sœur Théodora de Phasian (66 ans, elle) dirige le couvent alchimique.

Sieur Amédée Ventreblanc (47 ans, elle) dirige le dispensaire.

4.6.5. Le peuple

Monsieur Louis (29 ans, il) dirige une salle de lutte ouverte à tous.

Grasset (30 ans, il) est un garde du Palais carré.

Renat Klausus (34 ans, iel) est un·e forgeron·ne pauvre de l'île de Bronze.

Ambroise Kreuz (44 ans, il) est un manœuvre du vieux port.

Mariana Astère (19 ans, elle) est étudiante à l'université.

La veuve Charon (48 ans, elle) tient un orphelinat, rue des Verts Chanteurs.

Tremollet (19 ans, il) travaille dans les cuves du quartier des Peaux.

Les Pattes Grises est une bande d'enfants des rues dirigée par Ébouriffe (13 ans, elle).

Violaine (18 ans, elle) est une pêcheuse du vieux port.

Truaut (32 ans, il) est boucher dans le Quartier des Peaux.

Fanfan (16 ans, elle) s'occupe des chevaux à l'auberge de la porte septentrionale.

Théo dit « Trois-Doigts » (41 ans, il) prend soin d'un groupe hétéroclite de mutilés, comme lui.

Madame Garcia (46 ans, elle) tient une pension au carrefour des Quatre Vents.

Gédéon Petitecasse (35 ans, il) et Amédée Sauvepomme (37 ans, elle) sont des marchands de fruits et légumes concurrents dans le quartier des Oreilles Rouges.

Rien-Qu'Une-Goutte (28 ans, elle) est une alchimiste désavouée par sa corporation et son église.

Romualt (36 ans, iel) est un pêcheur du port.

Suie (22 ans, elle) est une jeune femme débrouillarde de l'île aux Salauds.

Remus (23 ans, il), des taudis de l'île aux Salauds, fait de petits boulots pour prendre soin de son père aveugle.

La Reine (36 ans, elle), receleuse cliente de la corporation.

Cheminard (34 ans, il), petit truand œuvrant hors de la corporation.

Poisson (21 ans, iel), petite frappe.

4.6.6. Les rumeurs

La Capuche Rouge (?, elle) est une héroïne du peuple.

Le Roi des Aulnes (?, ?) est un croquemitaine issu de la brume.

4.7. Clients de la corporation

En tant que lieutenants de la corporation des Fleuristes, les personnages ont noué des liens avec de nombreux clients de la corporation. Le clientélisme est une vieille pratique, héritée de l'ancienne Myriapolis, mais elle est majoritairement un outil de puissants, alors que la corporation des Fleuristes l'utilisent auprès de gens du peuple. « Personne n'est trop petit pour être protégé par la corporation. » est un principe ancré. Les personnages étant relativement puissants, leurs ennemis s'attaquent d'abord à leurs proches et à leurs clients, plus vulnérables.

Chaque personnage entretient au moins deux clients qui l'aident dans son travail quotidien : en échange de protection et d'argent (ou d'un service spécifique), les personnes fournissent des informations, des passe-droits ou de menus services au personnage.

En voici quelques exemples.

- Les Pattes Grises, une bande d'enfants des rues dirigée par Ébouriffe. En échange de repas gratuits ou d'un peu d'argent, les enfants peuvent faire diversion, surveiller des lieux ou des personnes, ou transmettre des informations.
- Grasset, un garde du Palais carré, s'ennuie fermement. Contre un coup à boire, il parle bien volontiers de ce qui s'y passe. Pour obtenir des passe-droits plus compliqués, il faut pouvoir lui proposer quelque chose de plus important. Il souhaite se marier, mais n'a ni les moyens ni le rang social de celle qu'il aime et qui l'aime, laquelle est fille d'un riche représentant de la corporation des Drapiers.
- La veuve Charon tient un orphelinat, rue des Verts Chanteurs, financé par la corporation des Fleuristes. Elle y accueille tous les enfants en bas âge et tente de les garder suffisamment longtemps pour les placer en apprentissage chez un artisan, mais beaucoup d'entre eux s'en échappe. La Crotte y recrute, contre la désapprobation de la veuve. Elle cherche toujours de l'aide, y compris auprès d'anciennes pensionnaires.
- Violaine est une pêcheuse du vieux port. Elle possède un petit bateau hérité de sa mère. Bien qu'elle travaille de l'aube au crépuscule, elle a du mal à joindre les deux bouts. Elle est prête à rendre des services contre monnaie sonnante, allant de transporter discrètement par voie d'eau n'importe qui ou n'importe quoi, jusqu'à immerger un corps au large, là où on ne le retrouvera pas.
- Tremollet travaille dans les cuves du quartier des Peaux. Malheureux au jeu et en amour, il traîne constamment des dettes embarrassantes et accueille la conversation de tout un chacun avec plaisir. A cause de son métier, il sent très fort, mais peut justement dissimuler des objets que même la meilleure truffe de la garde ne parviendrait pas à retrouver.
- La Flotte est une vieille folle qui gagne sa vie en chauffant quotidiennement une marmite de poissons récupérés au port agrémentée des légumes abandonnés au marché. Sa soupe, bien que d'apparence douteuse, est remarquablement bonne et beaucoup s'y pressent, aussi bien des miséreux que des serviteurs de la noblesse de sortie. Dans les racontars autour de ses bols, elle capte souvent des informations précieuses.
- Fanfan s'occupe des chevaux à l'auberge de la porte septentrionale. Personne n'y entre ou

sort de Myriapolis sans qu'elle en entende parler. Elle peut aussi fournir facilement un cheval pour s'en échapper.

- Théo Trois-Doigts prend soin d'un groupe hétéroclite de mutilés, comme lui, venant des chantiers, des chaluts ou des guerres de Myriapolis. Ne pouvant plus travailler, ils acceptent la plupart des offres, même les plus douteuses.
- Madame Garcia tient une pension qu'elle a patiemment acquise en remboursant scrupuleusement les prêts véreux qu'on lui a proposés. Elle aime l'ordre et la décence chez ses pensionnaires, mais elle a toujours un cœur tendre pour les éclopés de la vie. Bien qu'elle cache son accent, elle se souvient de ses débuts difficiles d'étrangère dans une ville inconnue. Dans les combles de sa maison, carrefour des Quatre Vents, peuvent se cacher bien des fuyards et des trésors interdits.
- Rien-Qu'Une-Goutte vend tous les produits possibles et imaginables. Renvoyée de la corporation des Alchimistes durant son apprentissage pour s'être fait passer pour un homme, elle fait pourtant preuve d'une ingéniosité rare dès qu'il s'agit de concocter des poisons, breuvages et drogues en tous genres. Elle connaît l'étendue de son talent et le fait payer un juste prix. Elle peut mettre ses talents d'alchimiste au service des personnes trans en leur synthétisant les hormones adéquates. Seule l'inquiète réellement la corporation des Alchimistes, dont les descentes régulières l'empêchent d'avoir pignon sur rue.
- Suie habite l'île aux Salauds. Débrouillarde, elle sait trouver de tout et en particulier des rumeurs circulant dans les bas-fonds de Myriapolis. Elle mange rarement à sa fin et travaille volontiers pour un repas.
- Bichon est un petit roquet pelé qui mange dans les poubelles du quartier aux Alouettes. Doté d'un flair hors du commun, il devient l'ami de toute personne lui donnant régulièrement à manger.

4.8. Accroches aux Fronts

Pour lier les personnages aux Fronts, la meneuse de jeu doit leur attribuer certaines relations et rôles sans lesquels les Fronts ne peuvent pas se matérialiser. Il est possible que les joueuses proposent des liens similaires (en particulier au cours des questions orientées ci-dessous) et la meneuse de jeu peut y adapter ses accroches.

Pour être lié au Front L'héritière perdue des Corvan, un personnage doit avoir une figure parentale d'adoption importante l'ayant élevé depuis la petite enfance. Elle peut être au courant ou pas qu'elle a été adoptée.

Tout lien fort à Marraine est intéressant parce qu'elle est centrale pour les trois Fronts concernant directement la corporation (Gagner en respectabilité, La destruction de la corporation, Les crimes de Marraine).

Les personnages secondaires de certains Fronts (par exemple Les crimes de Marraine, Lae fausse-monnayeuse ou La vive-mérule) peuvent être utilisés pour lier les personnages.

4.9. Questions orientées

Afin d'approfondir leur implication dans la cité, la meneuse de jeu doit leur poser des questions orientées. Elle peut s'aider de la liste ci-dessous. Chaque joueuse à son tour répond à une question concernant son personnage ; si une question lui plaît, même lorsqu'elle ne concerne pas son personnage, une joueuse peut choisir d'y répondre également.

- Tu entretiens une relation amoureuse intense mais interdite avec quelqu'un. Tu sais que ça finira par t'attirer des ennuis mais tu t'en moques. Laquelle est-ce ?
- Une personne très puissante a contracté une dette de jeu envers toi. Tu peux l'utiliser pour faire levier sur elle, mais elle est assez puissante pour vouloir faire disparaître sa dette... définitivement, si le besoin s'en faisait sentir. De qui s'agit-il ?
- La personne qui t'a élevé·e habite toujours Myriapolis, mais tu t'entends mal avec elle. Pourquoi ?
- Tu veux de venger d'une personne puissante. Qui est-ce et de quoi veux-tu te venger ?
- Tu as une affaire juteuse que tu caches à la corporation. Laquelle est-ce et pourquoi as-tu besoin de mettre autant d'argent de côté ?
- Quand tu veux lâcher de la pression, tu t'adonnes à un (très) mauvais penchant. Lequel est-ce ?
- C'est quoi ton plus grand secret ? Qui t'aide à le tenir ?
- Quel est ton désir enfoui pour lequel tu donnerais absolument tout ?
- Qu'aimerais-tu changer à Myriapolis ?
- Tu as un principe auquel tu n'as jamais dérogé et auquel tu ne dérogeras jamais. Lequel est-ce ?

- Tu as fait une promesse solennelle à quelqu'un de vulnérable. Quelle promesse et à qui ?
- Vous auriez pu être l'un pour l'autre l'histoire d'amour de vos vies, mais en fin de compte ça ne s'est pas réalisé. Qui est-ce ?
- Où se trouve ta chambre et à quoi ressemble-t-elle ?
- Qui t'a donné ta chienne et comment s'appelle-t-elle ?
- Quel est ton plus grand regret ?
- Tu as appris par hasard un secret d'une personne puissante ? Qui est-ce ? Quel est ce secret ?
- La corporation des Fleuristes touche à toutes sortes d'activités illégales. A laquelle refuses-tu catégoriquement de prendre part ?
- Raconte-moi l'histoire de ta pire cicatrice.
- Qui t'a appris à nager ?
- Raconte-moi ton plus vieux souvenir.
- Quel est ton endroit préféré de Myriapolis ?
- Quelle est la vie dont tu rêves ?
- Si tu pouvais être n'importe qui d'autre dans Myriapolis, qui serais-tu ?

4.10. Premières scènes de la campagne

Pour démarrer la campagne, faites jouer une scène de quotidien à chacune des personnages. Elle commence en été. A la fin, un messenger vient informer chaque personnage que Marraine souhaite la voir pour déjeuner. Durant ce repas informel, Marraine parle de son plan pour la corporation (voir le Front Gagner en respectabilité) et insiste sur les risques que court actuellement la corporation (voir le Front La destruction de la corporation). Après cela, vous pouvez commencer à activer les Fronts les plus pertinents, par exemple Les fiançailles, La rivalité entre les Harfang et les Corvan, ou encore Lae fausse-monnaieuse. Activez aussi les Fronts qui concernent les relations des personnages des joueuses.

5. Vue d'ensemble de Myriapolis

5.1. Histoire

La Myriapolis contemporaine reprend le nom d'une cité précédente, bien plus grande, qui a dominé le monde, mais dont il ne reste aujourd'hui plus que des ruines éparses, à plusieurs kilomètres au nord-est. La cité actuelle n'était au départ que le port de la Myriapolis des origines, située plus en amont dans les terres. De nombreux restes témoignent de ce passé. Le canal à l'ouest du quartier de la vieille ville et l'aqueduc alimentant la place de la Claire Fontaine en sont les exemples les plus visibles. Les fondations de certaines maisons et palais patriciens datent aussi de cette époque. Plusieurs remparts proviennent d'une tentative ancienne de fortifier le delta du Vieux Père. Des statues antiques et abîmées ornent les places, dont les pavés portent parfois des inscriptions dont le sens s'est perdu.

Initialement installée sur la rive droite du delta, au nord là où se trouve l'actuelle vieille ville, Myriapolis se développe progressivement vers le sud et le sud-est. Les îles du delta sont stabilisées à l'aide de pieux en bois et colonisées par différentes populations : des populations interlopes cherchant à s'éloigner du pouvoir, mais aussi des puissants cherchant à s'isoler des quartiers populaires instables. Les plages des rives sont progressivement remplacées par des quais permettant l'appontage de navires et de péniches. Des enceintes concentriques sont construites successivement pour protéger la ville grandissante, les quartiers miséreux deviennent populaires, puis propres, puis enfin huppés.

Petit à petit, Myriapolis devient ce qu'elle est appelée à devenir plus encore : un carrefour vivant et cosmopolite entre de nombreuses routes marchandes, riche avec ce que la richesse suppose de luxe magnifique et de misère criante. Elle est alimentée par les routes maritimes et par le commerce fluviale sur le canal vers le nord et sur le Vieux Père vers l'est. Elle constitue ainsi une étape essentielle des routes marchandes entre les forêts du nord-ouest et les campagnes généreuses du sud-est.

Pour se figurer Myriapolis, il faut s'imaginer une rencontre entre Strasbourg et Venise, au 15^{ème} siècle. La cité des fleurs est parcourue de ruelles tortueuses dont les toits se frôlent, débouchant soudainement sur un canal. On y circule souvent en barque, grâce à un corps de passeurs régi par la corporation des Pêcheurs et Bateliers ; les chants traditionnels de ces passeurs résonnent toute la journée entre les canaux encaissés. Chaque place accueille un marché et la ville vibre de mille parfums et puanteurs : poissons luisants, fruits blets, sueur humaine, poussière sèche, eaux vertes, vernis des coques de bateau... Même au cœur de la nuit, la ville bruisse d'intrigues, de lamentations et de cris d'amours. De par sa richesse architecturale, les toits de Myriapolis sont particulièrement variés : raides ou au contraire en pente douce, décorés de gargouilles ou envahis de fleurs, entourant une terrasse ou des bouquets de cheminées, surplombant des rues encaissées, la société criminelle sait qu'elle peut y circuler facilement, d'autant qu'en cas de poursuite, il est toujours possible de plonger dans un canal proche.

Myriapolis est traditionnellement divisée en sept quartiers, qui correspondent approximativement à ses îles :

- la vieille ville qui comprend toute la rive nord (à l'est de laquelle se trouve paradoxalement le quartier le plus récent),
- le quartier aux Alouettes, le grand quartier populaire de Myriapolis,
- le quartier du vieux port qui comprend les autres agrandissements du port,
- l'île de Bronze, qui résonne des bruits de forge,
- le quartier des Peaux dit « Coin-aux-Rats » dont l'esprit de corps est particulièrement marqué,
- l'opulente île de Soie et
- le quartier du grand bassin, lequel couvre presque un quart de la ville.

Cette division exclue les deux quartiers centraux (l'île aux Vieilles et le quartier aux changes), qui sont gérés conjointement et généralement exclus des rivalités entre les quartiers, et les faubourgs des Oreilles Rouges à l'extérieur des remparts. Cette division de la ville n'est pas qu'administrative, elle habite aussi le cœur des Myriapolitains, lesquels s'identifient fortement à leur quartier de naissance ou d'appartenance. Un « mariage mixte » signifie un mariage entre deux personnes venant de quartiers différents. Insulter un quartier c'est courir le risque de se faire rosser par tous ceux qui en proviennent. Les fêtes au cours de l'année sont l'occasion de se défier et de montrer la valeur de son quartier.

Les Myriapolitains vouent un grand amour pour les fleurs qu'ils font pousser un peu partout. Elles acquièrent même un sens politique selon les quartiers qui rivalisent de splendeur. Les Myriapolitains se flattent d'un nez particulièrement fin, capable de reconnaître en pleine nuit une rue à ses parfums floraux mais aussi à ses odeurs moins nobles. L'apiculture en ville est également très répandue et les gâteaux au miel abondent. Le langage des fleurs est souvent pratiqué : chacun sait qu'un hibiscus à sa porte signifie qu'il faut se préparer à un duel ou qu'un arum piétiné est une insulte à sa virilité.

Pendant longtemps, la ville a été dominée par l'aristocratie descendant des maîtres de l'ancienne cité, jusqu'à acquérir le titre de « Grand Duché de Myriapolis ». Les Grands Ducs de Harfang l'ont dirigée pendant des siècles. Mais les temps changent. Il y a une cinquantaine d'année, à la bataille des Roses et des Coquelicots, la garde de Myriapolis a vaincu les chevaliers du Grand Duc et la famille Harfang a été exilée pour vingt ans. Un conseil des principales corporations d'artisans s'est constitué : le Conseil des XII. Son pouvoir est encore fragile et la noblesse a appris à y siéger également, mais il est parvenu en un demi-siècle à conserver une certaine paix et à instiller une vraie prospérité dont la bourgeoisie marchande profite tout particulièrement. Les corporations les plus puissantes restent cependant aux mains de la noblesse.

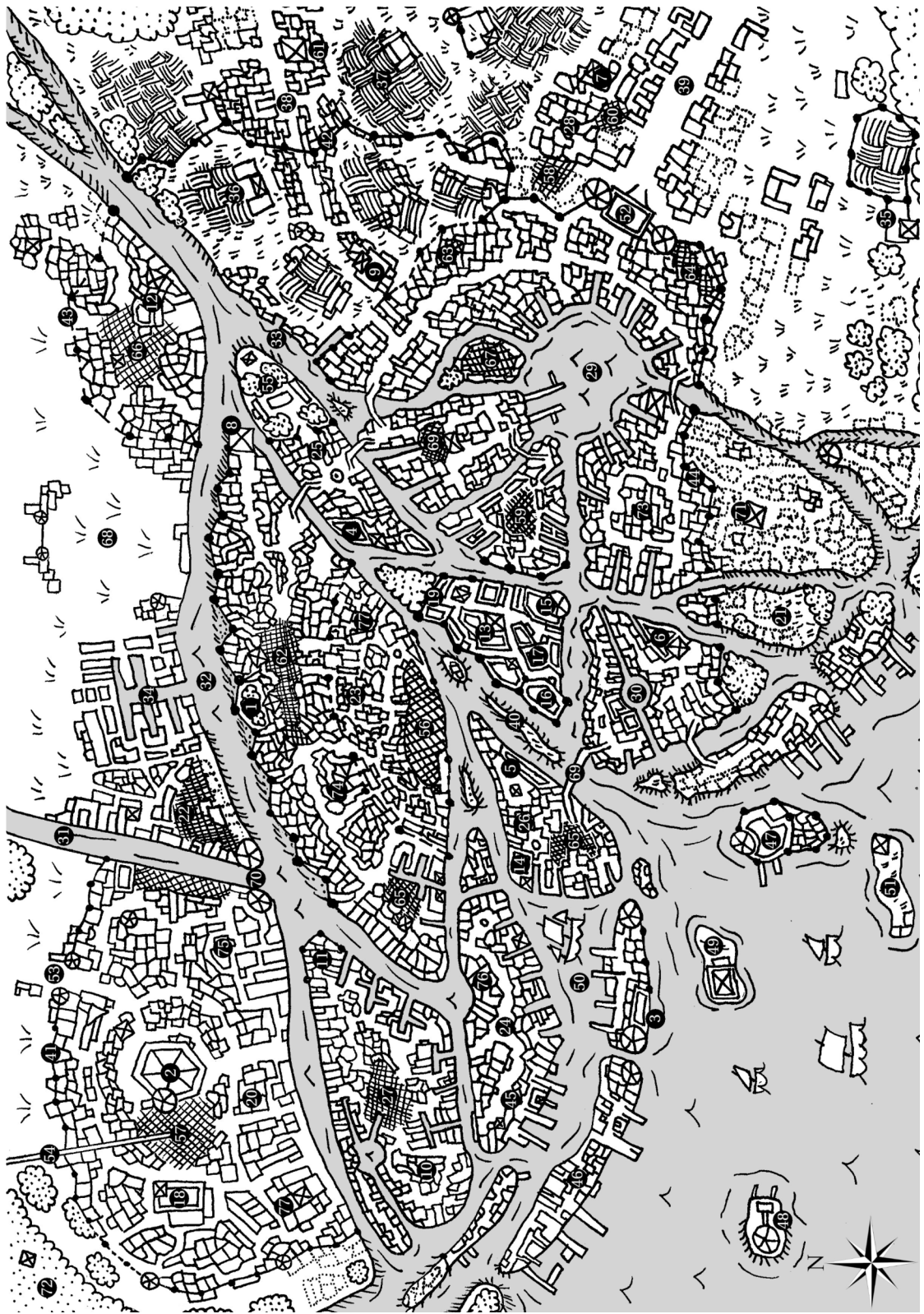
La société myriapolitaine a hérité le système du clientélisme de l'ancienne Myriapolis : chaque noble ou bourgeois d'importance entretient un réseau de clients qui l'aident dans ses entreprises, le tiennent informé et font ses quatre volontés en échange d'argent et de faveurs. La corporation des Fleuristes a repris ce système et l'applique à des classes populaires.

Les Myriapolitains ont aussi hérité des anciens le culte alchimique. Celui-ci se donne pour but la maîtrise des douze éléments en faveur des êtres humains. Son but suprême est de parvenir à la

Pierre philosophale et la panacée, qui doivent apporter jeunesse et santé éternelles à toutes celles et ceux qui y auront accès. Seul le Philosophe, un être humain pur et parfait, pourra réaliser ces miracles. En attendant, les alchimistes cherchent à s'en rapprocher afin de réaliser une alchimie la plus accomplie possible. L'acte humain le plus alchimique est la conception d'un enfant, appelée les noces alchimiques, qui exige lui aussi une grande pureté. Par conséquent, les alchimistes prônent l'abstinence jusqu'au mariage, l'hétérosexualité comme seule sexualité ayant du sens et la fidélité absolue à son conjoint, même après sa mort. Les femmes, parce qu'elles réalisent l'alchimie humaine dans leur ventre, n'ont pas les mêmes capacités à réaliser l'alchimie et sont donc exclues de cette activité. La propreté, enfin, est une vertu essentielle ; les croyants sont invités à garder une demeure propre et à nettoyer régulièrement les rues en brûlant les déchets ou en les repoussant dans le canal. Les alchimistes se désignent par le titre de « frère » ; après sa mort, un alchimiste particulièrement accompli peut être désigné « père » par sa communauté. Les femmes qui poursuivent la voie alchimique sont appelées « sœurs », mais ont un rôle bien différent, plus au contact de la population, pour la soigner et prêcher ; elles tiennent également des couvents où les jeunes femmes de la noblesse et de la grande bourgeoisie sont éduquées et gardées « intactes » jusqu'à leurs noces. Les alchimistes doivent se marier et avoir des enfants. L'enseignement alchimique ne dédaigne pas le maniement de la dague et du couteau de lancer, souvent enduits de produits pour causer plus de mal à l'adversaire. La corporation des Alchimistes est entièrement contrôlée par le culte, ce qui lui procure un siège à la table du Conseil des XII.

5.2. Carte

1. Siège de la corporation des Fleuristes
2. Cathédrale alchimique et siège de la corporation des Alchimistes
3. Siège de la corporation des Pêcheurs et Bateliers et capitainerie
4. Siège de la corporation de la Monnaie
5. Siège de la corporation des Drapiers
6. Siège de la corporation des Forges
7. Siège de la corporation des Moulins, Métayers et Fermages
8. Siège de la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre
9. Siège de la corporation du Bois et des Francs Charbonniers
10. Siège de la corporation des Tanneurs et Bouchers
11. Siège de la corporation des Brasseurs et auberge fameuse
12. Siège de la corporation des Imprimeurs
13. Palais du Conseil des XII
14. Palais carré
15. Palais Harfang
16. Palais Phasian
17. Palais Corvan
18. Ancien palais ducal, actuelle université et bibliothèque
19. Île des Vieilles
20. Vieille ville
21. Île aux Salauds
22. Quartier des brocanteurs
23. Quartier aux Alouettes
24. Quartier du vieux port
25. Quartier aux changes
26. Île de Soie
27. Quartier des Peaux dit « Coin-aux-Rats »
28. Faubourgs des Oreilles Rouges
29. Quartier du grand bassin
30. Île de Bronze
31. Canal des anciens
32. Chenal froid
33. Chenal chaud
34. Nouveaux quais
35. Couvent alchimique
36. Fermes intérieures
37. Fermes extérieures
38. Route aux ruines
39. Grande route
40. Bancs de sable
41. Vieilles murailles
42. Remparts est
43. Murs en construction
44. Murailles Harfang dites « Mur des Miséreux »
45. Vieux port
46. Nouveau port
47. Fort marin
48. Phare
49. Palais de l'octroi
50. Arsenal
51. Île aux morts
52. Vieux fort
53. Porte septentrionale
54. Aqueduc
55. Haut square
56. Grand-place
57. Place de la Claire Fontaine
58. Marché aux bestiaux
59. Nouveau marché aux poissons
60. Marché aux grains
61. Marché couvert aux fruits
62. Carrefour de la Carpe et du Lapin
63. Marché des indiscrets
64. Marché ras
65. Place des orphelins
66. Place-hors-les-murs
67. Marché du grand bassin
68. Marché aux draps
69. Place d'or et d'argent
70. Champ de foire
71. Pont majeur
72. Tours de guet jumelles
73. Vieux campanile
74. Bois aux Gueux
75. Orphelinat de la veuve Charon
76. Dispensaire alchimique
77. Pension de madame Garcia
78. Auberge de la Cloche
79. Salle de lutte de monsieur Louis



5.3. Description des lieux

1. Le **siège de la corporation des Fleuristes** est un ancien palais de la famille des Corvan, abandonné durant la prise de pouvoir du Conseil des XII et l'éloignement de la noblesse pendant plusieurs décennies. Bien que le bâtiment soit décrépi, il a de la prestance et est parcouru d'allers-retours et de négociations diverses. Chacun sait que la corporation des Fleuristes accueille toute personne qui en fait la demande, particulièrement si elle est queer. Les jardins à l'arrière se blottissent contre les remparts et, par une petite porte, il est possible d'accéder au chenal froid, pour charger et décharger discrètement toutes sortes de biens et de personnes.

2. La **cathédrale alchimique** est le monument le plus imposant de Myriapolis et le cœur de la vieille ville. Sur ses murs se dressent en bas-reliefs des scénettes des vies des pères alchimistes. Ses vitraux figurent les douze éléments. Deux fois par jour des cultes et des prêches s'y tiennent. La cathédrale est aussi le **siège de la corporation des Alchimistes**, où sont produits de nombreux produits alchimiques, dont des médicaments et le liquide phosphorescent qui alimente les boules lumineuses des grandes artères. Ces laboratoires prélèvent une grande quantité d'eau potable de la fontaine au pied de l'aqueduc au centre de la place de la Claire Fontaine. La corporation prend en charge la formation de la plupart des clercs et des jeunes hommes de la noblesse, ce qui lui donne une grande influence. Le représentant de la corporation des Alchimistes et le frère Nikolaus.

3. Le **siège de la corporation des Pêcheurs et Bateliers** et la **capitainerie** sont le cœur non seulement du port, mais de tout le commerce de la mer scintillante, du canal des anciens et vers l'amont du Vieux Père. Si cette corporation s'occupait initialement de bâtir et d'entretenir des navires, elle structure et soutient tout le commerce sur l'eau de la cité, ce qui en fait une des plus puissantes du Conseil des XII. Elle s'occupe aussi du drainage des canaux de la ville et de la circulation d'île en île, ce qui lui donne un grand contrôle sur les marchandises terrestres qui y transitent. Anton de Corvan en est le représentant.

4. Les murs du **siège de la corporation de la Monnaie** sont recouverts de marbres mais assez épais pour servir de muraille. Bâtiment discret, il est pourtant le cœur financier de la cité. Il est possible ici de changer de la monnaie, dont elle établit les cours, et de liquider des billets à ordre. Les caves blindées sous le niveau de l'eau contiennent une fortune en différentes devises et peuvent être inondées en cas d'intrusion. La corporation surveille tout particulièrement la qualité de la monnaie en circulation, veillant à retirer les pièces rognées et à remonter la piste des fausses monnaies pour punir sévèrement les faussaires. C'est aussi ici que les marchands enregistrent les hanes qui les lient. Anton de Corvan en est également le représentant.

5. Le **siège de la corporation des Drapiers** reflète l'état de cette dernière : riche et puissante, mais sur le déclin à cause d'années de décisions peu réfléchies et de conflits avec ses ouvriers. Sa porte est constamment gardée pour veiller aux intrusions de mécontents. Sa salle d'exposition et de vente est le lieu de rencontre des nobles et bourgeois pour y choisir les tissus qui feront fureur à la prochaine saison. Sa représentante est Alba de Phasian.

6. Le **siège de la corporation des Forges** est orné de multiples ferronneries faisant la démonstration du savoir-faire de ses artisans. Mais sa vraie puissance n'est pas dans la finesse de ses réalisations. La corporation des Forges fournit non seulement l'arsenal et les chantiers navals myriapolitains, mais forge également l'équipement de la garde et de l'armée. Les canons en bronze

qui y sont coulés sont aux fondements de l'indépendance militaire et politique de la ville contre l'ambition des royaumes voisins. Le représentant de la corporation des Forges est Théostase de Harfang.

7. Le **siège de la corporation des Moulins, Métayers et Fermages** est implanté dans le quartier des Oreilles Rouges où les paysans des riches campagnes du sud-est viennent vendre leurs production. Son pouvoir tient à ce qu'elle tient l'alimentation de toute la ville entre ses mains. De plus, elle stocke d'importante quantités de grains, officiellement pour parer à des pénuries, mais en réalité pour en maîtriser les prix. Maître Thucydide Autrelac en est le représentant.

8. Le **siège de la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre** représente le plus beaux monument de Myriapolis. Chaque génération a tenu à y faire la démonstration de sa virtuosité. Ainsi, il accumule les statues, les prouesses architecturales et les annexes enjolivées. Chaque façade représente un style qui fut à la mode. Hélas, la corporation est en bien plus mauvais état que son palais. Bien que Myriapolis continue de s'étendre, ses nouvelles constructions ne sont plus aussi ambitieuses qu'à l'époque où la ville était tenue par les Harfangs. La richesse bourgeoise ne s'exprime plus en statues arrogantes et la corporation en pâtit. Les frères Volk, Ernst et Lud, en sont les représentants.

9. Le **siège de la corporation du Bois et des Francs Charbonniers** est particulièrement modeste pour une corporation pourtant importante. En faisant le pont avec les forêts du nord-ouest, elle achemine par voie d'eau et voie terrestre les grumes qui servent à la construction des flottes militaires et marchandes de Myriapolis, le charbon qui alimente les forges et le bois qui chauffe la ville en hiver. Maître Néron Portecercueil en est le représentant.

10. Le **siège de la corporation des Tanneurs et Bouchers** n'est pas un lieu plaisant. Située en plein milieu du quartier sur lequel se fonde son industrie, elle pue pour dire les choses simplement. Parce qu'elle produit l'alimentation carnée et le cuir de la ville, elle n'est cependant pas quantité négligeable. Mais le mépris qui y est attaché pèse sur ses membres et l'empêche de gagner le prestige des grandes corporations. Maîtresse Catherine Kartz en est la représentante.

11. Le **siège de la corporation des Brasseurs** est d'abord connu de la population pour l'excellente auberge qui s'y trouve et pour la bière de première qualité à bon prix qu'on peut y boire. Cette sympathie populaire explique la survivance d'une corporation faible, qui ne cherche pas à entrer dans le jeu politique des plus grandes mais simplement à protéger les siens et à continuer d'exister. Maître Maurice en est l'humble représentant.

12. Le **siège de la corporation des Imprimeurs** trône au milieu d'un quartier bouillonnant d'activité n'ayant pas encore été baptisé mais cherchant à conquérir la rive nord du chenal froid. Elle-même, bien que petite, est en pleine expansion. Grâce à l'invention récente de l'imprimerie à caractères mobiles et le papier en pulpe de bois les éditions bon marché se multiplient. Les feuilles volantes d'information répandent également diverses nouvelles ; la plus connue est *Les Dernières Nouvelles*. La corporation a commencé à former également des clercs, hors de l'influence alchimique, ce qui lui vaut ses premières inimitiés, mais également une reconnaissance muette. La représentante de la corporation est Maîtresse Jeanne Bonnemont, qui est aussi l'ingénieure à l'origine de ces inventions.

13. Le **palais du Conseil des XII** est à l'origine un fort construit pour défendre le fleuve des

invasions. Cette construction épaisse et rude a été ensuite intégrée à l'île des Vieilles lorsque celle-ci s'est développée tout autour de lui. Il domine aujourd'hui le centre politique de Myriapolis. C'est ici que le Conseil se réunit chaque semaine, que se tiennent les procès de la cité-État et que tournent l'administration et la comptabilité de la ville. Le palais est bien gardé, mais les réunions du Conseil sont publiques, ce qui les rend parfois houleuses. La salle des pas perdus du palais – dont le plafond est orné d'une fresque figurant la bataille des Roses et des Coquelicots – bruisse des allers et venues des clercs et des négociations politiques et commerciales qui s'y tiennent.

14. Le **palais carré** est essentiel à la sécurité de Myriapolis puisqu'il accueille la garde et les prisons de la ville. Les procès communs ont lieu ici et sont rapidement expédiés. Les exécutions publiques ont lieu sur la placette à ses pieds. Le palais carré est dirigé par Julian de Harfang.

15. Le **palais Harfang** rivalise en hauteur et en faste avec le palais du Conseil des XII. Ses bannières claquent au vent et on y rentre aussi bien par la rue que par le canal. Les solliciteurs s'y pressent jour et nuit. Sa façade est décorée de statues des Grands Ducs, représentés à la mode des anciens en toge. Sa tour principale toise les canaux à l'entour et se distingue aisément depuis le large.

16. Le **palais Phasian** est le plus guerrier parmi ses voisins. Bas et étendu, il accueille toute une garnison privée pour le défendre et s'appuie sur les remparts au nord de l'île. Sa cour intérieure résonne du bruit de ses gardes s'entraînant. Les parades et triomphes militaires de Myriapolis partent traditionnellement de ses portes.

17. Le **palais Corvan** est le plus cossu des trois grâce à la participation de cette famille dans de nombreuses hanses et ses vastes terres agricoles. Ses fêtes sont courues. Son mécénat couvre tous les arts et ses membres dictent le bon goût pour la haute société myriapolitaine.

18. L'**université** et la **bibliothèque** de Myriapolis sont installées dans l'ancien palais ducal, dans la vieille ville, en face de la cathédrale alchimique. Lors de la prise de pouvoir par les corporations, le palais ducal contenait d'importantes archives et livres de compte que le Conseil des XII a tenu à conserver. L'éducation du corps administratif étant donnée par les alchimistes voisins, ces nouvelles attributions à ce vieux bâtiment parurent naturelles. La présence d'étudiants de tous âges apporte beaucoup de vie et d'animation à un quartier qui serait autrement engoncé dans les rites et les offices alchimiques.

19. L'**île des Vieilles** doit son nom aux « vieilles familles » qui y résident, descendant des anciens Myriapolitains ; originellement une place forte défendant le fleuve, elle a progressivement été investie par l'aristocratie pour se protéger des classes populaires (le palais ducal était particulièrement exposé) et est aujourd'hui devenu le cœur de la politique et de l'administration de la ville.

20. La **vieille ville** était à l'origine le port de l'ancienne Myriapolis, lequel a survécu à l'affaiblissement puis l'abandon de cette dernière, pour devenir le point de départ d'une nouvelle ville. Les maisons y sont petites mais souvent décorées d'éléments architecturaux pris aux ruines. Les places y accueillent volontiers des statues peintes des anciens. Les étudiants et les alchimistes y forment une population hétéroclite.

21. L'**île aux Salauds**, à laquelle on associe souvent la portion de l'île immédiatement à l'ouest,

constitue le quartier le plus miséreux de toute Myriapolis. Les habitations de bric et de broc s'appuient sur les ruines de maisons plus anciennes, ravagées il y a longtemps par un incendie. Ici la garde ne vient jamais, la criminalité n'est pas organisée, on y vient pour se faire oublier ou parce qu'on n'a pas le choix d'aller ailleurs. Ne sachant comment régler ce problème, le Conseil des XII a cédé aux demandes répétées de l'aristocratie et a fait construire une muraille pour l'isoler, accentuant encore son statut de quartier marginal.

22. Le **quartier des brocanteurs** fait partie des tentatives récentes pour investir la rive nord du chenal froid et poursuivre l'expansion de Myriapolis. C'est pour l'instant un quartier populaire, où se croisent les familles, les marins d'eau douce et les manœuvres travaillant aux entrepôts proches. Des marchés de petit artisanat et de revente d'objets divers s'y tiennent régulièrement, ce qui explique son nom.

23. Le **quartier aux Alouettes** accueille la classe moyenne, les artisans et la petite bourgeoisie de Myriapolis. Reputé sans être riche, animé sans être agité, on y trouve aussi bien le ventre mou que les étoiles montantes de la société myriapolitaine.

24. Le **quartier du vieux port** est le quartier historique des marins et des auberges qui les accueillent. Les maisons peintes en couleurs vives en font la fierté. C'est aussi un quartier réputé pour sa cuisine de rue et une bonne partie du Myriapolis populaire vient y manger les jours de fête.

25. Le **quartier aux changes** est le quartier de la grande bourgeoisie par excellence. Feutré par opposition à l'agitation de l'île des Vieilles, très riche mais sans ostentation, c'est ici que se négocient les hanses et les accords commerciaux de long terme. La complexité des mariages et des accords économique-politiques qui y sont attachés n'a rien à envier à celle des plus grandes alliances aristocratiques. La garde veille particulièrement à l'ordre dans ses rues claires et propres.

26. L'**île de Soie**, anciennement l'île du lazaret à cause d'une communauté de lépreux qui y vivait il y a plusieurs décennies, est le quartier des métiers à tisser, des draps arrivant du bout du monde et des modes vestimentaires éphémères. Protégé par la présence du palais carré, c'est un quartier en transformation, de plus en plus huppé, où se sont réfugiés beaucoup d'exilés de ce qui est aujourd'hui l'île aux Salauds.

27. Le **quartier des Peaux dit « Coin-aux-Rats »** subit un dédain proche de celui réservé à l'île aux Salauds. A cause des teinturiers, des abattoirs et des tanneries, il a la réputation – pas tout à fait imméritée – de puer et d'être sale. La couleur de l'eau des canaux attenants en témoigne. Pourtant, c'est un des poumons de l'économie myriapolitaine et les populations qui y vivent malgré tout tiennent beaucoup à leur quartier, n'hésitant pas à battre et ridiculiser celui ou celle qui s'en moquerait imprudemment.

28. Les **faubourgs des Oreilles Rouges** doivent leur nom au mépris des Myriapolitains pour les paysans des campagnes du sud-est qui viennent y vendre leurs produits. Il est constitué de nombreux petits marchés, d'auberges et d'étables. C'est un quartier vivant où logent aussi ceux qui ne parviennent pas à trouver un logement à l'intérieur des murs.

29. Le **grand bassin** et le quartier tout autour fait partie des plaques tournantes de l'économie myriapolitaine. On s'y échange marchandises en tout genre, fraîchement débarquées. Des caisses de bois ayant descendu tout le Vieux Père sont transbahutées d'une péniche vers un navire de pleine

mer. Les produits des corporations ou des campagnes proches sont chargés et emmenés au loin. De nombreux marchands habitent les maisons qui l'entourent. Lors des jours de fête, c'est aussi un lieu pour se baigner.

30. L'**île de Bronze** fume en permanence des forges qui s'y tiennent. Même la nuit, elle rougeoie et résonnent des coups de marteaux. Bien que la corporation pousse progressivement à l'installation sur le continent, les forgerons historiques tiennent à leur place à proximité du cœur de la ville. Le petit bassin qui y est creusé permet des débarquements rapides de métaux.

31. Le **canal des anciens** relie Myriapolis avec les forêts du nord et le commerce qui en découle. Il a été creusé du temps de la Myriapolis des origines et est pourvu de la qualité des constructions de cette époque. C'est une voie navigable paisible et bien entretenue par la corporation des Pêcheurs et Bateliers.

32. Le **chenal froid** passe au nord de Myriapolis. Son nom ne dit rien de sa température.

33. Le **chenal chaud** se divise en plusieurs bras et traverse les quartiers Sud.

34. Les **nouveaux quais** ont été creusés récemment sur ordre du Conseil des XII pour augmenter les capacités de stockage de la ville et de transit de marchandises, notamment sur l'axe nord-sud (canal des anciens/campagnes). Ce quartier encore neuf n'a pas encore trouvé son identité et des populations très différentes s'y croisent.

35. Le **couvent alchimique** de Myriapolis accueille les jeunes filles de la noblesse et de la grande bourgeoisie qui y font leur éducation jusqu'à leur mariage. Elles travaillent également au verger à proximité qui fournit un petit revenu au couvent. Il est cerné de murs hauts. Il est dirigé par sœur Théodora de Phasian.

36. Les **fermes intérieures** ont été intégrées à la ville pour lui permettre de tenir en cas de siège, comme c'est arrivé plusieurs fois lorsque la ville était dirigée par les Grands Ducs.

37. Les **fermes extérieures** font partie des premiers faubourgs de la ville et font la transition avec la campagne plus éloignée.

38. La **route aux ruines** relie Myriapolis aux campagnes du nord-est et est la première voie vers les frontières de la ville. Elle traverse les ruines de l'ancienne Myriapolis, un lieu de rendez-vous couru des amoureux et des conspirateurs.

39. La **grande route** traverse les premiers faubourgs vers les campagnes du sud-est. C'est une route très fréquentée, sur laquelle le voyageur croise souvent des troupeaux ou des charrettes chargées de produits.

40. Le dragage annuel des **bancs de sable** sauvages au milieu du bras central coûte terriblement cher. Le Conseil des XII et la corporation des Pêcheurs et Bateliers se renvoient cette responsabilité, au déplaisir du Palais carré qui aimerait voir disparaître ces fourrés opaques si proches de l'Île aux Vieilles.

41. Les **vieilles murailles** protègent depuis longtemps la vieille ville. Elles n'ont pas encore été absorbées par l'expansion de la ville (comme c'est arrivé aux murailles à l'intérieur du quartier des Alouettes). Une section à l'ouest s'est écroulée et s'ouvre vers le rivage et le bois aux Gueux. Elles constituent une promenade agréable lorsque se couche le soleil, avec une vue magnifique vers les

forêts du nord.

42. Les **remparts** est font partie des grandes constructions duciales. Ils ont plusieurs fois protégé la ville durant des sièges et des incursions militaires des guerres passées.

43. Ces **murs en construction** s'érigent en même temps que le quartier encore sans nom qu'ils protègent. Néanmoins beaucoup doutent qu'ils soient jamais achevés à la fois parce que la paix semble durable et parce que l'expansion de Myriapolis est déjà sur le point de les déplacer. La corporation des Architectes et Tailleurs de pierre refuse catégoriquement de le laisser tomber, puisqu'il s'agit d'un des derniers grands chantiers qui soutienne son activité.

44. Les **murailles Harfang** dites le « Mur des Miséreux » ont été érigées pour protéger les quartiers marchands proches des populations miséreuses de l'île aux Salauds. Ferdinand de Harfang, cherchant à renouer avec la tradition de bâtisseurs de sa famille et cherchant à se faire un allié de la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre, a beaucoup bataillé pour l'obtenir.

45. Le **vieux port** est le lieu historique d'amarrage des navires et date de l'ancienne Myriapolis.

46. Le **nouveau port** a été construit plus récemment par le Conseil des XII, en consolidant des bancs de sable, pour faire face au commerce grandissant.

47. Le **fort marin** fait partie du dispositif de défense militaire de Myriapolis et abrite en permanence un régiment d'arquebusiers. Il est aux ordres du vieux fort et est tenu par la capitaine Marcia Autrelac. A l'heure actuelle, il sert plutôt à assurer la sécurité du port, notamment en vérifiant que les navires respectent la quarantaine et paient leurs taxes. Il agit occasionnellement pour empêcher la piraterie.

48. Le **phare** fait partie des constructions duciales.

49. Le **palais de l'octroi** est une extension de la capitainerie. Les navires doivent s'y arrêter pour faire inspecter leurs marchandises et payer les taxes dues.

50. Les chantiers de l'**arsenal** représentent le lieu le plus actif et le plus vivant du port, ce qui n'est pas peu dire. Il avale en permanence des quantités de bois, de ferrailles, de cordes et de tissus pour produire des navires marchands et surtout militaires, afin d'asseoir la mainmise de Myriapolis sur ses eaux territoriales.

51. L'**île aux morts** est le cimetière de Myriapolis. La plupart des Myriapolitains y sont incinérés et leurs cendres sont répandues dans la mer, mais les grands de ce monde y entretiennent des tombes séculaires. Accessible en bateau, c'est aussi un lieu populaire, où l'on se promène et on se rencontre.

52. Le **vieux fort** existait déjà à l'époque de l'ancienne Myriapolis mais a été aménagé et agrandi pour y accueillir l'armée de Myriapolis. Les régiments qui y sont stationnés rendent compte au Conseil des XII et patrouillent les campagnes éloignées pour veiller à la sécurité du commerce. Le vieux fort est commandé par Gérôme de Phasian.

53. La **porte septentrionale** s'ouvre vers les forêts du nord et accueille depuis longtemps les populations qui viennent s'installer à Myriapolis. Une vieille tradition veut que, pour la remercier, on y plante des clous dans des métaux plus ou moins précieux selon ses moyens et sa gratitude ; elle en est aujourd'hui hérissée. Manquer de respect à la porte, par exemple en urinant dessus, est réputé

porter gravement malheur : les étudiants ne se privent donc pas d'en faire une épreuve de bizutage.

54. L'**aqueduc** représente la plus majestueuse construction de l'ancienne Myriapolis et est entretenu avec soin. Il détourne une rivière loin au nord et fournit ainsi la ville en eau propre. On se promène parfois sur ses arches qui donnent une belle vue de l'ensemble de la ville.

55. Le **haut square** est le lieu des rencontres de la bourgeoisie et des marchands. Sous ses allées ombragées, on y discute aimablement d'accords commerciaux colossaux et on y fait et défait des fortunes. Il est surveillé en permanence par la garde, qui en exclut violemment celles et ceux qui n'y ont pas leur place.

56. La **grand-place** est un centre géographique et social de Myriapolis. Les marchés de toutes sortes s'y succèdent chaque jour. L'accès à la fois par les canaux et par les rues environnantes en fait un lieu de passage. Elle accueille souvent les cérémonies des jours de fête.

57. La **place de la Claire Fontaine** se niche au cœur de la vieille ville, entourée au nord par la fontaine où se déverse l'aqueduc, à l'est par la cathédrale alchimique, à l'ouest par l'université et au sud par l'avenue des anciens descendant vers le port et la mer.

58. Le **marché aux bestiaux** accueille une fois par semaine les ventes de bêtes de somme mais également de chevaux. Le reste de la semaine, c'est une place sans histoire sentant un peu fort et où jouent les enfants. Il est entouré d'enclos à l'occupation variable. Les voyageurs et les paysans venus jusqu'à Myriapolis y échouent. Les rabatteurs cherchent à les attirer vers les auberges avoisinantes et tout un commerce du sexe y a lieu. Un bon Myriapolitain n'y mettrait jamais les pieds sans y être contraint.

59. Le **nouveau marché aux poissons** accueille chaque matin la vente à la criée venant des pêcheurs. Une tradition veut que vers midi les invendus soient disposés artistiquement pour en faire des natures mortes abstraites, puis donnés aux mendiants.

60. Le **marché aux grains** est le pendant pour les cultivateurs du marché aux bestiaux. Les paysans viennent y vendre leur récolte. Avec le temps, c'est aussi devenu un lieu de spéculation surveillé par la corporation des Moulins, Métayers et Fermages.

61. Le **marché couvert aux fruits** est particulièrement animé. On y vend non seulement des fruits et légumes, mais également des fleurs et du miel, lesquels ont une valeur symbolique forte au cœur des Myriapolitains. En fin de journée, c'est aussi un lieu où il est possible pour les plus pauvres de récupérer les fruits blets ou les légumes pourrissants.

62. Plus en retrait que la grand-place, le **carrefour de la Carpe et du Lapin** est surplombé par le palais de la corporation des Fleuristes, ce qui en connote toutes les rencontres. On n'y vient pas par hasard, mais pour des affaires louches et peu légales. Les étales y vendent de tout et souvent de l'exotique. Tacitement, la garde n'y intervient pas et la corporation se charge de la sécurité, de laquelle dépend sa réputation.

63. Le **marché des indiscrets** est une institution officieuse de Myriapolis et n'est même pas un marché à proprement parler. C'est plutôt le lieu d'échange d'information, de rumeurs et de discussions en tous genres. Les silhouettes y sont fuyantes et s'évanouissent sous ses arcades. C'est le lieu où se rendre lorsque l'on sait quelque chose et que l'on souhaite le monnayer. La corporation

des Imprimeurs et la corporation des Fleuristes envisagent chacune d'en prendre le contrôle, mais aucune n'a encore pris d'initiative.

64. Le **marché ras** est blotti contre les murs des remparts est, dans une dépression qui le noie les jours de grande pluie. On y vend de tout, mais essentiellement de la nourriture de rue et du petit artisanat.

65. La **place des orphelins** doit son nom à un orphelinat financé originellement par les Grands Ducs mais qui n'a pas survécu à la prise de pouvoir du Conseil des XII. C'est aujourd'hui une place entourée des demeures de bons marchands.

66. La **place-hors-les-murs** n'a pas encore reçu de nom particulier et il est probable que celui-ci lui reste malgré elle. Les habitants du quartier s'y retrouvent et y développent une identité propre, encourageant l'invention et l'audace, avec un peu de condescendance pour la « vieille » Myriapolis perchée sur les eaux.

67. Le **marché du grand bassin** accueille le commerce qui ne peut se faire directement sur le bassin. Les auberges tout autour sont noires de négociants cherchant à redistribuer leurs marchandises.

68. Le **champ de foire** sur la rive nord est perpétuellement couvert de tentes des caravanes venant des pays du nord lointains. C'est un lieu de rencontres interlopes, de contrebande et de trafics illégaux malgré les patrouilles de la garde. Des rumeurs xénophobes d'enlèvement d'enfants y courent souvent, sans jamais avoir été vérifiées.

69. Si la majorité de la circulation dans Myriapolis se fait sur des barques régies par la corporation des Pêcheurs et Bateliers, plusieurs ponts en pierre ont été construits par les Grands Ducs et, plus récemment, par le Conseil des XII. Le **pont majeur** en est le plus beau représentant. Couvert de maisons et de boutiques de tous genres, une légende veut que l'on finisse par tout trouver sur le pont majeur, si tant est qu'on dispose de temps et d'argent. Y observer les allers et venues des navires et l'activité du port est une occupation courante des Myriapolitains désœuvrés. Le front de mer est illuminé par des globes alchimiques diffusant une lumière pâle tout au long de la nuit et rechargés chaque matin.

70. Les **tours de guet jumelles** représentent également un vestige des constructions des anciens Myriapolitains. Elles gardaient à l'origine l'entrée du canal. Elles sont aujourd'hui une dépendance sur la rive nord de l'armée myriapolitaine, dont elles abritent en permanence une petite garnison.

71. Le **vieux campanile** est la seule construction ayant survécu à l'incendie qui a ravagé cette zone. Sa silhouette noircie domine imperturbablement les ruines alentour et ses cloches sonnent parfois par grand-vent.

72. Le **bois aux Gueux** est un lieu ancien de rencontres amoureuses et sexuelles, où se retrouvent les Myriapolitains en quête d'aventures et en particulier les étudiants. Les anciens y menaient des cultes à la fertilité dont il ne reste aujourd'hui que des ruines érodées.

73. L'**orphelinat de la veuve Charon** est connu pour accueillir les enfants des rues. Soutenue par la corporation des Fleuristes, cette dernière y recrute souvent malgré la désapprobation de la veuve qui aimerait plutôt placer ses petits chez des artisans respectables.

74. Le **dispensaire alchimique** est tenu par des sœurs alchimiques et propose gratuitement toutes sortes de remèdes et de soins pour les malades et les accidentés. Bien qu'il soit bien moins impressionnant que la cathédrale alchimique, il jouit cependant d'une grande popularité, en particulier chez les plus pauvres, dont il est parfois le seul secours. Beaucoup de femmes ont pu y accoucher dans de relatives conditions de sécurité et d'hygiène, et lui en sont reconnaissantes. Sœur Amédée Ventreblanc le dirige.

75. La **pension de madame Garcia** accueille n'importe qui pourvu qu'il paie. Madame Garcia semble sévère mais a en fait le cœur dans la main pour les personnes perdues ou éclopées de la vie.

76. L'**auberge de la Cloche** est la plus connue de la ville et doit son nom à la grande cloche de navire, unique vestige du bateau ayant amené le tenancier ici.

77. La **salle de lutte de monsieur Louis** propose des cours chaque soir de la semaine. Son patron, un homme trans, a su y attirer progressivement une clientèle huppée, et la jeunesse – féminine et masculine – de la bonne société s'y retrouve de plus en plus.

5.4. Être queer à Myriapolis

Au début de la campagne, les personnes queer jouissent d'une paix relative à Myriapolis. Il leur est possible de vivre heureux, mais à la condition de se cacher et de ne pas chercher le pouvoir.

Le culte alchimique est homophobe et transphobe (et aussi sexiste et acephobe), mais il n'a qu'une influence limitée sur la vie quotidienne et la politique. Aucune personne ouvertement queer ne peut entrer dans le culte, mais l'alchimie se pratique hors du culte. L'alchimie est un mode de vie, mais pas une identité sociale, donc il arrive qu'une personne s'y attache un temps puis s'en éloigne, comme on pratiquerait un passe-temps. Il n'y a pas de communautés alchimiques, à l'exception des communautés de religieux consacrés.

L'aristocratie et la bourgeoisie accumulent du pouvoir et utilisent chaque prétexte personnel pour attaquer un ennemi, mais ne croient pas fondamentalement aux principes alchimiques. Si le patriarche produit un héritier et a fait un mariage politique (hétérosexuel) avantageux, il peut mener la deuxième vie de son choix. Certains patrons d'atelier ou de navire n'aiment pas faire travailler des personnes queer, ce qui leur rend souvent difficile de trouver un emploi.

Les gens du peuple peuvent être très ouverts ou très réactionnaires selon les cas : les mariages de même sexe existent et les personnes trans peuvent être très bien acceptées, mais il arrive que pour une personne l'alchimie joue un rôle important dans sa vie, et il devient alors beaucoup moins tolérant. Les agressions homophobes existent, mais sont le fait d'alchimistes extrémistes et pas un comportement intégré par chacun au quotidien.

Les personnes trans qui le souhaitent peuvent obtenir des hormones produites par des alchimistes hors du culte, ce qui demeure la meilleure solution de transition médicale que peut offrir l'époque.

Cependant, avec la montée en puissance du culte alchimique (voir Les folies des alchimistes), cette situation change. Une partie grandissante de la population adhère au credo alchimiste et, progressivement, le reproche d'impureté ou d'impiété apparaît dans le quotidien, et finit par se traduire en actes.

Il n'existe pas de mouvement politique de lutte collective des personnes LGBT+ à Myriapolis, il n'y a pas de conscientisation d'une identité commune. Néanmoins, la corporation des Fleuristes pourrait en amorcer le mouvement (voir La corporation queer).

5.5. Rumeurs

Myriapolis, comme tout groupe humain, bruisse de rumeurs, vraies ou fausses, issues de fantasmes ou au contraire déformant la réalité. Ces rumeurs permettent d'aiguiller les personnages vers des Fronts, des lieux ou des personnages de la ville.

Un dragon alchimique est né du mélange du sang et des cadavres du quartier des Peaux et des déchets alchimiques de la cathédrale. Il dévore les ivrognes qui déambulent à l'embouchure Nord du port. (C'est faux.)

La peste s'est déclarée dans l'île aux Salauds, fuyez la ville ! (C'est faux.)

La corporation des Fleuristes est responsable des enlèvements d'enfants. (C'est faux, voir Les disparitions d'enfants)

Pour marier sa fille, le Duc de Harfang a fait combattre les prétendants jusqu'à la mort ! (C'est faux, voir Les fiançailles)

Chrysostase de Phasian était un grand fêtard et aurait plusieurs bâtards en ville. (voir le Front Le trésor caché de Myriapolis)

Chrysostase de Phasian est mort d'avoir trop bu. (voir le Front Le trésor caché de Myriapolis)

Les Phasian disposent d'une crypte personnelle. (voir le Front Le trésor caché de Myriapolis)

Un fou aux doigts d'or erre sur les rives du Vieux Père, en amont de la ville. (voir le Front Le trésor caché de Myriapolis)

Un gros coup se prépare dans Myriapolis. (voir le Front Le trésor caché de Myriapolis)

Un gros coup se prépare à l'université. (voir le Front Le vol de la couronne ducale)

Des fantômes des amants déçus hantent le bois aux Gueux. (On entend parfois les voix des enfants au loin de la ferme alchimique, voir Les disparitions d'enfants.)

Si tu n'es pas sage, le Roi des Aulnes va venir te prendre ! (C'est partiellement vrai, voir Les disparitions d'enfants.)

L'encre des Dernières Nouvelles est empoisonnée, n'y touchez pas ! (C'est faux)

Les charbonniers de la corporation du Bois et des Francs Charbonniers sont des gens bizarres et dangereux. Il paraît que les tâches de charbons ne les quittent jamais. Je ne laisse pas ma femme sortir quand ceux-là viennent en ville. (Il n'y a aucun danger, c'est purement xénophobe.)

Les caves de la corporation de la Monnaie contiennent un trésor fabuleux, mais gare à celle ou celui qui s'y risquerait, elles sont défendues de pièges sans pitié. (C'est vrai.)

Ne va pas te promener sur les quais le soir, le Roi des Aulnes rend fou ceux qu'il rencontre ! (C'est partiellement vrai, voir Les disparitions d'enfants.)

Théostase de Harfang a recours à des philtres d'amour pour ses conquêtes. (C'est faux, il est très manipulateur, voir La justice des amoureuses.)

Les animæes sont fabriqués à partir du corps d'enfants, voilà pourquoi ils disparaissent. (C'est faux.)

Céleste de Corvan ne s'est jamais remise de la disparition de son premier enfant. (C'est partiellement vrai, voir L'héritière perdue des Corvan.)

Ça gueule sur les quais, m'étonnerait pas que ça finisse pas péter ! (C'est vrai, voir La naissance de la treizième corporation.)

Te promène pas le soir dans le quartier des Peaux, les tanneurs et les bouchers prennent en embuscade les solitaires et les dépècent pour les revendre à bon prix. (C'est faux, ça alimente la mauvaise réputation de ce quartier.)

Il y a tellement de bruit à l'île de Bronze qu'un môme est né sourd. (C'est vrai, mais c'est juste un handicap de naissance.)

Entre la crasse des étudiants et les effluves des alchimistes, l'odeur de la vieille ville ne fait pas envie. (C'est partiellement vrai.)

La noblesse te bassine avec les principes alchimiques, mais tu verrais les orgies qu'ils se tapent en secret ! Je le sais, un cousin à moi les a servis ! (C'est faux.)

Durant la Grande Nuit, si tu enterres un sous dans le haut-square, tu auras de la chance en affaire ! Si tu jettes une rose du haut du pont majeur, tu auras de la chance en amour ! (Une tradition répandue.)

Certains soirs, si tu demandes une « bière spéciale » à l'auberge de la corporation des Brasseurs et que tu peux payer le prix exorbitant de l'entrée, on te conduit dans l'arrière-salle où ont lieu des enchères pour les meilleurs tonneaux de la corporation, des délices inconnus des mortels ! (C'est vrai.)

Si tu insultes sa corporation devant un tailleur de pierre, il sculptera ton visage en train d'embrasser un cul de bouc (ou toute autre situation truculente) sur une façade et tu seras immortalisé ainsi ! (C'est possible.)

La corporation des Pêcheurs et Bateliers possède un réseau secret de canaux qui leur permet de rejoindre n'importe quel coin de Myriapolis en un instant, même à l'intérieur des caves de n'importe quelle maison ! (C'est faux, mais la maîtrise des canaux par la corporation lui assure effectivement une grande rapidité d'action lorsqu'elle le désire.)

Si tu filtres les déchets de la corporation des Alchimistes, tu trouveras de l'or et du sang ! (C'est faux, mais c'est une croyance assez répandue pour que les eaux du chenal froid soient souvent draguées par celles et ceux qui n'ont plus rien à perdre.)

Si tu as eu de la chance, plante un clou dans la porte septentrionale pour l'en remercier ! (Vieille tradition.)

Si tu te promènes les nuits de pleine lune dans les ruines de l'ancienne Myriapolis, tu trouveras des fantômes avec qui coucher. Apporte une couverture, le marbre c'est froid ! (Croyance auto-

réalisatrice : on s'y retrouve volontiers pour des rencontres libres et éphémères.)

Ne va pas te promener aux alentours de l'île aux Salauds, tu vas te faire détrousser. (C'est bien possible.)

La corporation des Moulins, Métayers et Fermages coupe la farine avec du plâtre ! (C'était vrai, mais sous la pression populaire, le Conseil des XII a interdit la pratique.)

J'ai déjà vu la Capuche Rouge enlever son masque, c'est ma voisine ! (C'est sans doute faux.)

Pour entrer à la corporation des Fleuristes, il faut être queer ou avoir tué quelqu'un. (C'est faux.)

Même le Duc vient prendre des leçons personnelles de Monsieur Louis. (C'est faux, mais la bonne société se presse chez lui.)

Même tes pensées sont à vendre au marché des indiscrets. N'y passe pas si tu as quelque chose à cacher ! (Juste une réputation.)

Un galion rempli d'or a coulé au fond du grand bassin, gloire et richesse à qui parviendra à plonger si profond ! (C'est faux, mais le grand bassin est effectivement profond.)

Les reitern, des barbares à cheval, s'attaquent aux routes marchandes de Myriapolis loin au nord. Ils descendent des plateaux. L'armée ne parvient pas à les arrêter. Bientôt ils seront à nos portes ! (C'est vrai, mais ce n'est pas si grave. Il s'agit de nomades qui pourraient s'intégrer à Myriapolis si on leur en donne la possibilité.)

5.6. Impressions de Myriapolis

Voici des sensations qui permettent de donner du corps à Myriapolis.

L'odeur de vase du canal

Les reflets de l'eau sur un mur

Le cri lointain des navires en partance

Les briques chaudes au soleil

Les beignets gras du déjeuner des manœuvres

Le pétrichor de la pluie sur la poussière des rues

Le crottin de cheval du quartier des Oreilles Rouges

Les rames des barques à louer qui frappent l'eau

Les balustrades rugueuses de rouille

Des gâteaux dégoulinants de miel

Les couchers de soleil interminables sur l'océan

Des mères appelant leurs enfants à rentrer à la maison

Le soir qui tombe et refroidit le vent

L'âcre tabac dans les pipes sèches

Les infusions de fleurs séchées pour se détendre
Les fenêtres éclairées d'où sortent des bruits de fête et de musique
Les miaulements des chats en chaleur
Le parfum enivrant des roses nocturnes
Les pavés disjoints qui branlent
Le vin blanc léger et pétillant produit par les Corvan
Les éclats de rire d'une bande d'étudiants en goguette
L'odeur douceâtre d'une guirlande de fleurs autour du coup
Les ruines froides sous la lune, pleines d'amants ardents
S'embrasser en haut du pont majeur pour se porter chance
Les braseros des maisons nobles ou marchandes qui jettent des ombres fluctuantes
L'horizon troublé par quelques voiles et nuages
Les effluves entêtantes d'un marchand d'épices
Des accents toujours nouveaux des marins du lointain
Les galettes d'algues séchées au sel marin
Les cordes douces à force d'usage

6. Personnages principaux

Ces personnages sont particulièrement importants dans Myriapolis et apparaissent dans plusieurs Fronts à la fois. Ils ont beaucoup de pouvoir et peuvent influencer la destinée de Myriapolis. La liste complète des personnages mentionnés dans les Fronts se trouve à Personnages de Myriapolis, dans Création de personnages.

6.1. Griselda dite « Marraine »

Marraine, 60 ans, s'est extraite de la misère à la force de ses poignets, avec persévérance et ingéniosité. Elle a non seulement pris la tête de la corporation des Fleuristes mais a également unifié dans le sang le crime organisé de Myriapolis.

Dans sa jeunesse elle était connue sous les surnoms de « Griselda la Brune », « Bois-ma-bière » ou encore « la Démonne des auberges », tant elle aimait faire la fête sans retenue. De vieux graffiti témoignent parfois de ses frasques.

Petite malfrat, elle est tombée amoureuse de Ferdinand de Harfang, l'héritier de la famille Harfang, qui venait de rentrer d'exil et de se réinstaller à Myriapolis. Ils se sont aimés pendant plusieurs années et à son contact elle a appris le maniement des armes. Par amour pour lui, elle a tué le patriarche de la famille Corvan, avec laquelle la famille Harfang entretient de vieilles querelles. Elle a encouru leur colère et risqué sa vie pour lui.

Il ne parvenait pas à avoir d'enfant avec son épouse, alors Ferdinand a été particulièrement heureux lorsque non seulement Griselda est tombée enceinte de lui, mais en plus lui a donné un héritier mâle, qu'ils ont prénommé Julian. Ils ont vécu heureux pendant deux ans, jusqu'à ce que l'épouse de Ferdinand lui donne un fils légitime, Théostase. Ferdinand a alors repoussé Griselda en emportant avec lui leur fils Julian, élevé dans l'ignorance de l'identité de sa mère.

Déseparée et profondément malheureuse, Griselda est parvenue à se reconstruire en rencontrant une autre criminelle, Catharina, avec laquelle elle a noué une relation d'amour d'égal à égal qu'elle n'avait pas connue avec Ferdinand. Catharina avait créé toute une communauté de solidarité autour d'elle. Petit à petit, Griselda a fait siens les principes et les objectifs de Catharina, mais là où Catharina voulait en rester à un petit groupe d'entraide, Griselda l'a rapidement étendu à un projet politique plus large. Elle voulait unir le crime de Myriapolis sous sa direction et en faire une force de solidarité. Elle a manœuvré pendant de nombreuses années pour gagner en influence et en pouvoir dans cette sphère. Pour finir et asseoir son pouvoir, elle a mené un coup contre les familles du crime de l'époque, en les assassinant personnellement les unes après les autres. Catharina, qui s'était déjà éloignée d'elle à mesure que son ambition grandissait, n'a pas pu le lui pardonner et l'a quittée définitivement. Néanmoins, Griselda avait atteint son but et a continué à travailler patiemment à la construction du crime organisé myriapolitain.

Tout ceci est aujourd'hui derrière elle. Une nouvelle génération est apparue et elle compte bien leur ouvrir un boulevard. Elle veut faire de la corporation des Fleuristes bien plus qu'une organisation criminelle. Pour cela, elle a d'abord compris que la corporation ne peut pas se développer uniquement grâce à la violence et aux menaces. Il faut que l'on ait besoin d'elle et que sa protection fasse envie. Cela signifie qu'elle doit apporter une vraie protection à celles et ceux qui se

rapprochent d'elle : une protection non seulement contre la violence, mais aussi contre les accidents, la maladie et le deuil. Il faut qu'elle apporte un service que personne d'autre ne rend, surtout pas les aristocrates, les patrons de navire ou les puissants marchands. Il faut qu'elle soit le champion du peuple. C'est aussi pour cette raison que Marraine défie les préceptes alchimiques en accueillant des personnes queers.

Du côté des puissants, la corporation doit devenir respectable, il faut que sa puissance leur semble légitime. Pour cela, elle doit être à la fois inévitable, c'est-à-dire indestructible, et elle doit leur donner des raisons d'y croire. Que la « corporation » ait récupéré par accident la place de la mineure et défunte corporation des Fleuristes est une chance que Marraine ne laisse pas passer. Ce statut incongru lui donne en principe une place au Conseil des XII. Mais il va aussi falloir dans les prochaines années nouer des alliances, faire la démonstration de sa richesse et légitimer sa place dans les institutions.

Pour toutes ces raisons, Marraine attend des personnages une grande intelligence dans la criminalité. Certes la corporation est hors-la-loi, mais il lui faut faire le moins possible appel à la violence et ne pas répondre aux provocations de la garde. Il faut faire preuve de générosité pour le peuple et faire preuve de respect – sans soumission ! – envers les puissants. Il faut jouer un jeu délicat où il s'agit de faire valoir ses intérêts tout en douceur. La corporation s'entend avec les marchands sur la nécessité de conserver la paix civile, condition inévitable à la bonne tenue des affaires. C'est ainsi que la corporation des Fleuristes deviendra une puissance incontournable de Myriapolis.

Marraine sort peu du siège de la corporation, elle laisse le travail de rue à ses lieutenants. Cependant, elle prend grand soin de cette demeure et accueille avec affabilité toute personne qui vient la trouver. Le soir, elle fume une pipe depuis un balcon donnant sur le port, regardant le soleil couchant perdue dans ses pensées.

Marraine préfère nettement la négociation à la confrontation. Si elle doit en arriver à ces extrémités, elle se bat à mains nues essentiellement. Vive et rapide malgré, elle cherche à se rapprocher de son adversaire et vise ses mains pour les tordre et le désarmer. Elle cherche lui faire une clé de bras pour l'immobiliser et le ramener à la raison. Poussée à une telle extrémité, sa formation d'assassin la rend capable de tuer n'importe qui avec les objets qu'elle a sous la main.

Marraine, si elle est suffisamment en confiance avec les personnages et si l'occasion se présente, peut parler de son passé avec Ferdinand et du fait que Julian de Harfang est son fils.

6.2. Auguste dit « La Crotte »

Auguste dit « La Crotte », 40 ans, déteste ce surnom acquis dans des circonstances troubles. Mais s'il y a bien un trait qui le définit, c'est un froid pragmatisme. Il a fini par l'accepter parce qu'il est aujourd'hui le symbole de sa pugnacité : tout Myriapolitain sait qu'il aura « La Crotte au cul », comme dit l'expression, s'il ne respecte pas ses engagements envers la corporation des Fleuristes.

En effet, La Crotte règle personnellement ces manquements, le plus souvent avec intelligence, parfois par la violence. Sa réputation le précède : bien qu'il ne se salisse jamais les mains, il ne craint pas de faire des exemples lorsqu'il ne se sent pas respecté. La Crotte se moque bien d'être aimé, il lui suffit d'être craint. Son interventionnisme dans toutes les affaires de la corporation

exaspère parfois ses lieutenants, mais les résultats sont là.

La Crotte respecte profondément le travail d'unification accompli par Marraine et soutient loyalement sa politique d'expansion et de transformation de la corporation. Mais lui ne fait pas de la haute politique, lui n'a pas de vision. Il est là pour s'assurer que les fondamentaux de la corporation soient assurés. Il faut que l'argent rentre dans les caisses, il faut que les opérations courantes tournent facilement. Ce n'est pas glorieux, mais c'est absolument nécessaire pour que la corporation se perpétue. Lorsque Marraine le reprend, c'est uniquement pour qu'il fasse preuve de plus de souplesse, afin que la corporation paraisse plus généreuse.

La corporation des Fleuristes a deux sources principales de revenus, auxquelles La Crotte veille scrupuleusement. D'une part, les arrhes de ses clients, le plus souvent des commerçants ou des artisans de Myriapolis et en particulier du quartier aux Alouettes. D'autre part, les cotisations de ses membres, c'est-à-dire des petits criminels de Myriapolis qui paient soit un forfait à la semaine, soit un pourcentage de leurs gros coups. En échange, la corporation apporte protection contre les personnes extérieures et en particulier la garde, et fournit un certain degré d'assurance contre la maladie, les accidents, la vieillesse et la mort. La Crotte n'est pas pressé de payer lorsqu'on vient lui demander d'honorer ses engagements.

La Crotte attend des personnages qu'ils remplissent leurs fonctions avec efficacité et sans états d'âme. Il déteste l'incompétence ou les atermoiements, y compris les affaires de cœur. S'il doit les reprendre, il n'hésite pas à le faire en public. A celles et ceux qui le méritent il confie les opérations juteuses dont il peut entendre parler.

Lorsqu'il ne hante pas les rues de Myriapolis à la recherche d'un problème à résoudre, La Crotte se détend volontiers en vidant un verre à la Cloche ; il devient alors plus disert et plus abordable. Il est gay mais n'entretient pas de relation, à la fois par manque de temps et parce qu'il redoute d'afficher la moindre vulnérabilité, qu'il s'agisse de son homosexualité ou d'une affection pour quelqu'un.

La Crotte se bat efficacement et sans s'embarrasser d'honneur. S'il le peut, il délègue cette tâche à un de ses gros bras. Sinon, il essaie d'en finir au plus vite : un coup de pied au ventre s'il cherche à épargner son adversaire, un coup de poignard sinon. Il dissimule de nombreux poignards sur lui-même, qu'il lance ou utilise en combat rapproché. Il peut prétendre accepter un duel mais faire intervenir un de ses hommes de main au moment opportun.

6.3. Duc Ferdinand de Harfang

Le duc Ferdinand, 55 ans, est le chef de la très ancienne famille des Harfangs qui a régné sur Myriapolis jusqu'à la prise du pouvoir par les corporations et la constitution du Conseil des XII il y a un demi-siècle. Nostalgique de la grandeur de sa maison, il espère pouvoir restaurer le Grand Duché de Myriapolis que dirigeait son grand-père, entouré des autres familles nobles. Il admire les anciens et calque sur eux la grandeur qu'il veut rendre à Myriapolis. Le père de Ferdinand a encaissé l'éviction du pouvoir et patiemment ramené sa famille dans les bonnes grâces de la cité ; il a notamment investi massivement dans la corporation des Forges afin de renforcer la fortune familiale et d'obtenir un siège au Conseil des XII. L'actuel duc a poursuivi les efforts de son père et a installé son héritier à la tête de la corporation des Forges et à la table des XII, et son bâtard au commandement de la garde et du palais carré. Il compte bien retrouver la couronne ducale de son

vivant et prendre le contrôle de Myriapolis définitivement. Charismatique, il est aimé par sa famille et par ses hommes, qui seraient prêts à mourir pour lui.

Pour préparer son coup d'État il l'a organisé en plusieurs étapes. Il veut reprendre la couronne ducale, symbole du pouvoir aristocratique, conservée dans la bibliothèque du Conseil des XII et faire porter le chapeau à la corporation des Fleuristes ou aux capuches. Il va marier sa fille Domitille avec Gérôme de Phasian, le commandant de l'armée myriapolitaine et du Vieux Fort. Il compte neutraliser la corporation des Fleuriste grâce à un plan de sape de long terme. Il cherche à se rapprocher des alchimistes et leur promettre un Grand Duché aussi alchimique que possible pour obtenir leur soutien et surtout leurs produits alchimiques de guerre.

Une fois que tout ceci sera réalisé, sa garde, aidée de l'armée et des Phasian (mais sans doute pas des Corvan) ainsi que de la garde de la ville dirigée par son fils doivent prendre le contrôle du palais du Conseil des XII et des palais des principales corporations pour leur imposer de renoncer au pouvoir et de rétablir le Grand Duché dont il prendra la tête. A partir de là, son projet tient dans les points suivants :

- Tenir sa promesse faite aux alchimistes et purger la ville de toute corruption morale.
- Dissoudre les corporations et remplacer leurs dirigeants par ses hommes liges, en particulier la corporation des Fleuristes et la treizième corporation si elle a eu le temps de se créer.
- Dissoudre l'université et rendre au palais ducal sa fonction originelle.
- Renforcer l'armée et les défenses de Myriapolis pour se préparer à la guerre.
- Rétablir la conscription des citoyens-soldats, à l'image de l'ancienne Myriapolis.
- Reprendre une politique de grands travaux, notamment l'érection de monuments pour relancer l'économie et rétablir la grandeur de la ville.

Il n'a aucune foi alchimique mais reconnaît la puissance du culte et lui donne des gages lorsqu'il peut servir ses intérêts.

Dans sa jeunesse le Duc a été profondément amoureux de Griselda, devenue aujourd'hui la patronne du crime de Myriapolis. Ils ont eu un enfant, Julian, ce qui l'a rendu très heureux. Il l'a rejetée lorsque son héritier, Théostase, est né quelques années plus tard et a préféré s'investir pleinement dans sa vie d'aristocrate. Il a élevé ses deux fils ensemble. Son unique talon d'Achille est son amour toujours vivace pour Griselda et le regret de l'avoir abandonnée et de ne pas lui avoir permis d'élever leur enfant.

Le Duc refuse de s'abaisser à se battre en duel contre n'importe qui et une dizaine de ses hommes dévoués se mettent en travers de quiconque s'en prendrait à lui. S'il doit s'y rendre, il tire une lame de la canne qui ne le quitte normalement jamais et se bat épée dans la main droite et fourreau dans la main gauche. Sa technique impeccable est inspirée des grands classiques de l'escrime. Il est particulièrement difficile de le prendre en défaut.

6.4. Théostase de Harfang

Théostase est réputé être l'homme le plus beau de Myriapolis et il le sait : il a patiemment cultivé cette réputation. Son charme et son charisme représentent son atout majeur pour suivre les traces de son père et prendre le pouvoir sur Myriapolis. C'est ce qui lui permet de briller à la table du conseil des XII en tant que représentant de la corporation des Forges, c'est ce qui lui permet d'avoir l'admiration envieuse de beaucoup d'hommes du peuple qui aimeraient être à sa place, c'est ce qui lui permet d'assouvir sa soif de corps féminins.

Théostase, 28 ans, est un manipulateur-né, il sait deviner ce que veut son interlocuteur et le lui promettre pour mieux le soumettre. Il crée un nuage de contre-vérités difficiles à vérifier qui endorment son interlocuteur pour lui permettre d'obtenir ce qu'il veut. Sa richesse et sa sociabilité lui permettent d'échapper facilement aux conséquences de ses mensonges, dont ses victimes se rendent d'ailleurs rarement compte.

La seule personne qu'il peut placer au-dessus de lui est son père, pour qui il a une admiration sans borne. Il soutient sans réserve le plan de coup d'État et sacrifierait sa vie pour celle de son père.

Au combat, Théostase se bat avec le sourire, utilisant sa confiance en soi comme une arme et n'hésitant pas à flirter avec son adversaire s'il peut ainsi le déstabiliser. Sa technique martiale est sans faille et il s'entraîne quotidiennement avec sa maîtresse d'arme, Césarina Marchelune. Grâce à elle, il a accès à des techniques ancestrales de l'ancienne Myriapolis, qui déroutent les meilleurs bretteurs. Enfin, il fait amplement tourner sa cape, qu'il utilise pour dévier l'attention de son adversaire et lui infliger des coups d'estoc au travers, qu'il ne peut voir venir.

6.5. Julian de Harfang

Julian de Harfang, 30 ans, s'estime heureux de l'attention que lui porte son père. En tant que bâtard, il aurait pu être délaissé. A la place, Ferdinand lui a donné la même éducation que son demi-frère Théostase et l'a toujours associé à ses affaires, jusqu'à lui faire attribuer le poste de capitaine de la garde de Myriapolis, dont il s'acquitte particulièrement bien. Julian ne connaît pas sa mère, Griselda ; s'il venait à apprendre son identité, il en serait profondément perturbé. A cause de sa taille phénoménale, des rumeurs courent qu'il s'agirait d'une ogresse, mais ceux qui ont l'inconscience d'en parler à porter de ses oreilles sont emprisonnés, battus et mutilés pour servir d'exemples.

Julian est un homme violent et a modelé la garde sur la loi du plus fort. La garde agit avant tout en répression, frappant avant et posant des questions ensuite. Les cellules du palais carré sont pleines de détenus retenus arbitrairement. Ce n'est que pour les événements publics, lorsqu'elle représente le conseil des XII et qu'elle est scrutée qu'elle agit avec plus de mesure. Les gardes acceptent aussi volontiers les pots-de-vin, mais jamais devant Julian, lequel punit durement la corruption, à la fois pour des questions d'honneur, mais aussi parce qu'il craint – à juste titre – l'influence de la corporation des Fleuristes.

Julian a le sens de la famille, à laquelle il est totalement dévoué. Il sert de son mieux les intérêts des Harfang. Il éprouve beaucoup de respect pour son père et son demi-frère Théostase, et de l'amour pour sa demi-sœur Domitille et son demi-frère Charles. S'il sert le Conseil des XII, ce n'est

qu'après sa famille. Sans qu'il en est conscience, il préfère néanmoins que sa famille soit saine et sauve que puissante ; le coup d'État l'inquiète en réalité et il craint que Ferdinand ne prenne des risques dangereux et inutiles.

Physiquement, Julian est un colosse dont la stature flotte au-dessus de la foule. Lorsqu'il accompagne une patrouille de gardes pour une opération spéciale, on le voit arriver de loin. Il ne se bat pas à l'épée ou au bâton comme le font les gardes, mais avec deux gants en cotte de maille remontant jusqu'aux coudes, grâce auxquels il peut se saisir de son adversaire et lui briser les membres, le projeter au loin ou encore l'assommer.

6.6. Domitille de Harfang

Domitille de Harfang, 20 ans, a le double malheur d'être la troisième et d'être une femme. Pour son père aristocrate, elle n'est qu'une enfant à marier pour nouer une bonne alliance.

Pourtant, c'est bien mal la connaître. Domitille a appris de ses frères aînés et a engagé des précepteurs pour lui donner une éducation de premier plan. Elle sait se battre, elle comprend bien la politique myriapolitaine et a une solide culture générale. Elle ne demande qu'à apprendre mais son père et ses frères persistent à l'ignorer. Elle va donc se faire un nom en prenant le contrôle de la corporation des Fleuristes et l'offrir sur un plateau à son père, quand bien même cela ne correspondrait pas à son plan. Elle veut servir sa famille mais selon ses propres termes.

En combat, Domitille a une formation assez académique mais compense son manque d'expérience par un sens des situations et de la ressource. Sa principale tactique consiste à faire croire à son adversaire qu'elle est bien moins bonne qu'elle ne l'est et à le prendre par surprise au meilleur moment, ou bien à enchaîner des passes attendues pour le déstabiliser avec un coup en traître inattendu.

6.7. Gérôme de Phasian

Gérôme de Phasian, 25 ans, commande l'armée myriapolitaine depuis le Vieux Fort depuis plusieurs années après y avoir servi comme officier. La longue tradition militaire de sa famille, le pouvoir de son père, son excellence dans les armes et son dévouement à son métier expliquent sa rapide ascension. Il est apprécié de ses soldats et entretient des relations correctes avec son homologue Marcia Autrelac, en principe sa subordonnée mais qui jouit en réalité d'une grande liberté. Depuis que son père est mort (voir *Le trésor caché de Myriapolis*), il a dû aussi reprendre les rênes de sa famille, mais est épaulé en cela par Alba de Phasian, sa sœur, qui tient bien les cordons de la bourse et la corporation des Drapiers.

Gérôme est le promis de Domitille de Harfang depuis longtemps (voir *Les fiançailles*). Ce mariage a été décidé par leurs pères respectifs afin de renforcer les liens entre leurs deux familles, notamment contre les Corvan. Gérôme apprécie Domitille, mais comme une amie, et n'a aucun sentiment amoureux ou aucune attirance physique pour elle. Il est, en revanche, très amoureux de Julian, son futur beau-frère, dont il aime le dévouement à sa famille et dont il admire les capacités de commandement. Gérôme est malheureusement aussi pétri de principes alchimistes, inculqués par ses précepteurs et par sa famille, et n'a aucune expérience amoureuse ou sexuelle. Il en souffre, sans pouvoir en parler à quiconque et sans même parvenir à mettre des mots sur ce qu'il éprouve.

Au combat, Gérôme brille par sa technique et son panache. Il est rapide et souple. Il n'aime pas blesser son adversaire et va plutôt chercher à l'immobiliser, par exemple en le mettant à terre, en le désarmant ou en clouant ses habits au mur. Lorsque son adversaire est ainsi immobilisé, il n'hésite pas à lui tendre la main pour le relever, voire pour se réconcilier.

6.8. Anton de Corvan

« Riche comme Anton » dit l'expression et vient de l'immense fortune accumulée par le patriarche de la famille Corvan. Celui-ci, 65 ans, a su investir dans les corporations montantes, notamment celle des Pêcheurs et des Bateliers et celle de la Monnaie, mais prendre également des parts dans de nombreuses hanses très rentables. Il a un flair inégalé pour les bonnes affaires. Il s'est fait beaucoup de relations dans les milieux d'affaires en les enrichissant à tour de rôle. En tant que représentant à la fois de la corporation de la Monnaie et de la corporation des Pêcheurs et Bateliers, il possède un pouvoir économique et politique impressionnant à Myriapolis, mais, prévoyant, il n'humilie jamais ses adversaires, quelle que soit l'arène, et les laisse partir la tête haute, même quand il les a dépouillés.

Cependant, Anton de Corvan a le sentiment d'avoir échoué comme patriarche. Sa fille aînée, Mercuria, a décidé de devenir sœur alchimiste et se passionne pour les animæ. Elle ne pense à rien d'autre et, de toute façon, n'est pas particulièrement sociable. Son deuxième enfant a été enlevé et n'a jamais été retrouvé (voir L'héritière perdue des Corvan). Il craint que sa famille ne s'achève avec lui et que sa fortune colossale ne tombe dans les mains avides de ses collègues du conseil des XII. Il se désole que l'œuvre de sa vie ne trouve pas de digne repreneur.

Avant d'en arriver à combattre, Anton de Corvan préfère corrompre son adversaire, il en a largement les moyens. S'il y est réduit, il se bat comme un lion. Musclé malgré les apparences, il projette tout son poids en avant pour renverser son adversaire, se servant surtout de son épée pour parer les coups. Un revers de la main humiliant peut parfois faire bien plus pour arrêter les ardeurs de son adversaire qu'une passe d'arme complexe.

6.9. Frère Nikolaus

A 80 ans, frère Nikolaus est une figure aimée et respectée de Myriapolis. Les prêches passionnés de sa jeunesse pour la perfection humaine résonne toujours dans le cœur des Myriapolitains les plus fervents, et ses aventures de séminariste hantent encore de vieilles rues, mais il a acquis avec le temps une patine qui le rend à tous sympathique. Son temps est partagé entre les cultes à la cathédrale alchimique et la représentation de la corporation des Alchimistes à la table du conseil des XII. En dehors de ces tâches, il aime se promener dans Myriapolis, discutant longuement avec ses habitants, refusant les cadeaux que les marchands lui font et prodiguant bénédictions et conseils. Sa silhouette un peu voûtée en tunique blanche et bâton de marche déambule dans les rues et sur les places, et est toujours bien accueillie.

Derrière cette bonhomie pourtant, se cachent deux visages.

D'une part, le frère Nikolaus est redoutable lorsqu'il s'agit de défendre les intérêts de la corporation des Alchimistes. Sans elle et sans ses subsides, pas de culte et pas de recherches. Il tient le siège de représentant de la corporation depuis sa création, il y a un demi-siècle et en a développé le pouvoir

avec persévérance. Son principal mode d'action a été de rendre l'alchimie indispensable aux autres corporations, en développant des produits dont ils ne peuvent se passer. Les médicaments, les teintures, les engrais, les liquides luminescents, les alliages, les vernis, le goudron à étancher, la chaux... la corporation des Alchimistes a un monopole réglementé de tous ces produits. Ainsi, frère Nikolaus peut-il se permettre de négocier en faisant planer la possibilité d'une pénurie et donc d'un arrêt de l'activité des autres corporations, et il obtient des conditions particulièrement avantageuses.

D'autre part, le frère Nikolaus éprouve secrètement beaucoup de mépris pour les mœurs dissolus de ses contemporains. Il leur reproche leur impiété qui les empêche de réaliser la pierre philosophale et de s'élever. En son for intérieur, il les compare à des porcs. Voilà pourquoi, tout en cultivant une image de vieux sage, il soutient sans équivoque les actions violentes de frère Zoroastre. Mais son plan le plus abouti pour rectifier le monde est de susciter une génération neuve et pure, en prenant les enfants dès l'enfance pour en faire des alchimistes parfaits (voir Les disparitions d'enfants).

Ces deux visages s'expliquent par l'immense peur de la mort qui ronge frère Nikolaus. La sérénité dont il fait preuve est une façade. Il s'est engagé dans l'alchimie pour échapper à la vieillesse et à la mort. Les cadavres ou la vue du sang lui sont terrifiants. Il sait désormais qu'il n'atteindra jamais la pierre philosophale qui le rendra immortelle, mais il tentera tout pour laisser un héritage qui changera Myriapolis et le monde.

Sauf sous sa forme de Roi des Aulnes, frère Nikolaus ne se bat jamais et en est même incapable. Si quelqu'un l'agressait en public, une foule de gens lui viendrait immédiatement en aide. Il est en revanche redoutable lorsqu'il a pris les accélérateurs alchimiques pour prendre le rôle de son alter ego (voir Les disparitions d'enfants).

6.10. Sœur Mercuria de Corvan

Sœur Mercuria de Corvan, 28 ans, pourrait bien changer la face non seulement du culte alchimique, mais aussi de tout Myriapolis.

Passionnée depuis sa petite enfance par les poupées et les marionnettes, elle s'est ensuite intéressée à la partie de l'alchimie traitant du souffle et de l'animation, dans laquelle elle a excellé. Obstinée, elle a percé l'hermétisme que lui imposaient ses collègues masculins et a su s'imposer comme experte de son domaine. La fortune et l'influence de sa famille l'y ont aidé, mais elle les a utilisées au mieux pour faire progresser sa discipline et sa passion. Récemment elle est parvenue à synthétiser le souffle de vie et à l'insuffler à des mannequins de glaise, qu'elle a nommés animæ (voir Les folies des alchimistes). C'est une révolution théologique pour l'alchimie – surtout parce qu'elle est réalisée par une femme ! – et un conclave doit se réunir pour en déterminer toute la portée. C'est une révolution aussi pour la société myriapolitaine, parce qu'une main d'œuvre quasi-gratuite et corvéable à merci changerait radicalement les rapports économiques.

Mercuria cherche beaucoup la compagnie des autres. Elle aimerait avoir des proches à qui se confier, mais peu la comprennent ou ont la patience de supporter la description de ses collections de poupées et marionnettes fabriquées elle-même ; elle en vient à craindre que l'on se moque d'elle et hésite souvent à partager ce qui lui plaît. Elle s'intéresse aux passions des autres, mais de façon systématique et académique. Elle entretient des liens d'estime réciproque avec ses collègues alchimistes, mais ce ne sont pas des amis. Elle perçoit très bien que les échanges avec les animæ

sont, pour la plupart, insatisfaisants, mais elle ne parvient pas trouver de relation plus enrichissante. Elle a été particulièrement blessée et personnellement humiliée d'avoir été séduite par Théostase de Harfang pour qu'il la trompe et la quitte quelques semaines après ; elle craint de faire à nouveau confiance à quelqu'un.

Pour toutes ces raisons, elle n'a aucune envie de prendre la suite de son père, même si elle est – pour l'instant – sa seule héritière. Elle préfère renoncer à l'héritage tout entier que de prendre les responsabilités qui accompagne l'immense fortune de son père (elle n'a pas de problème d'argent, sa fortune personnelle lui permet largement de financer ses recherches). Elle aimerait qu'on la laisse continuer ses recherches tranquillement et craint sans parvenir à l'anticiper le conclave qui doit se réunir.

Sœur Mercuria préfère de loin éviter la violence. Elle la fuit autant que possible. Si elle est attaquée, elle peut animer ses collections de poupées – qui sont en fait toutes les animæ depuis longtemps – et les lancer sur ses assaillants. Elle a une maîtrise suffisamment aboutie de ses techniques alchimiques pour pouvoir animer des statues en pleine rue si nécessaire.

6.11. La Capuche Rouge

La Capuche Rouge, 20 ans, est l'adversaire à laquelle la corporation des Fleuristes ne s'attendait pas. Ancrée dans le monde criminel, elle cherche à retourner ses propres armes contre elle et à en démontrer les contradictions. Elle ne reproche pas à la corporation d'être criminelle, mais d'être fondée sur la violence. La Capuche Rouge et ses fidèles, les « capuches », cherchent à renverser tout l'ordre établi de Myriapolis. Elles cherchent à instaurer une solidarité radicale envers les plus vulnérables et à défaire les structures de pouvoir.

Pour cela, elles agissent de trois façons différentes. Tout d'abord, elles cherchent à dérober de la nourriture, des vêtements ou de l'argent et à les redistribuer à celles et ceux qui en ont besoin. Ces vols concernent l'aristocratie, les grands marchands, les navires, mais également les petits artisans et la corporation des Fleuristes. Cette redistribution, sans contrepartie (contrairement à la protection de la corporation) vaut une grande popularité aux capuches, qui sont souvent cachées ou aidées par des gens du commun. En offrant cette aide sans retour, les capuches marchent sur les platebandes de la corporation et se fait facilement aimer.

Ensuite, les capuches accumulent informations compromettantes sur les pouvoirs en place. Elles multiplient les informateurs dans les palais et fouillent les mémoires et les archives à la recherche de tout ce qui peut saper la légitimité de la noblesse, des alchimistes ou des corporations. Elles n'hésitent pas à faire appel à des rumeurs infondées, l'essentiel est d'encourager à la désobéissance et à la révolte.

Enfin, les capuches les plus radicales fomentent des attentats contre les représentants des familles nobles ou du Conseil des XII, ou envisagent de mettre le feu à des entrepôts de marchandises coûteux. Pour l'instant, elles n'en sont encore qu'à la conception de leur plan, mais elles passeront bientôt à l'action pour répandre la peur dans le cœur des puissants.

La Capuche Rouge elle-même est particulièrement habile. Rompue au combat à la dague et à la dague de lancer, elle est redoutablement agile et adroite. Si elle est en difficulté, elle peut faire appel à des fumigènes volés aux alchimistes pour s'échapper. Elle sait changer d'apparence facilement, se

fondre dans la foule et échapper à ses poursuivants par les toits ou en plongeant dans l'eau. Les capuches lui vouent une grande admiration et volent à son secours.

La plupart du temps durant les actions, la Capuche Rouge s'habille en gris pour des raisons pratiques, elle porte en permanence un masque de carnaval bordeaux pour dissimuler son identité. Cependant, pour un attentat ou une action spectaculaire, elle porte un grand manteau rouge afin d'être identifiée et d'alimenter sa réputation.

Qui se cache sous la Capuche Rouge ? Plusieurs hypothèses circulent en ville.

Certains prétendent qu'il s'agit de Gérôme de Phasian, lequel vivrait ainsi plus librement que son identité puissante mais guindée de patriarche et commandant de l'armée. Elle lui permettrait aussi d'agir d'une façon que son rôle public réprouve. Le coup du Front Le trésor caché de Myriapolis entrave cette théorie, mais c'est peut-être une fausse piste que Gérôme lancerait ainsi.

D'autres pensent à Jeanne Bonnemont, laquelle est certes une représentante de la bourgeoisie, mais est aussi agitée d'idées neuves, qui appellent à la démocratie et à la libération du peuple. La Capuche complète alors par des actions illégales le combat que Bonnemont mène par la diffusion légale d'actions.

La réticence de la Capuche à se rapprocher de la corporation des Fleuristes explique une troisième hypothèse, qu'entretient Marraine : elle serait une survivante des familles assassinées par Griselda (voir Les crimes de Marraine). Elle cherche à se venger de la corporation en sapant ses bases.

Avec le même motif d'action, il pourrait être aussi troublant qu'il s'agisse d'une fille de Catharina, que Marraine a élevé lorsqu'elles se connaissaient et avant de rompre. Elle cherche à faire vivre l'idéal de Catharina et à libérer Myriapolis de la noblesse et du crime.

La Capuche pourrait être un animæ émancipé, lequel se fait ainsi passer pour humain. Il œuvre à une Myriapolis plus démocratique, en considérant que la cause de tous fait avancer la cause des animæs et que ceux-ci ne seront libres que si les travailleurs sont aussi libres.

Il est possible, enfin, que la Capuche Rouge soit plusieurs personnes – toutes les personnes citées précédemment par exemple – qui se partagent son identité pour agir dans un but commun. Ainsi, si l'une d'entre elles tombe ou est démasquée, une autre peut prendre sa place. La Capuche serait alors plus un complot qu'une personne.

7. Le quotidien

7.1. Mettre en scène une scène du quotidien

Si les Fronts constituent la moitié du jeu, les scènes du quotidien doivent en constituer l'autre moitié. Même dans les situations tendues, il y a du temps pour manger, discuter, flirter et se relier aux autres. Elles apportent de la détente et du plaisir et ne doivent pas être négligées. Comment mettre en scène une bonne scène du quotidien ?

Une scène du quotidien doit d'abord contenir une tâche simple à accomplir ou une situation à contempler. La liste ci-dessous en offre des exemples, mais les événements sociaux décrits plus loin fournissent également des temps pour ce type de scènes.

Une scène du quotidien doit contenir un personnage d'une joueuse et un autre personnage, choisi par la meneuse de jeu, qu'il s'agisse d'un personnage d'une autre joueuse ou d'un personnage contrôlé par la meneuse. Les deux personnages sont mis en scène en train de partager une tâche ou une activité, qui leur donne l'occasion de passer un bon moment ensemble et de discuter. Ces scènes peuvent même réunir des personnages antagonistes le temps d'une trêve.

La meneuse de jeu enfin, doit choisir une personne, éventuellement elle-même, qui ne joue aucun personnage dans la scène, qui décide quand la scène se termine. Dans une scène du quotidien, une scène se termine lorsqu'on a le sentiment que la relation entre les deux personnages a avancé significativement, même si c'est en silence, pour mieux se comprendre ou encore pour entériner une haine ou un amour déjà présent.

7.2. Exemples de scènes du quotidien

Manger gratuitement dans une échoppe sous la protection de la corporation

Prendre des nouvelles des commerçants protégés

S'asseoir au port pour regarder arriver et partir les navires

Flâner entre les étals du marché aux fruits

Marcher sur les toits et observer la foule en bas

Grimper dans un clocher et nourrir les pigeons

Regarder un spectacle de rue

Aller voir les lutteurs à la foire

Nettoyer sa piaule

Faire la cuisine pour sa bande

Faire ses courses au marché

Préparer une fête pour la corporation

Écouter les ragots d'un barbier de la corporation en se faisant raccourcir les cheveux

Flatter les chevaux dans les écuries d'une auberge de la Porte septentrionale ou du Vieux fort

Nourrir des chiens des rues avec des restes volés aux abattoirs

Payer une tournée pour glaner des informations dans une auberge des faubourgs des Oreilles Rouges

Pêcher depuis un pont

Rencontrer frère Nikolaus qui déambule et discute avec les passants

7.3. Fêtes myriapolitaines

La société myriapolitaine aime se retrouver autour de fêtes fastueuses. Le contexte proposé commence au début de l'été, les grandes fêtes décrites sont donc des fêtes estivales.

7.3.1. Les ruées du pont du père Rossignol

Le pont du père Rossignol – alchimiste mythique qui aurait inventé la fermentation de la bière – enjambe le canal entre le quartier aux Alouettes et le quartier aux changes. Il a la particularité de ne pas avoir de parapet, ce qui explique l'événement qui y a lieu. Habituellement lieu de passage paisible, il se métamorphose en effet une fois par an durant la journée des « ruées », une grande fête populaire. Chacun des sept quartiers affronte les six autres durant 21 confrontations couvrant toute la journée. Le quartier ayant gagné le plus de matchs l'emporte pour l'année (un match supplémentaire est joué pour départager les éventuels ex æquo).

Au début d'un match, chaque équipe (20 personnes, parfois plus) se place à une extrémité du pont. Au signal de l'arbitre – une fonction purement honorifique – chaque équipe se rue vers l'autre. Le dernier membre sur le pont emporte le match pour son équipe. Les coups sont interdits, notamment les coups de poing, mais les empoignades, les croche-pieds et les poussées dans l'eau sont permises et même encouragées. La garde repêche les vaincus et le couvent envoie des sœurs alchimiques les soigner sur place.

Les ruées sont commentées sur le moment et durant plusieurs semaines après cette journée mémorable et alimentent des rivalités entre les quartiers qui se régleront aux ruées de l'année prochaine. La corporation des Fleuristes n'y participe pas officiellement, mais sa présence dans l'équipe du quartier aux Alouettes est particulièrement appréciée.

7.3.2. Le banquet des calamars

Une fois l'an, les marées et les cycles de reproduction des calamars apportent de grandes quantités de ces petits mollusques dans les filets des pêcheurs de Myriapolis. Ils sont si nombreux que les pêcheurs arrêtent la pêche des autres poissons. Les calamars envahissent le port et remontent même dans les eaux saumâtres des canaux de la cité. Les enfants s'amuse à en pêcher au filet depuis les quais et les plus pauvres peuvent même en ramasser de pleins seaux sur les plages.

Cette abondance donne lieu à une grande fête. Les calamars sont séchés et mis en conserve pour le reste de l'année, mais même ainsi il en reste de grandes quantités qui sont mangées durant une nuit de banquet. On y prépare de la nourriture que l'on offre directement dans la rue à ses voisins et aux passants. Les calamars frits, en ragoût ou grillés sur une brochette sont courants, mais certains

quartiers s'enorgueillissent de recettes inhabituelles : calamars à la vapeur dans des pétales de rose, calamars confits dans du miel, calamars crus au poivre...

A cette occasion, on mange traditionnellement toute la nuit en compagnie d'amis et de proches en se promenant dans les rues et sur les plages. Des volontaires se déguisent en calamar, animent les rues, distribuent de la nourriture et raccompagnent les fêtards trop ivres jusque chez eux.

7.3.3. Le carnaval

Le carnaval à Myriapolis est célèbre partout dans le monde civilisé. C'est une fête de la subversion par excellence. Ce soir-là, comme dit le dicton, « on couche les enfants et on enferme les prêtres. » La fête commence à la nuit tombée. On y boit, de la bière, du vin pour se désinhiber mais aussi du thé ou des infusions choisies pour rester éveillé toute la nuit et stimuler la libido. On mange peu, même si des repas légers peuvent être pris. On danse, on chante, on joue de la musique. On se moque les uns des autres, mais surtout des puissants. Les auberges louent des chambres propres à l'heure et travaillent toute la nuit d'arrache-pied. On lit des livres licencieux en public, on chante des chansons révolutionnaires ou paillardes. On marche sur les mains, on nage dans les canaux, on se roule au sol. Celles et ceux qui parviennent à tenir jusqu'au petit matin contemplant l'aurore et il est de tradition de trouver quelqu'un à embrasser au moment où le soleil point.

Il est d'usage de porter des masques fabriqués soi-même avec soin. Ces masques servent le plus souvent à cacher son identité, mais ils sont aussi utilisés pour prétendre être quelqu'un d'autre – le masque ne trompe personne, mais il est d'usage de respecter ce choix. Ainsi des Ducs de Harfang se promènent dans les rues et sont hués ou courtisés ; des femmes adoptent des masques d'hommes et exigent le respect qui leur est dû ; un amoureux adopte un masque particulièrement beau et va à la rencontre de celui ou celle qu'il aime ; on adopte des masques de chien pour se faire traiter comme tel ; et ainsi de suite.

7.3.4. La Grande Nuit

La Grande Nuit est la grande fête estivale de Myriapolis, qui célèbre la nuit la plus courte de l'année. Elle commence en milieu d'après-midi par une grande course en bateau, incluant 22 bateaux : un pour chacune des 12 corporations, un pour chacun des 7 quartiers et un pour chacune des 3 familles nobles. Le départ, quelque peu encombré, se fait en haut du delta du Vieux Père, à l'entrée de la ville. Les barques (une équipe de 4) descendent les différents canaux, souvent par un parcours choisi à l'avance en cherchant à passer à proximité de son quartier ou de ses partisans, et la ligne d'arrivée est tendue le long du front marin par toute une flottille de spectateurs enthousiastes. Le choix du parcours est stratégique non seulement parce qu'il vaut mieux passer près des siens, mais aussi parce que le parcours détermine avec quelles équipes on concourt le plus près : en effet, il n'est pas interdit de chercher à faire chavirer des concurrents ou à leur dérober leurs rames comme trophée à exhiber à l'arrivée. La corporation des Pêcheurs et Bateliers et le quartier du vieux port sont des favoris, mais pas systématiquement. Il convient de parier sur une des équipes et la corporation des Fleuristes se fait des fortunes avec les gains.

Une fois tous les bateaux arrivés et l'équipe vainqueuse couronnée, la ville offre un grand repas sur l'eau, où les barques se promènent, se rencontrent et trinquent ensemble. Au coucher du soleil on allume rituellement des lanternes que l'on fait flotter sur l'eau. Lorsque le soir est suffisamment

avancé, un grand feu d'artifice part du port et la fête se poursuit ensuite toute la nuit dans les rues de Myriapolis.

7.4. Événements sociaux

La vie sociale myriapolitaine est rythmée par de nombreux événements sociaux, qui se produisent le plus souvent dans la rue. La corporation des Fleuristes, parce qu'elle est proche du peuple dont elle a besoin de se faire aimer, se doit d'y participer. Ces événements aident à structurer le quotidien des personnes et leur fournissent des objectifs de court terme.

7.4.1. Les mariages

A Myriapolis, les mariages sont une affaire publique. Selon ses moyens, on y invite de nombreuses personnes autour d'une table en extérieur. Debout sur la table, les mariés se promettent amour et fidélité, alors qu'un frère alchimiste bénit l'union. Puis chacun offre ses cadeaux, mange et fait la fête jusqu'au bout de la nuit. Un jeune couple d'artisans invite les habitants de son immeuble et quelques membres de sa famille à déjeuner dans un parc, tandis qu'un couple de bons bourgeois peut inviter tout un quartier à faire la fête.

La corporation des Fleuristes est souvent invitée à ces mariages pour lui témoigner son respect, en particulier aux mariages de ses clients. Elle veille à toujours répondre positivement à ces invitations : si certains lieutenants y voient une corvée, c'est une façon agréable de garder le contact et de se faire voir en société.

7.4.2. Les dimanches funestes

Le dernier dimanche de chaque mois est considéré comme un jour funeste. On n'entreprend pas de voyage ce jour-là, on ne fête pas de mariage, on ne noue pas de relations commerciales. On ne cherche pas querelle et on ne se bat pas – aucun Myriapolitain n'oserait aller contre cette superstition, laquelle permet de s'adresser paisiblement à ses ennemis chaque mois.

A la place, ce sont des jours chômés. On se retrouve avec des amis ou de la famille et on se promène, on marche calmement, on cherche à apaiser les conflits, on déjeune dehors si le temps le permet, on fait la sieste ensemble. L'île aux morts et les ruines de l'ancienne Myriapolis sont des lieux appréciés de promenade ces jours-là.

Si l'on rencontre un ennemi personnel, il est d'usage de considérer cela comme de bon augure et d'engager la conversation afin de chercher à trouver des terrains d'entente.

7.4.3. Les exécutions publiques

Les exécutions ont lieu publiquement sur la place devant le palais du Conseil des XII et représentent un événement social majeur pour les Myriapolitains. La mise à mort a lieu à midi, mais on se presse dès le lever du jour pour une bonne place. Des bateliers louent leurs barques pour pouvoir y assister depuis le canal à proximité. Des vendeurs de nourriture et des porteurs d'eau y font affaire toute la journée. Un représentant du Conseil et le capitaine de la garde sont systématiquement présents, et il n'est pas rare que des membres des trois familles nobles y assistent depuis les balcons de leurs demeures.

Tous ne meurent pas de la même manière, selon leurs origines sociales et la nature de leurs crimes : les nobles ont le privilège d'être décapités à l'épée, selon la coutume de l'ancienne Myriapolis, tandis que les petits délinquants sont pendus en groupe ; les crimes les moins graves, comme le meurtre passionnel ou vérial, sont punis de morts rapides et peu spectaculaires, tandis que le parricide ou la trahison d'État sont punis par des mises à mort longues et douloureuses qui attirent un public dense. Celui-ci n'est pas simple spectateur. On commente, on applaudit, on hue la performance du bourreau ou le courage du condamné. On accompagne la charrue qui l'amène à l'estrade, on l'encourage lorsqu'il le mérite. Il arrive même que le soutien bruyant et même insurrectionnel de la foule en faveur d'un condamné sympathique en fasse annuler l'exécution, pour la commuer en une peine plus douce ; inversement, les criminels les plus honnis risquent d'être lynchés avant même d'atteindre la potence et la garde doit alors les protéger. Un bon dirigeant sait y prendre le pouls de la société myriapolitaine. Même après l'exécution, on reste pour se partager la corde des pendus (réputée porter chance), pour suivre le corps ou pour aider à démonter l'estrade. La famille, souvent présente, est réconfortée et raccompagnée chez elle.

Pour la corporation des Fleuristes, les exécutions ne sont pas que des moments pour soulager les badauds distraits de leurs bourses. Les condamnés sont souvent des membres ou des clients de la corporation et il est essentiel de montrer publiquement son soutien aux siens, mais aussi à la famille qui lui survit. Les condamnés – mais aussi tous ceux qui font confiance à la corporation – doivent savoir qu'elle ne les abandonne pas et qu'elle continuera de protéger et de soutenir leurs proches après leurs morts. Marraine se montre régulièrement aux exécutions. Il est cependant extrêmement rare que la corporation cherche à faire annuler une exécution, à la fois parce qu'une telle opération demande des ressources conséquentes (la manipulation d'une foule ou un coup de force dans un lieu qui ne s'y prête pas) et parce qu'elle évite de remettre ouvertement en cause le pouvoir du Conseil.

8. Fronts

Les Fronts correspondent aux enjeux majeurs au sein de Myriapolis et qui concernent les personnages. Pour chacun d'entre eux, la chronologie des événements est découpée en trois parties (Prémices, Développements, Point d'orgue) qui permettent à la meneuse d'en rythmer la progression.

Tous les Fronts n'ont pas la même valeur. Certains sont centraux et transforment radicalement le visage de Myriapolis ; d'autres n'affectent qu'un quartier ou qu'une personne. Certaines s'influencent réciproquement ; d'autres sont plus isolés. Trois groupes de Fronts font le cœur du contexte : Les transformations de la corporation des Fleuristes, Les complots des Harfang et Les folies des alchimistes, desquels dépendent à chaque fois plusieurs Fronts. Les Fronts indépendants peuvent être liés aux précédents, mais fonctionnent en relative autonomie.

8.1. Les transformations de la corporation des Fleuristes

8.1.1. Gagner en respectabilité

Le principal objectif de Marraine est de faire gagner de la respectabilité à la corporation. C'est le cœur de sa stratégie et elle a œuvré toute sa vie pour amener la corporation à ce point-là. Elle insiste calmement mais fermement sur ce point auprès de ses lieutenants, au premier rang desquels les personnages. Ce n'est qu'ainsi que les siens pourront échapper aux agressions de la garde et s'élèveront dans la société myriapolitaine.

De par son ascension, la corporation est à un point charnière de son histoire : elle pourrait tout aussi bien devenir une corporation de plein droit et un acteur majeur des jeux de pouvoir de Myriapolis, qu'être abattu par les puissants pour le symbole et la menace qu'elle représente (et elle a raison, voir le Front La destruction de la corporation). Un élément joue en faveur de la corporation : elle est devenue suffisamment respectable pour que même les puissants fassent appel à ses services et qu'ils lui fassent faire ce qu'ils n'osent pas ou ne peuvent pas faire officiellement ; si elle parvient à se rendre ainsi indispensable, elle sera particulièrement puissante.

Prémices

Marraine insiste beaucoup sur le fait que les personnages représentent la corporation dans toutes les situations sociales auxquelles elles participent. Elles doivent être irréprochables, apporter leur soutien aux nécessiteux en toutes circonstances et ne pas laisser insulter la corporation. Marraine insiste pour qu'elles participent à la vie sociale de la cité. Elle leur reproche leurs écarts de conduites, en particulier les bagarres des rues, mais également toute utilisation de la violence pour résoudre une situation qui pourrait s'en passer (par exemple en négociant plutôt). Si un client vient se plaindre du comportement des personnages à Marraine, celle-ci les convoque et leur fait des remontrances devant lui.

Développements

Marraine souhaite que la corporation des Fleuristes puisse occuper à nouveau le siège pour l'instant vacant qui lui revient. Bien qu'elle soit la seule à revendiquer le titre de corporation des Fleuristes et

qu'aucun effort n'ait été fait pour la remplacer ou pour supprimer ce siège, ce dernier n'a aujourd'hui aucune légitimité. Il faut donc que la corporation gagne une majorité de voix au Conseil pour s'y faire admettre (soit six voix).

Pour cela, Marraine demande aux personnages de rencontrer les différents membres du Conseil des XII et de chercher à gagner leurs bonnes grâces. Si les personnages ont déjà des liens avec eux, Marraine leur demande de les exploiter. La plupart n'ont que mépris pour la corporation ; les aristocrates sont même franchement hostiles : non seulement ils doivent partager le pouvoir avec des bourgeois, alors des gens du peuple ! Si les personnages ont déjà rendu des services à telle ou telle corporation, son représentant est bien plus enclin à les écouter.

L'argumentaire que Marraine propose est le suivant : la corporation fournit un service à l'ensemble de la cité, elle canalise et structure la criminalité de Myriapolis, ce qui en évite les débordements à défaut de pouvoir l'éradiquer ; au fond, les activités dites criminelles sont souvent des activités commerciales comme les autres qui peuvent participer au développement économique de la cité. La corporation met au travail les franges les plus désocialisées de la société : les enfants des rues (lesquels sont particulièrement nombreux, voir le Front Les disparitions d'enfants), les miséreux, les personnes sans famille, etc. Elle fournit une certaine protection sociale, nettoie les rues et exploite un filon qui était jusqu'ici une nuisance sociale.

Si la corporation des Fleuristes maîtrise le mouvement émergeant de la corporation des Ouvriers et des Manœuvres (voir La naissance de la treizième corporation), les représentants des corporations concernées (la corporation des Pêcheurs et Bateliers, la corporation des Drapiers, la corporation des Forges, la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre, la corporation du Bois et des Francs Charbonniers, la corporation des Tanneurs et Bouchers, la corporation des Imprimeurs) leur prêtent très volontiers l'oreille, à la fois par gratitude et par peur.

Si cet argumentaire ne suffit pas, Marraine suggère de corrompre personnellement les membres du Conseil, par exemple en leur garantissant la protection personnelle contre les activités de la corporation ; de plus, la corporation est prête à soutenir les motions de ses soutiens : comme elle n'a pas d'intérêts marchands, elle peut tout à fait les aider sans rien y perdre. Si la corruption ne fonctionne pas, il faut alors se résoudre à leur faire du chantage, voire à les menacer personnellement.

Une fois cette majorité réunie, Marraine nomme une représentante de la corporation parmi les personnages et l'envoie siéger pour la première fois, accompagnée des autres personnages en soutien, dans une séance mouvementée mais en fin de compte victorieuse pour la corporation (encore qu'une trahison de dernière minute pourrait être un bon retournement). Il faut ensuite siéger chaque semaine à la table du Conseil, régler des problèmes administratifs ennuyeux et effectuer les tâches politiques et diplomatiques qui lui incombent. Ses collègues ne manquent pas une occasion de lui tendre des pièges.

Point d'orgue

Pour couronner l'ascension de la corporation, Marraine décide d'organiser une fête de la corporation des Fleuristes à laquelle doit être invité le gratin de la société myriapolitaine. Il faut que cette fête soit si extraordinaire que même leurs adversaires soient obligés d'y venir ou regrettent amèrement de ne pas l'avoir fait.

Marraine donne aux personnages toute licence pour cette fête et leur donne accès à toutes les ressources financières et matérielles de la corporation. Il y a beaucoup à faire : il faut remettre le palais (qui appartenait aux Corvan) à neuf, il faut trouver de quoi nourrir les invités, il faut établir une liste, il faut trouver des performances tape-à-l'œil, il faut assurer la sécurité (les capuches s'y inviteront certainement, mais les duels peuvent également éclater entre invités), et ainsi de suite.

Une fois encore, Marraine demande aux personnages de pousser les membres du Conseil à venir, et leur demande aussi de faire venir les clients les plus en vue de la corporation. Un article dans *Les Dernière Nouvelles* aiderait beaucoup à faire connaître l'événement.

8.1.2. La destruction de la corporation

Parce qu'elle est une force montante provenant des classes populaires de Myriapolis, la corporation des Fleuristes a naturellement beaucoup d'ennemis parmi la bourgeoisie et l'aristocratie. Le choix de Marraine d'accueillir des personnes indépendamment de leur identité de genre ou de leur orientation sexuelle procure une justification alchimique pour les puissants pour détester la corporation. Par conséquent, de nombreuses manœuvres sont entreprises pour la déstabiliser : violences physiques, emprisonnements arbitraires, tentatives d'infiltration, campagnes de calomnie, etc. En fin de compte, le plus important est d'attaquer l'image de la corporation, afin que toutes les actions contre elle semblent légitimes aux yeux des gens dans la rue.

Prémices

Les personnages sentent que la corporation est sous pression. Ils sont arrêtés par la garde régulièrement lorsqu'ils se promènent dans la rue, qui les interrogent aussi sur leur orientation sexuelle ou leur identité de genre. Ils sont apostrophés par des alchimistes prêcheurs.

Développements

Le Front Les fiançailles est l'occasion pour la famille Harfang d'infiltrer la corporation. Si Domitille y parvient, elle cherche à obtenir une place de lieutenant au sein de la corporation. Le livre de compte de La Crotte disparaît. La garde parvient à faire des descentes trop précises pour être le fruit du hasard. La corporation de la Monnaie met à jour des manipulations comptables de la corporation.

Durant le Front Les disparitions d'enfants, le culte alchimique insinue que la corporation serait à l'origine des disparitions.

Les capuches protègent physiquement les commerçants qui refusent de devenir clients de la corporation.

Les Corvan sont tout particulièrement hostiles à la corporation parce qu'elle vit aujourd'hui dans un palais qui leur appartenait originellement, occupé durant la période d'exil de l'aristocratie jusqu'à il y a une trentaine d'années.

Point d'orgue

Si la corporation ne se défend pas suffisamment, si elle se fait trop d'ennemis (notamment parmi l'aristocratie), si les campagnes de calomnies fonctionnent suffisamment, si elle a trop peu d'alliés puissants, les Harfang décident de passer à l'action, notamment en préparation de leur coup d'État.

Au cœur de la nuit, le palais est investi par la garde, menée par Julian de Harfang. La sécurité de la corporation résiste assez longtemps pour que les personnages soient réveillées. Affronter la garde les mène à être tabassées et à être emprisonnées. Il est possible de s'enfuir par le chenal nord, en traversant les remparts. La Crotte, Marraine ou d'autres membres de la corporation peuvent parvenir à s'échapper grâce à aux personnages, mais elles ne peuvent pas sauver tout le monde

Les procès menés contre la corporation prennent du temps parce que la justice de la garde manque de preuves, mais ils permettent de déstabiliser suffisamment la corporation pour que ses structures se dissolvent. Pendant ce hiatus, la criminalité à Myriapolis se libère nettement. De nouveaux chefs apparaissent, rarement aussi stratèges ou tolérants que Marraine.

Pour retrouver un semblant de contrôle sur la situation, les personnages ont beaucoup à faire : libérer les personnes emprisonnées (par la ruse ou la force), rassurer les clients sur la capacité de la corporation à honorer ses engagements malgré l'évidence, trouver un nouveau quartier général, retrouver ou remplacer Marraine et La Crotte...

8.1.3. Les crimes de Marraine

Pour s'imposer comme patronne du crime de Myriapolis il y a 20 ans, Marraine a dû éliminer les patrons de l'époque. Pour cela, elle a mis le feu à tout un quartier du sud de Myriapolis comme diversion et les a assassinés ainsi que l'ensemble de leurs familles.

Austrio, un ancien patron du crime, est parvenu à survivre dans les taudis de l'île aux Salauds. Il est aveugle et infirme à cause des blessures infligées par Griselda, mais il a passé sa vie à endoctriner son fils Remus pour qu'il se venge d'elle. Il le croit enfin prêt à passer à l'action : il faut non seulement assassiner Griselda, mais aussi détruire son héritage, c'est-à-dire s'en prendre à la corporation des Fleuristes. Mais Remus est profondément malheureux de cette situation. Il aime son père, mais ce dernier le maltraite affectivement, lui répétant qu'il ne vaudra jamais rien tant qu'il n'aura pas vengé sa famille.

Prémices

Si les personnages prêtent particulièrement attention aux gens autour lorsqu'ils discutent avec Marraine, elles distinguent un jeune homme qui les observe : Remus.

Les personnes d'une trentaine d'années se souviennent encore de l'incendie qui ravagé le sud de Myriapolis. Certaines personnes en portent encore les blessures et ont tout perdu dans cet incendie. Cet incendie a aussi créé des taudis autour de l'île aux Salauds où se terre aujourd'hui la misère de la ville.

Développements

Parmi les gens qui viennent leur demander l'aide et la protection de la corporation, Remus demande à obtenir un médicament pour son père aveugle (un baume pour des cicatrices infectées) en échange de n'importe quelle tâche, il est prêt à faire les sales boulots ; il sait se battre et connaît bien les rues de Myriapolis. Il cherche effectivement un médicament pour son père malade, mais omet de dire qui est son père, et surtout sa véritable intention est d'infiltrer la corporation pour avoir accès à Marraine.

La meneuse doit toujours signaler qu'un personnage ment, donc les joueuses savent vraisemblablement que Remus leur cache quelque chose, mais sans savoir quoi. Si elles le suivent, elles peuvent remonter sa trace jusqu'aux taudis incendiés.

Si on le confronte, Remus craque : il aime profondément son père, sa seule famille, mais sa quête de vengeance démesurée le dépasse et il voudrait pouvoir vivre pour lui-même.

Point d'orgue

Sauf si on l'arrête, Remus s'infiltrer dans le palais en pleine nuit (sauf s'il y est déjà en parvenant à convaincre les personnages de l'engager pour de bon) et tente de poignarder Murraine. Celle-ci parvient à se défendre, mais est sévèrement blessée. Pour qu'elle survive, les personnages doivent obtenir l'aide d'un alchimiste (ce que ces derniers ne sont pas enclins à faire). Son absence, prolongée, peut susciter des relâchements parmi les clients de la corporation, même si La Crotte veille à ce que les activités se poursuivent néanmoins. Si Murraine se remet et que Remus a été capturé, elle ne fait preuve d'aucune clémence à son égard et exige qu'il soit tué, ce qui est rare de sa part. Les personnages peuvent intervenir en sa faveur pour changer son sort.

8.1.4. La corporation queer

Murraine a choisi d'ignorer sciemment les principes alchimiques et de recruter des personnes queers dans sa corporation. Au fil du temps, celle-ci est devenue un refuge pour celles et ceux qui ne pouvaient travailler ailleurs. Une petite communauté s'est construite, que les personnages doivent protéger et qui va être attaquée parce qu'elle est queer (voir La destruction de la corporation ci-dessus). Ses dirigeants sont eux-mêmes queer : Murraine est bisexuelle et Auguste est gay, même s'il n'aime pas s'afficher.

Si les personnages œuvrent dans ce sens, la corporation des Fleuristes peut devenir plus qu'un refuge. Elle peut devenir un point de ralliement et un lieu de conscientisation des personnes queers, pour instiller des changements profonds dans la société myriapolitaine. Chaque fois que les personnages travaillent suffisamment pour y parvenir, un seuil supplémentaire ci-dessous est franchi. Ce travail peut prendre différentes formes : faire savoir que la corporation protège les personnes queers, agir ouvertement contre les violences de la garde, prendre publiquement parti, etc.

Prémices

La corporation recrute plus facilement depuis que sa réputation de communauté queer s'accroît. Certaines missions vont dans ce sens : des demandes de protection contre des voisins homophobes ou transphobes, des clients demandant à être protégés spécifiquement en raison de leur orientation sexuelle ou de leur identité de genre, des jeunes trans chassés de leur foyer demandant de l'aide à la corporation.

La corporation a une réputation de plus en plus mauvaise (« dissolue », « dégénérée », « vicieuse », etc.) au sein des cercles alchimiques ou de la bonne société.

Développements

La corporation des Fleuristes est publiquement reconnue comme un lieu où les personnes queers

peuvent trouver de l'aide. On commence à y venir non pas pour ses activités criminelles, mais plutôt pour son identité. Les demandes d'aides afflux (discrimination à l'embauche ou au logement, agressions homophobes, arrestations arbitraires, etc.) et il faut s'organiser pour y répondre, notamment engager des personnes pour recevoir les demandes d'aide.

Des alchimistes renégats fabriquant des hormones et des médicaments abortifs demandent la protection de la corporation des Fleuristes contre le culte alchimique.

Le culte alchimique commence à devenir particulièrement insistant contre la corporation, qui sent les pressions politiques sur elle s'accroître (voir La destruction de la corporation).

Point d'orgue

La corporation des Fleuristes devient un étendard pour les communautés queers. Elle devient aussi un lieu de conscientisation : on s'y retrouve pour discuter d'expériences partagées, pour trouver de l'entraide, pour faire communauté. Des groupes de paroles pour femmes, pour victimes, pour personnes concernées s'y déroulent quotidiennement. Des alchimistes renégats s'y installent et offrent des consultations à toutes heures du jour et de la nuit. La Crotte est débordée par les financements nécessaires à ces activités, mais la corporation dispose aussi d'une main-d'œuvre importante. On y vient aussi pour se rencontrer et pour draguer. Des fêtes y sont organisées. Les personnages doivent faire face à l'invasion du siège de la corporation. Le soutien populaire est grandissant.

La pression de la garde et du culte alchimique est à son comble. Ce dernier établit une estrade sur la place de la Carpe et du Lapin pour haranguer les foules en permanence et s'opposer aux activités de la corporation. Selon le pouvoir des personnages au conseil des XII, cette pression peut n'être qu'une gêne passagère ou au contraire être fatale à la corporation.

8.2. Les missions de La Crotte

La Crotte peut confier des missions aux personnages. Elles n'ont pas la même importance que les autres Fronts présentés ici, mais elles participent de la vie quotidienne et des affaires de la corporation, auxquelles les personnes ne peuvent échapper. Chacune peut être répétée avec plusieurs variantes.

8.2.1. Faire entrer un client

Les personnages doivent rencontrer Truaut, un boucher du quartier des Peaux, qui envisage de rejoindre la corporation. Il n'a pas les moyens de payer les arrhes demandés par la corporation : il élève seul six enfants (qu'il a eu de plusieurs mariages ou qu'il a adoptés). Il propose aux personnages de leurs rendre des services à la place : des bons morceaux, des repas à l'œil, l'usage sans question de son arrière-salle.

Variante : la corporation tente de faire rentrer Monsieur Louis, qui dirige une salle de lutte très courue de la bonne société. S'il n'a pas de pouvoir à proprement parler, il a de l'influence mais ne voit pas vraiment ce que la corporation pourrait lui apporter.

Variante : les personnages doivent faire payer un client en retard sur ses paiements et qui rechigne parce qu'il envisage de faire plus confiance à la garde.

8.2.2. Arbitrer un conflit entre clients

Deux marchands de fruits du quartier des Oreilles Rouges, tous les deux clients de la corporation, sont en guerre. L'un, Gédéon Petitecasse, est installé là depuis longtemps et reproche à son voisin de casser les prix qu'il a établis depuis longtemps. L'autre, Amédée Sauvepomme, vient de s'installer, a eu l'assurance de la corporation des Moulins, Métayers et Fermages qu'il pouvait le faire sans conflit, il dispose de lignes d'approvisionnement rapide et ses produits sont de meilleure qualité que Petitecasse. En plus, ils ont couché ensemble plusieurs fois et Amédée pensait la relation éphémère et ouverte alors que Petitecasse croyait à une relation solide et durable, ce qui teinte leur relation de reproches réciproques.

Si un des marchands n'est pas satisfait, il arrête de payer les arrhes de la corporation et se met sous la protection de la garde. Il se plaint auprès de sa corporation qui demande à la corporation des Fleuristes de sortir de ses affaires.

Variante : la même chose peut se répéter avec différents métier et avec d'autres conflits similaires : non-respect d'un contrat, concurrence déloyale, reprise maladroite d'une affaire, etc. Les conflits familiaux et personnels peuvent venir compliquer nettement les affaires.

8.2.3. Arrêter un resquilleur

La corporation des Fleuristes entend bien contrôler toute la criminalité de Myriapolis. Celles et ceux qui resquillent font courir un risque à la fois économique pour la corporation – qui ne touche pas sa part de l'activité – et un risque politique – la corporation est tolérée voire acceptée parce qu'elle contrôle le crime et le garde sous un seuil acceptable. Les personnages sont donc envoyées sur la piste de Poisson, un racketteur qui promet protection en échange de paiements, exactement le cœur de métier de la corporation des Fleuristes ! Après l'avoir retrouvé et l'avoir arrêté, les personnages sont devant un dilemme : s'ils punissent trop violemment le personnage pour en faire un exemple, cela risque de ternir l'image de la corporation ; s'ils ne le punissent pas suffisamment, la corporation risque d'apparaître trop faible et de voir les resquilleurs se multiplier. Les personnages doivent trouver un juste milieu.

Variante : le resquilleur peut être puissant et bien organisé, par exemple un marchand faisant de la contrebande. S'attaquer à lui demande plus que des muscles et de l'intimidation.

Variante : le resquilleur lance une activité criminelle que la corporation ne couvrait pas jusque-là, par exemple un cercle de jeux et de paris. En cherchant à en prendre le contrôle, la corporation est peu légitime, elle aurait dû y penser avant.

8.2.4. Transporter des fonds

Les personnages récupèrent les arrhes d'un de leurs clients, Gédéon Petitecasse, et doivent les transporter du bout du quartier des Oreilles Rouges jusqu'au siège de la corporation, dans le coffre de La Crotte. Elles doivent parvenir à transporter cet argent sans se le faire voler ni se faire prendre. Établir un itinéraire et envoyer une reconnaissance est précieux pour cela.

Événement possible : un groupe de gardes a flairé ce qui se trame et arrêtent les personnages pour les fouiller. Ils risquent de confisquer ce qu'ils trouvent. Il faut les corrompre rapidement. Si les personnages n'agissent pas assez rapidement, ils doivent escalader vers un combat ouvert avec la

garde et risquer l'emprisonnement et le passage à tabac.

Événement possible : une capuche a payé un mendiant (ou tout autre vendeur à la sauvette, gamin des rues, etc.) pour distraire les personnages, elle bouscule le porteur et s'enfuit avec la marchandise. Aux personnages de la rattraper.

Variante : les personnages ne transportent pas de l'argent, mais des marchandises spéciales : des épices rares, des lingots dérobés à la corporation de la Monnaie, une œuvre d'art queer blasphémant les saints principes alchimiques.

8.2.5. Prendre soin de la famille d'un membre

Les personnages doivent rendre visite à la veuve Charon, qui tient l'orphelinat de la rue des Verts Chanteurs, dans le quartier du Grand Bassin. Elles doivent lui apporter une somme d'argent remise par La Crotte et vérifier que la veuve ne manque de rien. Elles doivent aussi vérifier s'il n'y a pas un enfant de l'orphelinat qui serait susceptible de rejoindre les rangs de la corporation, ce que la veuve n'aime pas. Son mari travaillait pour la corporation, mais a été tué durant une rixe avec la garde. Une raison de plus pour la veuve de ne pas aimer la corporation, mais sans la « retraite » qu'elle lui verse, elle ne pourrait faire tourner son orphelinat. Il serait préférable que les personnages ne la vexent pas.

Variante : elles doivent rendre visite à un membre malade, absent ou emprisonné.

Variante : le conjoint restant peut être queer et/ou avoir beaucoup d'enfant à charge.

Variante : la famille ne veut pas de l'aide des personnages, considérant que la corporation a surtout apporté des tensions et des risques dans leurs vies.

Variante : il s'agit d'un ancien membre de la corporation qui maintenant vit à la rue ayant tout perdu, mais que la corporation continue d'aider et d'entretenir.

8.2.6. Libérer un membre

Les personnages doivent se rendre au palais carré pour libérer un membre qui a été arrêté sous un faux prétexte. Elles doivent verser une caution – la somme d'argent est donnée par La Crotte – qu'elles savent pertinemment ne jamais revoir. La personne à libérer est Tremollet, qui travaille usuellement dans le quartier des Peaux. Les personnages doivent entrer dans le palais simplement et résister aux multiples provocations des gardes qui n'aimeraient rien de plus qu'un prétexte pour les enfermer et les dépouiller. Elles doivent aussi rassurer le client et prendre soin de lui à la sortie, en lui offrant par exemple à manger et un coup à boire.

Variante : le client est particulièrement malade ou ivre.

8.2.7. Soutenir un membre avant son exécution

Grasset, des clients de la corporation et un garde du palais carré, est condamné à mort par le Conseil des XII pour trahison – il a vendu trop de secrets à la corporation. La Crotte et Marraine n'ont pas l'intention de le sauver. Les personnages sont envoyées pour assister à son exécution (il va être pendu). Voir Les exécutions publiques. Elles doivent le rassurer et l'assurer que la corporation prendra soin de sa famille, en l'occurrence ses parents âgés et une amoureuse qu'il ne pourra pas

épouser. Elles doivent s'approcher de ses parents et les informer de l'aide de la corporation. Après l'exécution, elles doivent suivre le corps jusqu'au cimetière, payer les frais de sa crémation, et y assister.

Variante : la famille du membre de la corporation est particulièrement remontée contre elle, elle estime que c'est à cause d'elle qu'il se fait exécuté. Elle refuse l'aide de la corporation.

Variante : il faut faire évader le condamné avant son exécution. Pour cela, il faut chauffer la foule pour qu'elle s'interpose entre lui et l'échafaud, voire corrompre des meneurs pour qu'ils y poussent les autres. Il faut ensuite enlever le condamné et le faire disparaître de la garde.

8.2.8. Protéger un membre

Les personnages sont informées d'un membre qui a besoin d'aide. Cela peut prendre différentes formes :

- Un membre poursuivi par un ex jaloux et violent. Ils ne vivent plus ensemble, mais l'ex continue de le suivre et de le harceler : il vient chez lui, il le suit dans la rue, il interroge ses relations, il menace, il supplie, il promet...
- Un jeune membre a été chassé de son foyer par sa famille alchimiste parce qu'il est queer. Les personnages doivent le retrouver, le rassurer, le nourrir, le vêtir, lui trouver un nouveau foyer et un moyen de gagner raisonnablement de l'argent.
- Les familles d'un couple queer veulent leur retirer la garde de leurs enfants avec le soutien du culte alchimique (un prélude au Front Les disparitions d'enfants). Les personnages doivent non seulement empêcher les familles d'agir, mais en plus calmer les attaques du culte.
- *Les Dernières Nouvelles* sont sur le point d'ouster un membre de la corporation. Celui-ci craint de perdre son emploi et d'être exclu de ses cercles sociaux usuels. Il a vraiment peur. Il demande aux personnages d'intercéder auprès de la corporation des Imprimeurs pour que l'information reste secrète. Selon la relation que les personnages entretiennent avec Jeanne Bonnemont, leur demande peut être accueillie avec froideur (que viennent-elles réclamer ? cela ne les concerne pas) ou avec plus de chaleur (d'accord, mais en échange, j'ai quelque chose à vous demander... voir *La justice des amoureuses*).

Dans tous les cas, la corporation doit assistance à ce membre et ne peut pas laisser dire qu'elle ne fait rien pour ses associés. Les personnages doivent régler le problème mais avec le moins de violence possible, au risque de ternir l'action de la corporation.

8.3. Les complots des Harfang

Les Harfang sont la plus puissante famille de Myriapolis et ce, depuis des siècles. Les dernières décennies ont vu leur pouvoir refluer, mais ils comptent bien reprendre le dessus.

8.3.1. Le coup d'État

Le Duc Ferdinand de Harfang et ses proches veulent renverser le Conseil des XII et rétablir le Grand Duché de Myriapolis. Pour cela, ils projettent un coup d'État préparé depuis longtemps. Le

Duc contrôle la corporation des Forges qui l'enrichit et lui octroie un siège au Conseil. Il est parvenu à faire accepter son fils bâtard Julian comme capitaine de la garde de Myriapolis, ce qui lui donne un grand pouvoir. Les prochaines étapes de son plan consiste à s'allier aux Phasian par mariage, à reprendre le symbole de la couronne ducale et à provoquer un scandale pour déstabiliser le culte alchimique et les Corvan et ainsi se poser en garant de l'ordre dans Myriapolis.

Prémices

Les premières manœuvres sont le mariage de sa fille, Domitille de Harfang, avec Gérôme de Phasian, commandant du vieux fort et de l'armée régulière de Myriapolis. Voir le Front Les fiançailles.

Durant cette période, le Front La rivalité entre les Harfang et les Corvan avance également, même s'il ne joue pas directement sur le coup d'État.

Développements

Les étapes suivantes de préparation consistent dans les Fronts Le vol de la couronne ducale, La conquête du fort marin et Les disparitions d'enfants. Le Front La destruction de la corporation fait aussi partie de ce plan.

Si les personnages parviennent au bout des révélations de ces Fronts, elles peuvent se douter que quelque chose se prépare. Si elles les surveillent, elles peuvent s'apercevoir que Ferdinand de Harfang et son fils Théostase rencontrent divers notables de la ville, notamment les représentants de la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre et de la corporation des Drapiers (Alba de Phasian) pour obtenir leur soutien à leur coup. Des tractations peuvent aussi avoir lieu avec des membres du culte alchimique.

Point d'orgue

Le coup d'État lui-même doit avoir lieu le soir de la Grande Nuit pour profiter de l'éloignement de la plupart de la population, de la confusion ambiante et du relâchement des membres du Conseil des XII. La garde et l'armée régulière doivent investir la ville et prendre le contrôle du palais du Conseil des XII, des sièges des corporations jugées les plus essentielles (la Monnaie, les Drapiers et les Moulins, Métayers et Fermages), de la cathédrale alchimique et de l'université. La porte septentrionale et les portes de la route des ruines et de la grand route sont également bloquées, ainsi que le trafic fluvial vers l'amont du canal ancien et du Vieux Père. La garde du fort marin doit prendre le contrôle du port et empêcher le départ de tous les bateaux ; elle doit aussi prendre le contrôle de la capitainerie et du siège de la corporation des Pêcheurs et Bateliers (voir La conquête du fort marin).

Si tout se passe comme prévu, le Conseil des XII est convoqué au petit matin pour une session extraordinaire où Théostase de Harfang prend la parole et dissout d'autorité le Conseil avant de proclamer la réinstauration du Grand Duché, avec Ferdinand de Harfang à sa tête.

Selon la façon dont les différents Fronts se sont déroulés en amont, le coup d'État peut être plus ou moins facile et se dérouler différemment, mais surtout les actions des personnages durant cette soirée sont déterminantes pour son issue. Il y a différents endroits où elles peuvent agir.

Elles peuvent chercher à empêcher la prise de l'université ou de la cathédrale alchimique en en

ralliant les membres, pour ouvrir un front de résistance populaire – fondé respectivement sur les étudiants ou les croyants. De même, elles peuvent chercher à rallier à leur cause la corporation naissante des Ouvriers et des Manœuvres, dont le nombre peut peser nettement dans la balance. Une action auprès d'une des corporations permettrait également de se faire des alliés et d'unifier l'action de la bourgeoisie contre le coup d'État. Chercher à protéger le siège de la corporation des Fleuristes ne sert à rien parce que les Harfangs ne s'y intéressent pas. Attaquer les places fortes des Harfangs pour les prendre à revers permet aussi de les déstabiliser : le palais Harfangs, le siège de la corporation des Forges ou le vieux fort. Les personnages peuvent également chercher à attaquer et prendre en otage des membres de la famille Harfang.

Un enjeu de taille est la position de l'armée myriapolitaine, commandée par Gérôme de Phasian. Selon la façon dont les personnages se sont comportées envers lui durant le Front Les fiançailles, il peut adopter une position plus ou moins conciliante, les aidant franchement ou à l'extrême inverse soutenant les Harfang par vengeance.

Globalement, trois situations sont possibles à l'issue du coup d'État.

Si l'issue penche nettement en faveur des Harfangs, Ferdinand de Harfangs fait la chasse à ses ennemis et applique le programme qu'il s'était promis. L'aristocratie et ses alliés prennent le pouvoir sur les corporations. Myriapolis devient particulièrement autoritaire et sombre. Les temps sont particulièrement durs pour les personnes LGBT puisque le Grand Duc applique une politique de répression violente, pour gagner les faveurs des croyants alchimiques. Des foyers de résistance se mettent en place. La corporation des Fleuristes risque de disparaître.

Si l'issue est incertaine, la guerre civile s'installe. Les rues ne sont plus sûres, des affrontements éclatent régulièrement entre les bandes des différentes factions qui émergent. Certains des puissants quittent précipitamment la ville, au risque d'y diminuer leur influence. Le commerce et l'industrie s'en ressentent. Le grain devient cher. Le temps joue alors en faveur des Harfangs : une partie de la bourgeoisie se résout à céder son pouvoir politique pour retrouver un semblant d'ordre et pour que l'activité économique reprenne.

Si l'issue est nettement en faveur du Conseil des XII, une nouvelle ère s'ouvre où les cartes sont rebattues. Le Conseil des XII s'en prend violemment à ceux qui ont essayé de le renverser en leur retirant leurs positions de pouvoir, au terme de procès dont le résultat est connu d'avance. L'aristocratie perd beaucoup de son prestige et son pouvoir. Cet appel d'air peut profiter à la corporation des Fleuristes si elle s'est montrée loyale envers le Conseil, où elle est définitivement acceptée. A terme, elle peut aussi assouplir la répression sur les mœurs et contribuer à une Myriapolis plus tolérante et plus épanouie.

8.3.2. Les fiançailles

Domitille de Harfang doit être mariée à Gérôme de Phasian, le commandant de l'armée myriapolitaine et le jeune patriarche de sa famille (son père est mort récemment). Ferdinand de Harfang, le père de Domitille, espère ainsi disposer d'un appui de poids pour prendre le pouvoir sur la ville au moment du coup d'État. Cependant, Domitille a d'autres plans et veut se faire un nom pour elle-même, et Gérôme aime quelqu'un d'autre.

Prémices

Toute la ville est invitée pour les fiançailles de la fille de l'homme le plus puissant de Myriapolis. De longues tables ont été dressées sur le champ de foire au nord de la ville. Des guirlandes de fleurs délimitent une zone près de l'eau pour les proches. La sécurité est assurée conjointement par les gardes de la famille Harfang et par l'armée terrestre myriapolitaine. Il y a assez à manger et à boire pour trois jours, des plats roboratifs pour le tout-venant et des mets fins pour les invités les plus prestigieux. Des orchestres et des baladins ont été embauchés pour distraire les invités.

La corporation des Fleuristes a reçu une invitation pour « son représentant et sa suite ». Marraine est aux anges et presse les personnages de s'y rendre. Elle insiste pour qu'elles représentent la corporation sous son meilleur jour. Point mystérieux : l'invitation provient de la mariée elle-même ! Les personnages doivent trouver des habits, apprendre qui y vient et trouver des cadeaux de valeur pour les mariés, ce qui peut prendre un long moment.

Tout le gotha de Myriapolis est présent : les trois familles nobles (même les Corvan), les représentants de chaque corporation, et des membres du clergé alchimique. On témoigne du mépris aux personnages, mais on ne peut pas les exclure des conversations sous peine de vexer la mariée.

Au moment où les personnages sont présentées aux futurs mariés, la mariée les prend à part. Elle ne veut pas de ce mariage. Elle veut absolument qu'il soit annulé. Elle aimerait se mettre sous la protection de la corporation, considérant qu'il n'y a pas d'autre force dans Myriapolis pouvant s'opposer à son père (c'est un mensonge, si les personnages cherchent à le savoir). Elle leur promet de les payer grassement si elles parviennent à rompre ce mariage et à l'aider à s'échapper du couvent alchimique où son père l'a placée.

Développements

Faire évader Domitille n'est pas difficile, puisqu'elle le souhaite elle-même, cela demande juste du temps et de l'organisation. Cependant, dès que sa disparition est constatée, les soupçons se portent sur la corporation. Julian visite avec énergie le siège de la corporation et menace personnellement les personnages : il s'agit de retrouver sa sœur ! Les tensions montent autour de la corporation. Affirmer que Domitille souhaite rester avec la corporation diminue l'agressivité des Harfang, mais les relations restent tendues.

Si les personnages s'intéressent à Gérôme de Phasian, plusieurs révélations ont lieu successivement, qui sont obtenues de différentes manières selon les moyens mis en œuvre par les personnages : Gérôme est gay, il n'a encore jamais eu de relations amoureuses et Julian de Harfang, son futur beau-frère, lui plaît particulièrement (celui-ci n'est pas conscient de cette attirance). Par ailleurs, c'est un bon commandant d'armée, apprécié par ses hommes.

Les personnages peuvent tenter d'orchestrer une rencontre entre Gérôme et Julian ou pousser Gérôme à renoncer à ce mariage, de nombreux plans sont ainsi possibles. A long terme, un mariage entre Gérôme et Julian serait possible si Julian et permettrait à Ferdinand d'atteindre ses objectifs, mais il se mettrait alors le culte alchimique à dos, ainsi qu'une partie de l'opinion publique. Attaquer Gérôme publiquement sur son homosexualité peut fonctionner aussi, en prenant appui sur les opinions alchimiques de la population, mais celui-ci ne l'oubliera pas.

Point d'orgue

Le véritable but de Domitille n'est pas d'échapper à ce mariage. Bien sûr, elle n'en veut pas, mais ce qu'elle souhaite surtout c'est échapper à l'ombre de son père. Elle veut se faire un nom pour elle-même et non servir de monnaie d'échange politique. Elle veut prendre le pouvoir sur la criminalité de Myriapolis en prenant la tête de la corporation des Fleuristes. A terme, elle souhaite la mettre au service des ambitions de son père, mais cette fois-ci comme une actrice avec laquelle on doit compter. En se mettant sous la protection de la corporation, elle peut travailler pour elle, en grimper rapidement les échelons et gagner la confiance de Marraine et La Crotte jusqu'à prendre le pouvoir. Si elle parvient à se faire confier un rôle de lieutenant (parmi ceux que les personnages n'auraient pas pris, détaillés dans Responsabilités au sein de la corporation), au moment du coup d'État elle met toutes ses forces pour appuyer son père et ses troupes. Elle joue un jeu particulièrement gagnant parce que Marraine est aux anges de pouvoir prendre sous son aile une aristocrate de ce pedigree (qui aurait pu être sa fille dans d'autres circonstances), à tel point que son bon sens et sa méfiance naturelle sont étouffés par son désir de reconnaissance sociale.

8.3.3. Le vol de la couronne ducale

Le Duc Ferdinand de Harfang a besoin de reprendre la couronne ducale afin de pouvoir asseoir symboliquement son pouvoir. Il a donc demandé à ses hommes de la voler, n'ayant aucune confiance dans la corporation des Fleuristes.

Prémices

Par un contact ou par La Crotte, les personnages entendent parler d'un gros coup qui pourtant n'a pas été commandé à la corporation des Fleuristes. La Crotte déteste les petits malins qui pensent pouvoir faire cavalier seul et demande aux personnages de régler la question. Elles savent uniquement qu'il s'agit d'un vol qui aura lieu dans les archives de la bibliothèque, dans les bâtiments de l'université. Elles ne savent pas qui est le voleur ni ce qu'il va voler. Le vol doit avoir lieu ce soir, après la fermeture des bâtiments de l'université. Il y a plusieurs trésors possibles : la charte fondatrice du conseil des XII, l'ancienne couronne ducale, l'épée de Maxence le Laboureur (fondateur mythique de l'ancienne Myriapolis), le *Codex Radicum* (retraçant la généalogie des familles nobles myriapolitaines), la Fiole Ardente (qui contiendrait le dernier souffle d'un dragon alchimique), la collection des œuvres complètes des *Aventures de Père Rossignol* ou encore l'ancre de l'*Heureuse Mathilda* (le premier navire myriapolitain à avoir fait le tour du monde).

Développements

Si les personnages se rendent sur place et observent les personnes présentes, ils repèrent des hommes de main des Harfang et des capuches, lesquelles ont également entendu parler du coup. A la fermeture, chacun se cache. Les hommes de main ont acheté des fumigènes dont ils remplissent rapidement la bibliothèque et se jettent sur la couronne ducale. Dans la confusion, ils cherchent à sortir, éventuellement par les fenêtres et à rejoindre le palais Harfang ou le palais carré (pour se mettre sous la protection de Julian de Harfang).

Les personnages peuvent s'interposer. Les capuches cherchent également à s'emparer de la couronne et peuvent prétexter une alliance temporaire avec les personnages pour les surprendre. La course poursuite peut se dérouler sur les toits et dans les rues de nuit.

Point d'orgue

Quelle que soit l'issue de la scène précédente, les personnages peuvent se demander pourquoi la couronne ducal spécifiquement a été volée, parmi les trésors précieux de la bibliothèque. Elles peuvent envisager de rechercher les hommes de main et leur faire cracher le morceau (ils ne savent rien mais peuvent avouer qu'ils étaient en mission pour le Duc). Cette information peut les mettre sur la piste du coup d'État.

8.3.4. La conquête du fort marin

Le coup d'État des Harfang ne peut fonctionner que s'ils maîtrisent aussi le front de mer. Il leur faut pouvoir immobiliser la flotte marchande et contrôler le port et l'arsenal. Ainsi, si la situation se met à durer, ils peuvent contrôler le flux de marchandises et donc les entrées d'argent de leurs rivaux. La clé de tout ceci est la garnison du fort marin qui dispose des navires et de l'expérience pour y parvenir. Et la clé de la garnison est sa commandante, Marcia Autrelac, laquelle est en principe aux ordres du commandant de l'armée myriapolitaine, Gérôme de Phasian, mais qui est dans les fait entièrement indépendante. Afin d'avoir l'obéissance de Marcia Autrelac, Théostase de Harfang a décidé de la séduire, comme il a séduit bien d'autres personnes de Myriapolis (voir La justice des amoureuses). Mais il n'a pas le droit à l'erreur, il ne peut pas avancer à l'aveugle comme il le fait usuellement, il a besoin d'informations sur elle. Il fait donc appel à la corporation des Fleuristes.

Prémices

Théostase prend contact de manière détournée avec la corporation et leur donne rendez-vous dans une taverne louche, tard le soir. Il ne donne pas son nom, mais il est aisément reconnu par les personnages, tout le monde sait qui il est. Il explique vouloir des informations sur Marcia Autrelac. Si on insiste, il peut reconnaître que c'est pour la séduire, mais il répugne à donner cette précision.

Il veut savoir :

1. Quels sont ses centres d'intérêt.
2. Quelles sont ses opinions politiques sur l'évolution de Myriapolis, et en particulier sur les Harfangs.
3. Comment elle se bat à l'épée.
4. Quelle est sa vie amoureuse en ce moment.

Il est essentiel que cette collecte d'information demeure secrète et que le comportement des personnages demeure naturel. Si Marcia se doute de quoi que ce soit, le contrat est annulé.

Théostase est prêt à rémunérer grassement les personnages pour ces informations. Cependant, si cela n'est pas suffisant, il peut proposer le soutien de la corporation des Forges, dont il est le représentant, à la table du Conseil des XII : ce soutien ne lui coûterait rien et il servirait bien la cause de la corporation. Il est convaincu que le Conseil va disparaître suite au coup d'État et donc la place de la corporation des Fleuristes n'a aucune importance pour lui.

Développements

Les personnages peuvent approcher Marcia de différentes manières : l'approcher directement,

approcher les hommes sous son commandement, chercher à entrer au service de sa maison (elle provient d'une famille de marchands de bois).

1. Elle aime nager, dans la mer ou dans l'eau douce, en choisissant de préférence un lieu discret. Elle aime tailler le bois et accumule des figurines de différentes essences. Elle aime se promener dans les chantiers de l'arsenal pour contempler la construction des navires.
2. Elle ne s'occupe de politique que parce qu'elle en a besoin pour conserver son siège. Elle est régulièrement approchée par des marchands cherchant à ce qu'elle privilégie la protection de leurs navires ou qu'elle accélère les quarantaines qui les concernent ; ces faveurs lui permettent de rester à sa position. Elle a de bon contact avec le représentant de la corporation du Bois et des Francs Charbonniers, Maître Portecercueil, qui est un ami de ses parents. Elle n'apprécie pas beaucoup les Harfang, dont les ambitions sont trop visibles. Elle n'a aucune foi et n'aime pas le culte alchimique.
3. Habitée aux combats en mer, elle sait faire le meilleur usage de son environnement immédiat et le retourne contre son adversaire. Elle a un excellent sens de l'équilibre qui l'autorise à prendre des positions en hauteur.
4. Elle n'a pas de vie amoureuse pour plusieurs raisons. Sa position de commandante du fort marin lui prend tout son temps libre. Sa famille n'a pas besoin qu'elle se marie, son frère aîné assure déjà le relai. Elle est trans, ce dont elle ne se cache pas mais dont elle ne fait pas publicité ; dans le climat alchimique de Myriapolis, elle est très prudente pour chercher un ou une partenaire. Malgré tout ceci, elle aimerait pouvoir trouver quelqu'un à qui se confier, qui puisse comprendre ses doutes et questionnements, et qui lui témoignerait de l'affection sincère.

Point d'orgue

Si Marcia découvre que les personnages ont été envoyés par Théostase, elle est furieuse contre elles et contre lui aussi. Le plan de Théostase échoue.

Si les personnages parviennent à obtenir toutes ces informations et les transmettent à Théostase (ils doivent en particulier décider si elles lui révèlent qu'elle est trans), celui-ci parvient effectivement à séduire Marcia et, amoureuse, elle le soutient au moment du coup d'État. En attendant, lui tient ses promesses et les paie ou les soutient.

Si les personnages abandonnent la mission que leur a donnée Théostase, celui-ci est particulièrement en colère ; ce d'autant plus si les personnages se rapprochent de Marcia, amoureusement ou amicalement.

8.3.5. La rivalité entre les Harfang et les Corvan

Les Harfang et les Corvan se vouent une haine ancienne. Les Harfang sont une famille aristocrate séculaire, descendant directement des tyrans de l'ancienne Myriapolis. Les Corvan sont une famille de bourgeois ayant eu de la chance en affaire et ayant rallié la noblesse par un mariage avantageux il y a longtemps. Lors de la prise du pouvoir par le Conseil des XII et le renversement du Grand Duché, les Corvan se sont immédiatement rangés aux côtés des bourgeois, ce qui leur a permis de revenir plus tôt dans la cité et de protéger leurs intérêts économiques. En représailles, quand les

Harfang sont revenus d'exil deux décennies plus tard, ils ont fait assassiner le patriarche Arthésian de Corvan par la corporation des Fleuristes de l'époque (spécifiquement Griselda qui devient ensuite Marraine) entraînant une cascade de morts et de vengeance diverses. Aucune des deux familles ne s'est jamais pardonné et la vendetta se poursuit de nos jours. « Entre Harfang et Corvan » signifie pour un Myriapolitain être pris dans une situation dangereuse qui ne vous concerne pas.

Prémices

La rivalité est connue de tous, mais il faut la mettre en scène au moins une première fois. Alors que les personnages se promènent dans la rue ou qu'ils interagissent avec Julian de Harfang et ses hommes, une bande de gardes des Corvan arrivent en sens inverse. La rue est étroite et il est évident qu'ils ne peuvent pas se croiser en s'ignorant. Reculer est impensable. Le ton monte et les coups de poing volent rapidement. Les Corvan peuvent aussi viser les personnages s'ils reconnaissent qu'elles appartiennent à la corporation des Fleuristes. Les personnages sont pris entre deux feux ; elles peuvent par exemple tenter de s'échapper par les toits ou un canal, d'apporter leur aide à l'un des deux camps ou encore de les exciter à la violence, auquel cas ils s'y entraînent facilement et tirent leurs épées.

Développements

La corporation des Fleuristes est prise dans ce conflit parce que les Corvan les détestent et les Harfang craignent leur influence durant le coup d'État, et chacun pense qu'elle soutient le camp en face.

La rivalité se poursuit durant les fêtes ou durant les cérémonies publiques. Durant les ruées ou durant la course de bateaux de la Grande Nuit (voir Fêtes myriapolitaines), leurs affrontements sont particulièrement violents et hargneux.

Les combats qui étaient jusqu'ici des combats au poing deviennent des combats à l'arme blanche. Des hommes de main qui jusque-là arboraient seulement des coquards ou des estafilades, sont tués en pleine rue. Ces combats n'ont jamais lieu dans les deux îles du centre, mais toujours dans les quartiers populaires, comme le quartier aux Alouettes, le quartier des Peaux ou l'île de Bronze. Les clients de la corporation des Fleuristes s'en plaignent.

Point d'orgue

Si les personnages ne cherchent pas à apaiser cette rivalité ou à la canaliser, elle dégénère franchement en conflit ouvert. Non seulement les hommes de main des Corvan et des Harfang s'entre-tuent, mais en plus le sang de tierces parties coule. Des magasins sont saccagés, des incendies se déclarent, des passants sont pris dans des combats qui ne les concernent pas. Les clients de la corporation des Fleuristes la quittent et refusent de payer leur dû parce qu'ils ne s'estiment plus assez protégés.

8.3.6. La justice des amoureuses

Sœur Mercuria de Corvan, Mariana Astère, étudiante à l'université et Maîtresse Jeanne Bonnemont, la représentante de la corporation des Imprimeurs ont toutes les trois été séduites par Théostase de Harfang, qui a mené pendant un temps une relation avec chacune d'entre elles, l'a utilisée à ses fins

et l'a ensuite trompée et abandonnée. Il a utilisée Mercuria pour obtenir des informations commerciales. Il a utilisée Jeanne pour obtenir son vote à la table du Conseil. Mariana est enceinte de lui mais cherche à obtenir un philtre abortif.

A force d'être trompées par Théostase les unes par les autres, elles ont fini par se rencontrer franchement et par décider ensemble qu'elles ne veulent plus qu'il reste impuni. Elles veulent détruire sa réputation, l'humilier moralement (l'alchimie réprouve les liaisons multiples, qu'elles soient éthiques ou pas) et s'assurer qu'aucune autre personne, femme ou homme, ne tombe victime de Théostase de Harfang.

N'ayant pas elles-mêmes les ressources, elles paient la corporation des Fleuristes pour les y aider.

Prémices

Les trois femmes donnent rendez-vous dans un entrepôt de la corporation des Imprimeurs, à l'abri des regards indiscrets et des espions des Harfangs. Elles ont déjà payé la corporation pour une grande discrétion : les personnages sont tenues au secret. Elles exposent leurs situations et leurs demandes :

- Elles veulent que Théostase de Harfang soit humilié publiquement et que sa réputation soit détruite pour l'empêcher de séduire qui que ce soit. Les personnes ont le choix de la méthode, l'essentiel est de parvenir à ce résultat.
- Elles veulent également que les personnages trouvent les autres femmes – et éventuellement hommes – que Théostase pourrait fréquenter en ce moment et les prévenir.

Développements

Les personnages ont de nombreuses possibilités pour humilier publiquement Théostase, mais elles impliquent toutes de gagner sa confiance, voire de faire semblant d'être séduit par lui ; il se peut aussi qu'il faille se débarrasser du garde du corps qui ne le quitte jamais. Parmi les possibilités auxquelles les personnages pourraient penser : lui faire croire à un rendez-vous amoureux, le laisser se déshabiller et le forcer ensuite à se promener nu dans les rues de Myriapolis ; lui faire boire un philtre alchimique le rendant stupide avant une apparition publique.

Si Théostase découvre le complot contre lui avant qu'il ne s'accomplisse, il est prêt à doubler la somme d'argent promise ; si cela ne suffit pas, il promet de tout faire pour faire entrer la corporation des Fleuristes à la table des XII (et il en est vraisemblablement capable). Il va jusqu'à supplier à genoux si ce n'est pas suffisant, il a absolument besoin de préserver sa réputation.

Théostase travaille effectivement à d'autres conquêtes, en leur faisant des promesses qu'il ne compte pas tenir. Marcia Autrelac (voir La conquête du fort marin), Violaine (une pêcheuse du port, voir Clients de la corporation) et Alba de Phasian (qui pourrait devenir la sœur de son beau-frère, voir Les fiançailles).

Point d'orgue

Si les personnages parviennent effectivement à humilier Théostase, celui-ci ne l'oubliera pas. A la moindre occasion, il provoque une descente au siège de la corporation et fait arrêter des membres de la corporation sous des prétextes fallacieux. Il multiplie les attaques sur tous les fronts et ne

s'arrête pas. Sa vengeance est sans pitié, parce qu'il a perdu ce qui faisait son plus grand pouvoir.

Mais elles ont aussi gagné trois amies sincères. Jeanne Bonnemont utilise toute son influence pour aider la corporation à obtenir son siège à la table des XII ; elle a bien moins de pouvoir que Théostase, mais elle a l'oreille des sièges « bourgeois » c'est-à-dire des sièges des six corporations les plus faibles (par opposition aux sièges « nobles » des cinq corporations les plus puissantes, comprenant les corporations contrôlées par la noblesse et la corporation des Alchimistes). Sœur Mercuria peut les aider à obtenir des produits alchimiques, tant que cela reste compatible avec sa foi et a quelques contacts dans le culte. Elle peut les intéresser à ses recherches sur les animæ. Mariana aide les personnages comme le peut, mais avec sincérité.

8.3.7. Les doutes

Les trois enfants adultes de Théostase de Harfang sont au courant du projet de coup d'État (voir Le coup d'État) et le soutiennent. Cependant, Julian et Domitille, malgré tout le respect qu'ils portent à leur père, pourraient être convaincus de s'y opposer : même si Julian aime sa famille, il ne souhaite pas qu'elle soit mise en danger par une opération qui lui apparaîtrait trop risquée ; Domitille veut faire ses preuves, mais pas sur un champ de ruines. Théostase en revanche a une admiration illimitée pour son père et ne déviara pas du plan qu'il a fixé.

Ainsi, si les personnages se rapprochent et gagnent la confiance de Julian ou de Domitille, ceux-ci sont susceptibles de changer de camp et d'infléchir leurs actions.

En plus de la confiance envers les personnages, cela suppose aussi que le coup d'État aille mal ou s'oriente sur une issue incertaine ou nettement en faveur du Conseil des XII. Julian et Domitille ne jouent pas contre leur camp si celui-ci gagne.

8.4. Les folies des alchimistes

Le culte alchimique est une religion homophobe et transphobe, avec une conception contraignante et réductrice des femmes et de la sexualité. Mais au départ, elle n'a que peu d'influence, dans une société avec un certain degré de tolérance (voir Être queer à Myriapolis). Cependant, sous l'influence de deux personnages particulièrement retors et charismatiques, frère Nikolaus et frère Zoroastre, elle gagne progressivement en influence et en puissance, et devient de plus en plus audacieuse. Par ailleurs, ses découvertes affectent également l'évolution de Myriapolis et sont susceptibles de bouleverser l'ordre social.

8.4.1. La chasse aux impurs

Habité par l'idée de pureté, frère Zoroastre espère voir durant sa vie la pierre philosophale. Pour cela, il est convaincu qu'il faut une société moralement pure, c'est-à-dire alignée sur les principes alchimiques. Il a mis sur pieds un groupe d'alchimistes convaincus et parcourt les rues de Myriapolis avec eux pour jeter la honte sur les comportements « impurs et impie » et pour réformer la société myriapolitaine.

Frère Zoroastre se bat avec un bâton, comme tous les membres de son groupe, avec acharnement. Il est possible de l'entraîner dans un duel d'honneur, mais sinon il n'hésite pas à recevoir l'aide de ses complices. Il se bat avec férocité, n'hésitant pas à attaquer son adversaire au visage ou à

l'entrejambe, à chercher à lui tordre le bras, à le mettre à terre. Habité par sa foi, il met tout ce qu'il a et ne s'arrête pas tant que le sang n'a pas coulé et que son adversaire ne demande pas merci. Sa principale vulnérabilité est le flirt, ou toute tentative de séduction, qui lui fait perdre ses moyens et peut le plonger dans une colère noire ; il cherche depuis son adolescence une femme digne de lui, mais ses exigences démesurées l'ont laissé solitaire et plein de ressentiment.

Prémices

Au début, frère Zoroastre et les siens se cantonnent à des discours et à des occupations de l'espace public. Il prêche contre les personnes queer, en particulier les personnes trans, contre le polyamour et l'adultère et contre le plaisir dans la sexualité. Ils se réunissent devant des commerces de personnes « impures » pour les dénoncer et inciter les fidèles à ne pas s'y rendre. Les personnages le croisent régulièrement, comme un bruit désagréable d'arrière-fond, et peuvent être tentés d'intervenir.

Celles et ceux qui troublent les prêches de frère Zoroastre sont pris à parti violemment par ses partisans, qui peuvent aller jusqu'à la confrontation physique.

Frère Zoroastre est apprécié par une partie de la population, d'autant que les dispensaires apportent une grande crédibilité et un grand soutien populaire à l'alchimie. S'il est agressé, une partie de la population se tourne contre ses agresseurs ; s'il est tué, il devient un martyr et son groupe gagne encore en puissance et en influence.

Frère Zoroastre s'en prend particulièrement à des alchimistes renégats, c'est-à-dire ayant rompu leurs vœux alchimiques et fabriquant des produits interdits, comme les hormones, des contraceptifs ou les philtres abortifs. Ils lui sont particulièrement abjects parce que, selon lui, ils corrompent l'idéal de pureté alchimique et utilisent leur don pour éloigner l'humanité de l'immortalité promise par la pierre philosophale.

Développements

Le groupe de frère Zoroastre fabrique un animæ colossal, doté de quatre bras, surnommé Soufre, qui leur donne une puissance d'action monstrueuse. Il devient difficile de s'opposer à eux physiquement.

Frère Zoroastre s'en prend de plus en plus ouvertement aux personnes queer et fait régner un climat de terreur dans Myriapolis. Il s'enhardit à des prises à partie publiques. Il chasse de Myriapolis des familles queers, il organise des procès publics de couples adultères, il out des personnalités publiques (comme Marcia Autrelac).

Sur l'île de Soie, il fait détruire à la masse des animæ impies, c'est-à-dire utilisés par la corporation des Drapiers pour faire fonctionner des métiers à tisser.

Il va jusqu'à s'en prendre durant ses discours à la noblesse et à la grande bourgeoisie, ce qui lui vaut des inimitiés. Le conseil des XII cherche à voter des mesures punitives, mais la corporation des Alchimistes met tout son poids et son influence pour l'en empêcher.

Point d'orgue

Des foules se rassemblent, galvanisées par frère Zoroastre et font le siège des palais nobles. Des

canaux sont interdits à la circulation et des ponts sont coupés par la garde ou par des partisans de Zoroastre. Myriapolis toute entière est parcourue de groupes s'attaquant spécifiquement aux personnes queers ou ressemblant à l'idée qu'ils s'en font. Les agressions vont jusqu'au lynchage ou au meurtre. La garde est débordée, notamment parce que beaucoup de gardes ne veulent pas s'attaquer à des alchimistes.

Si les personnages ne font rien, le pouvoir du conseil des XII est progressivement affaibli et l'autorité glisse vers la cathédrale alchimique. Frère Zoroastre transforme Myriapolis en une théocratie dont il occupe la tête, prenant progressivement le contrôle des corporations pour détourner leurs profits vers la production de la pierre philosophale.

Si les personnages parviennent à unir la noblesse et le conseil des XII contre la corporation des Alchimistes, et à pousser la garde à agir réellement, frère Zoroastre est arrêté avec ses principaux partisans. Au bout d'un procès fleuve, il est brûlé sur un bûcher en place public.

8.4.2. La libération des animæs

Grâce aux recherches de sœur Mercuria de Corvan, le culte alchimique de Myriapolis est parvenu à créer des animæs, des statues mobiles. La plupart d'entre elle imitent l'humain très imparfaitement. Leurs traits grossiers et leurs proportions hasardeuses les font ressembler à des figurines enfantines. Elles obéissent aux ordres qu'on leur donne et ne s'en détournent que si un autre ordre leur est donné ; n'importe qui peut leur donner un ordre. Même si elles n'ont pas d'oreilles, d'yeux ou autres, elles disposent de tous les sens des êtres humains. Elles sont incapables de parler ou d'exprimer des émotions ou de la souffrance. Leur principal défaut est d'être très vulnérables à l'eau : plongées dans l'eau, elles se défont et cessent de bouger, même celles qui seraient faites en marbre. Une pluie fine ou un seau d'eau les blesse et les ralentit, mais ne les arrête pas. Une averse ou une plongée dans un canal leur est fatale. Elles ne craignent pas le froid, elles n'ont besoin ni de dormir, de manger ou de boire.

Les animæs commencent comme des miracles, deviennent ensuite des machines de la vie courante et acquièrent progressivement des individualités propres. Cette transformation progressivement affecte également le culte alchimique et tout Myriapolis. Ce Front retrace cette progression.

Prémices

Les résultats des travaux de Mercuria sont d'abord tenus secrets (mais si un personnage entretient une relation avec elle, elle peut introduire directement les animæs en lui faisant une démonstration). Lorsque frère Nikolaus les apprend, il prend du temps pour méditer les conséquences théologiques et spirituelles de cette découverte. Enfin, il organise un grand culte à la cathédrale alchimique pour annoncer la nouvelle en faisant une démonstration. Il est seul devant l'autel, entouré de statues qui s'animent soudainement, et la foule ébahi découvre qu'elles obéissent à ses ordres et qu'elles l'aident à exécuter les transformations alchimiques sacrées. La nouvelle se répand à grande vitesse dans la ville et une immense affluence se presse à la cathédrale, à la fois de ferveur et de curiosité dévorante pour cette nouveauté.

Dès la séance suivante, les corporations du conseil des XII demandent que ces « animæs » soient mis à disposition pour leurs ateliers. Le culte alchimique, par la voix de son représentant, frère Nikolaus, refuse catégoriquement. C'est le début d'un bras de fer où les corporations argumentent

que l'usage d'animæs – infatigables, gratuites, ne mangeant pas, ne buvant pas, ne dormant pas, ne tombant jamais malades – constitue une forme de concurrence déloyale de la part de la corporation des Alchimistes. Le culte alchimique réplique qu'il s'agit de créatures sacrées et que Myriapolis bénéficie déjà ingratement de beaucoup de bienfaits alchimiques (les dispensaires, les globes lumineux, des teintures, etc.).

Pendant un temps les animæs sont donc utilisés exclusivement par le culte alchimique et sortent rarement de la cathédrale et pas du tout de la vieille ville.

Développements

La corporation des Architectes et Tailleurs de pierre contacte la corporation des Fleuristes afin d'obtenir les plans de création des animæs, qui leur permettraient de retrouver une place prépondérante dans Myriapolis. Ils disposent des compétences pour créer des statues, créer des statues vivantes n'est que l'étape suivante. Ils ont découverts par leurs propres moyens que c'est Mercuria de Corvan qui les a créés et qu'il suffit de la secouer pour obtenir la recette. Si la corporation des Fleuristes accepte la mission, celle-ci se révèle étonnamment facile. Mercuria donne volontiers sa découverte, elle n'a pas du tout le besoin de contrôle sur son invention qu'en a le frère Nikolaus. En revanche, elle cherche à échanger sa recette contre la promesse de lui rendre visite et d'entretenir la relation.

Si les personnages diffusent sa recette, les animæs de travail se répandent dans tous les secteurs exigeant des tâches répétitives et simples, et remplacent les travailleurs les moins qualifiés qui se retrouvent soudainement à la rue. La corporation émergente des Manœuvres et Ouvriers s'oppose alors fermement à l'emploi d'animæs dans les ateliers et sur les ports (voir La naissance de la treizième corporation).

C'est à ce moment aussi que le groupe d'action de frère Zoroastre se dote de son propre animæ monstrueux à quatre bras (voir La chasse aux impurs).

Point d'orgue

A force de travailler sur les animæs, quelqu'un (Mercuria, la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre, un alchimiste renégat...) parvient à créer un animæ doué de parole et nettement plus intelligent, baptisé David. Celui-ci est magnifique, fait du meilleur marbre, malgré des proportions étranges et plus grandes qu'un être humain. Il s'enfuit et ses créateurs demandent à la corporation des Fleuristes de le retrouver. Il se cache dans une ferme au nord-est de Myriapolis. Il cherche à rejoindre les ruines où il compte survivre en se cachant des pluies occasionnelles. Il a l'intention de créer d'autres animæs à son image et de créer toute une société. Lorsque ses intentions deviennent plus claires (des statues défilent sous le clair de lune des ruines), le conseil des XII envoie l'armée myriapolitaine pour les mater et la corporation des Fleuristes pour assassiner David. Il y a là beaucoup de marges de manœuvre pour désobéir au conseil et prolonger le chaos ou pour au contraire lui obéir et d'ainsi entériner l'idée que la corporation des Fleuristes a pleinement sa place autour de la table du conseil, comme exécutrice des basses œuvres. La confrontation avec David peut donner également lieu à des échanges philosophiques sur la responsabilité des humains envers leurs créatures, qui les dépasseront si rien n'est fait pour les arrêter.

8.4.3. Les disparitions d'enfants

Les rues de Myriapolis sont pleines d'enfants laissés à eux-mêmes. Plusieurs orphelinats ont fermé et, les naufrages ou les accidents arrivant régulièrement, beaucoup d'entre eux doivent se débrouiller comme ils le peuvent.

Constatant ce fait, le frère Nikolaus – un vieil alchimiste débonnaire – a décidé qu'on ne pouvait plus laisser des enfants dans la misère morale et perdre un tel potentiel. Avec plusieurs volontaires, il a retapé une ferme fortifiée dans les profondeurs du bois aux Gueux, à quelques kilomètres de Myriapolis. Il enlève des enfants et les y amène pour qu'ils soient élevés dans la plus pure foi alchimique. Lui et les siens veulent former la prochaine génération d'alchimistes, ce qui réalisera la Pierre philosophale. Ils s'occupent bien de ces enfants, aussi bien matériellement qu'affectivement, même si ces derniers ne peuvent pas en quitter les murs aveugles. La ferme est isolée, entourée d'arbres serrés. Un tunnel secret permet d'y accéder, partant de la cathédrale alchimique, passant sous les remparts et débouchant dans les bois.

Pour les enlever, le frère Nikolaus utilise un gaz soporifique légèrement hallucinogène de sa composition, qu'il enferme dans des globes de verre et qu'il lance sur sa proie au moment opportun ; il s'habille de haillons et porte un masque pour passer inaperçu. Au prix de sa santé et d'un épuisement après chaque sortie, il prend des produits accélérateurs pour réaliser des efforts qu'il ne pourrait pas se permettre normalement. Au début il n'enlevait que des enfants des rues, ce qui passait relativement inaperçu. Mais, au fur et à mesure, il s'est mis à enlever également des enfants à leurs parents, en choisissant à l'avance ceux qui lui semblaient avoir le plus grand potentiel et dont l'éducation était comparativement la plus négligente. Peu à peu, une rumeur s'est répandue d'un être que l'on a surnommé le Roi des Aulnes, un croquemitaine émergeant de la brume pour enlever les enfants.

Prémices

Les patronnes d'orphelinat se plaignent du nombre d'enfants des rues : impossible de les accueillir tous.

La garde arrête beaucoup d'enfants, mais ne peut pas les garder emprisonnés et doit les relâcher.

Le Conseil des XII envisage une loi pour faire travailler de force les vagabonds, quel que soit leur âge.

Des rumeurs du Roi des Aulnes circulent dans le vieux port de Myriapolis. Une silhouette indistincte qui enlève les enfants. Un pêcheur, Romualt, l'a vu de près et tremble encore de terreur (il a fait une réaction allergique au produit hallucinogène), il refuse de sortir pêcher les soirs de brumes et passe ses soirées à boire.

Les enfants des rues se plaignent que certains d'entre eux ont disparu.

Les rumeurs se précisent progressivement : les lieux où le Roi des Aulnes a été aperçu sont plus précis. On dit qu'il enlève les enfants.

Développements

Les enlèvements se poursuivent mais se déplacent vers des artisans et des bourgeois. Timéo

Maurice, le fils du représentant de la corporation des Brasseurs, Maître Maurice, a été enlevé dans sa chambre.

Les rumeurs enflent. Diverses populations sont accusées : les habitants du quartier des Peaux (qui concentrent usuellement le mépris des Myriapolitains), les pauvres de l'île aux Salauds, les animæs, et même la corporation des Fleuristes. Les enlèvements seraient pour manger les enfants, pour les vendre au loin comme esclaves, pour les faire travailler de force ici.

Des foules en colère se réunissent pour patrouiller les rues. La garde, supposément incompétente, est prise à partie. Des personnes sont mises en danger, voire lynchées. La Capuche Rouge promet d'arrêter le Roi des Aulnes, sans succès.

L'enfant d'un aristocrate est enlevée (par exemple Charles de Harfang ou l'enfant d'une autre famille selon ce qui crée le plus de choix intéressants pour les joueuses). Sa famille tente de garder le secret, mais l'un de ses membres vient implorer discrètement l'aide de la corporation. Il sous-entend que la corporation pourrait l'avoir enlevé mais qu'il est prêt à payer n'importe quelle rançon. Il supplie que la corporation l'aide à retrouver l'enfant.

Si les personnages ne font rien, la situation empire. Un couvre-feu de l'ensemble de la ville est imposé. Théostase de Harfang se pose en garant de l'ordre, reprochant au Conseil des XII d'être incompétent.

Point d'orgue

Les personnages vont vraisemblablement se mettre à la recherche du Roi et finissent par le trouver. Si les personnages le confrontent, le Roi des Aulnes s'enfuit en lâchant des globes de gaz qui les étourdissent et les retardent par des visions étranges. Il se bat avec une vitesse surprenante, pouvant enchaîner les coups tout en portant un enfant dans le creux de son bras. S'ils le suivent, ils parviennent péniblement à trouver la ferme fortifiée, sans nécessairement tout de suite identifier qu'il s'agit de la cache du Roi. Sauf s'ils adoptent un comportement particulier, on leur fait bon accueil avant de les renvoyer.

Si on le confronte, le frère Nikolaus a un argumentaire solide. Il sait qu'ils offrent aux enfants une vie meilleure que la misère à laquelle les condamne la rue, au point que les enfants eux-mêmes refusent d'en sortir. Il est convaincu aussi qu'ils offrent une meilleure éducation que celle que peuvent donner les parents, parfois violents, desquels il a pris certains enfants. Construire des orphelinats n'est pas une solution, parce que la corporation des Fleuristes recrute directement à la sortie, voire les finance et les contrôle entièrement. Il est furieux qu'on puisse s'opposer à son projet. Il peut révéler au personnage concerné qu'il l'a enlevé enfant (voir le Front L'héritière perdue des Corvan) et lui demander s'il aurait vraiment préféré être élevé par ceux qui l'oppressent aujourd'hui.

Si les personnages révèlent que des alchimistes sont derrière les enlèvements, les réactions populaires sont partagées. Une foule vient reprendre les enfants et mettre le feu à la ferme fortifiée en y enfermant les alchimistes qui y travaillaient. Une partie de la population ne croit pas ces révélations (la réputation de frère Nikolaus est trop bien ancrée) et continue de spéculer sur la vérité. L'image de l'église alchimique est écornée malgré tout.

8.4.4. La vive-mérule

Découverte par le frère alchimiste Nicéphore, la vive-mérule pourrait changer la face de Myriapolis. Elle se présente sous la forme d'un liquide poisseux brun, conservé dans de l'huile dans une petite fiole. Si elle entre en contact avec du bois, celui-ci est réduit en une pulpe informe en quelques minutes ; la vive-mérule se multiplie et ronge ainsi tout le bois à sa disposition, mais meurt rapidement dès qu'elle ne peut plus se nourrir. Dans de l'huile, à l'abri de l'air, il est possible de la conserver pratiquement indéfiniment. Dans une ville où les bateaux jouent un rôle essentiel, où les maisons sont construites autour de poutres maîtresses et où chaque île repose sur des pieux en bois, elle est capable de grandes destructions. De plus, la maîtrise ce produit donnerait à son possesseur un pouvoir militaire immense, aussi bien sur les mers que durant des sièges. Nicéphore en a produit cinq doses, mais n'a pas eu la présence d'esprit (ou les moyens) de les faire dans des fioles incassables, ce qui explique les accidents à répétition ; au début de ce Front, il est le seul à savoir en produire, mais s'il survit à la traque il peut être convaincu d'enseigner la méthode, laquelle n'est pas très difficile pourvu qu'on possède un petit laboratoire d'alchimie. Les personnages et d'autres protagonistes se rendent compte de son existence : qui parvient à mettre la main dessus ? Et surtout, qu'en faire ?

Prémices

Les personnages apprennent l'écroulement d'une maison du quartier de la vieille ville. L'opinion populaire veut qu'elle soit simplement âgée, un accident qui arrive parfois. Dans les décombres, on retrouve le corps de la propriétaire logeuse (elle rangeait la chambre de son locataire et une fiole a heurté le sol), qu'ils connaissaient peut-être. Les personnages peuvent noter deux choses : d'une part, son locataire, un jeune alchimiste du nom de Nicéphore, est absent ; d'autre part, les poutres sont absentes des décombres (elles sont présentes sous forme de poussière, indiscernables des gravas). La garde arrive rapidement sur place et inspecte méticuleusement les lieux.

Développements

Si les personnages cherchent à retrouver Nicéphore, ils apprennent (par exemple au travers du marché aux indiscrets) qu'ils ne sont pas les seuls sur l'affaire. Julian de Harfang a senti anguille sous roche et paie cher pour toute information. Le culte alchimique envoie frère Zoroastre et ses sbires en chasse et peut même solliciter l'aide de la corporation des Fleuristes pour retrouver Zoroastre. La Capuche Rouge en entend également parler et commence à le rechercher.

Ce n'est que lors de la deuxième catastrophe que tous ces acteurs prennent la pleine mesure de la puissance de la vive-mérule. Alors qu'il quitte le port, un navire marchand coule à pic : une autre fiole de Nicéphore s'est brisée contre le plancher du navire. De loin, on voit même les mâts s'effondrer lourdement. Tout va si vite que les marins n'ont pas le temps de mettre une barque à l'eau. Heureusement, le bateau est encore en vue et on leur porte rapidement secours : même si c'est une catastrophe commerciale, il n'y a aucun mort à déplorer. Les marins constatent seulement que l'homme qu'ils avaient pris comme voyageur est manquant. Nicéphore a rejoint le rivage à la nage et se cache ; si elles se précipitent à sa rencontre et le recherchent activement, les personnages peuvent l'intercepter lorsqu'il sort de l'eau. Il se cache ensuite sur l'île aux Salauds, dans un taudis, en achetant le silence des gens alentours.

Si les personnages ne s'en doutent pas, les autres poursuivants y pensent rapidement et le recherchent immédiatement, mais se gênent mutuellement. Si les personnages ne sont pas déjà sur sa trace, ils apprennent que des combats ont éclaté dans les taudis entre différentes bandes armées. Sur place ils peuvent identifier les belligérants (la garde de Julian de Harfang, le culte alchimique et les capuches). Des incendies se déclarent et si on ne fait rien, l'île aux Salauds risque de brûler une deuxième fois et le feu pourrait se propager au quartier du Bassin au nord, à l'île de Bronze à l'ouest, et au port au sud-ouest.

Si les personnages y mettent suffisamment d'effort, elles finissent par mettre la main sur Nicéphore, lequel ne se rend pas sans combattre. Il jette des solvants au visage de son adversaire et peut utiliser une de ses fioles pour faire s'effondrer le plancher en-dessous d'eux. La rencontre a vraisemblablement lieu dans une ruine incendiée il y a longtemps, susceptible de s'effondrer à tout moment. Le combat est interrompu par l'arrivée d'une des trois factions. Les personnages doivent extraire Nicéphore rapidement si elles ne veulent pas qu'il leur échappe.

S'il est pris, il panique : il se rend bien compte que sa découverte le dépasse et qu'il ne survit que tant qu'il n'a pas révélé son secret.

S'il n'est pas découvert, il cherche à se rendre au quartier des Oreilles Rouges pour y voler un cheval et prendre la fuite.

Point d'orgue

Il est plus intéressant que les personnages parviennent à mettre la main sur Nicéphore parce que cela va provoquer beaucoup de choix. Il faut les laisser y parvenir sauf si elles se désintéressent totalement de la question, auquel cas le Duc parvient à emprisonner Nicéphore et à lui faire avouer son secret, qui lui est particulièrement utile pour son coup d'État.

Marraine et La Crotte sont impressionnés par l'exploit des personnages, mais craignent également les retombées. Une fois que la nouvelle s'est répandue que la corporation des Fleuristes est parvenue à capturer Nicéphore, les manœuvres de menace et de négociation commencent immédiatement. Le Duc offre une somme d'argent absurde pour récupérer Nicéphore, mais est prêt à négocier d'autres choses (comme un soutien politique une meilleure reconnaissance de la corporation au Conseil des XII) ; s'il n'y parvient pas, le palais de la corporation est attaqué de nuit par une escouade pour reprendre Nicéphore. Le culte réclame qu'on lui remette un de ses membres, mais n'a pas de réel moyen de pression en dehors de sa défaveur et du mépris qu'il éprouve déjà de toute façon pour la corporation. La Capuche Rouge se rend en personne à la corporation pour suggérer d'utiliser le pouvoir de la vive-mérule pour renverser l'aristocratie et la bourgeoisie en noyant l'île centrale de Myriapolis et ainsi la libérer ; si les personnages s'y refuse, elle leur demande alors de mettre à mort Nicéphore en faisant valoir que s'il tombe aux mains du Duc, celui-ci disposera alors d'un pouvoir déraisonnable.

8.5. Fronts indépendants

D'autres changements ont lieu dans Myriapolis, susceptibles d'affecter la corporation des Fleuristes et ses intérêts.

8.5.1. La naissance de la treizième corporation

Un mouvement de fond traverse les classes populaires de Myriapolis : la richesse indéniable de la cité se construit grâce à eux, mais une petite oligarchie de marchands, de maîtres-artisans, de bourgeois et d'aristocrates l'accaparent. Les corporations qui, initialement, devaient représenter l'ensemble des travailleurs, sont contrôlées par les plus riches. Il ne s'agit pas seulement de partage de richesse, mais également de construction de droits sociaux. Au début ce n'est qu'une grogne qui agite le vieux port, mais progressivement elle gagne en intensité et s'étend à toute la ville, jusqu'à engager un bras de fer avec le Conseil des XII.

Prémices

Des rumeurs de remous et de mécontentement proviennent du vieux port. Ambroise Kreuz s'exprime en public et ébauche des demandes (voir ci-dessous).

Petit à petit, Ambroise Kreuz rencontre des travailleurs de différentes corporations. Il demande à être reçu par le Conseil des XII, mais celui-ci émet une fin de non-recevoir.

Un accident tue un manœuvre qui déchargeait des sacs de grain pour la 12^{ème} heure consécutive (il tombe à l'eau et se noie avant que l'on parvienne à le repêcher).

Développements

Une grève générale est décrétée sur Myriapolis. Elle est suivie par la majorité des travailleurs de la cité, ce qui paralyse sept corporations : la corporation des Pêcheurs et Bateliers, la corporation des Drapiers, la corporation des Forges, la corporation des Architectes et Tailleurs de pierre, la corporation du Bois et des Francs Charbonniers, la corporation des Tanneurs et Bouchers et la corporation des Imprimeurs. Le port est bloqué et les grévistes prennent rapidement le contrôle des trois portes de la ville.

Les demandes de la corporation des Ouvriers et Manœuvres sont les suivantes :

- Obtention d'un siège de la corporation d'égal à égal à la table du Conseil. Sièges élus par l'ensemble des travailleurs de Myriapolis, pour une durée de 2 ans non renouvelable.
- Élections des représentants de corporation par l'ensemble des membres de la corporation (et pas seulement les maîtres de corporation), permettant notamment de reprendre le contrôle sur les accords de corporation sur le temps de travail et les conditions de travail.
- Établissement d'une caisse inter-corporation, alimentée par des cotisations prises sur les salaires, gérée par l'ensemble des membres des corporations pour les protéger ainsi que leurs familles contre les accidents du travail et de la vie, contre les maladies, la vieillesse et la mort.
- Arrêt de la production d'animæes et interdiction de l'utilisation d'animæes pour les tâches remplies par des membres des corporations.

Les Dernières Nouvelles, contrôlées par Jeanne Bonnemont, sont ouvertement hostiles à la grève et s'en plaignent amèrement. Le culte alchimique se tient à distance du débat, de peur que la controverse ne s'étende à ses propres membres.

Le Conseil des XII cherche à négocier, mais ne peut accepter au mieux que la dernière demande, ce qui est trop peu pour les grévistes.

La grève ne fait pas l'unanimité et des affrontements éclatent entre les travailleurs « jaunes » qui veulent travailler malgré la grève et les grévistes.

La garde de la ville cherche à obliger les grévistes à travailler, mais n'est pas assez nombreuse pour y parvenir. Les tentatives pour casser les points de grève, notamment aux portes, échouent.

Le mouvement s'installe et s'enlise.

Si les personnages n'y pensent pas par elles-mêmes, Marraine leur suggère de chercher à se rapprocher des dirigeants du mouvement pour leur proposer une fusion entre la corporation des Fleuristes et leur mouvement. La corporation des Fleuristes a un siège et une identité institutionnelle, leur mouvement a une cause et la force du nombre. S'ils parvenaient à s'entendre, ils représenteraient une force majeure de la cité. Les dirigeants de la grève sont cependant très circonspects et craignent – à juste titre – de perdre le contrôle de leur mouvement en le confiant à d'autres, et de se dévaloriser en s'associant à des criminels.

Le Duc Ferdinand de Harfang critique ouvertement l'incapacité du Conseil à garder le contrôle de la ville.

Point d'orgue

La corporation des Fleuristes est approchée très officieusement par le Conseil des XII pour assassiner Ambroise Kreuz qui est devenu une figure unificatrice par-delà les métiers. Si elle y parvient, le Conseil est prêt à la reconnaître. Si elle le fait, la grève est plus facilement brisée, corporation par corporation.

Si tout ceci échoue, le Conseil rappelle l'armée (qui patrouille en général plutôt dans les campagnes et aux frontières) et la fait intervenir conjointement avec la garde. Les affrontements sont un vrai bain de sang, les exécutions publiques se multiplient et s'étendent aux familles des grévistes. Cela n'empêche pas les grévistes de continuer à se battre. Le Conseil des XII instaure un couvre-feu et édicte des lois très dures pour interdire les rassemblements. Myriapolis est au bord de la guerre civile, ce qui prépare le terrain pour le coup d'État des Harfang, qui se présentent comme les garants de l'ordre.

8.5.2. L'héritière perdue des Corvan

Ce Front concerne un personnage en particulier, qui doit avoir une figure parentale importante dans sa vie et qui puisse avoir été adopté. Ce personnage est l'héritière perdue de la famille des Corvan, lesquels peinent à organiser leur succession. L'enfant était nommé Anaxima (ou Anaximon) de Corvan. Peu après la naissance du personnage, celui-ci a été enlevé par le frère Nikolaus (sa première tentative avant de devenir le Roi des Aulnes, voir le Front Les disparitions d'enfants), mais celui-ci n'a pas pu aller au bout de son plan et a préféré abandonner l'enfant sur un pas de porte où il a été adopté.

Anton de Corvan, patriarche de sa famille, n'a qu'une seule héritière, sœur Mercuria de Corvan, laquelle a déjà annoncé ne pas vouloir d'héritière et ne pas vouloir reprendre en mains la fortune familiale. Elle souhaite se consacrer entièrement à la construction d'animæs. Si elle renonce à son héritage, la colossale fortune des Corvan ira, à la mort d'Anton, à Myriapolis et plusieurs membres du Conseil comptent bien faire main basse dessus, par exemple en commandant des travaux d'ampleur à leur bénéfice ou à celui de leurs clients.

Prémices

La figure parentale du personnage concerné lui fait savoir qu'un cambriolage a eu lieu chez elle. Elle se moque de la plupart de ce qui lui a été pris, mais un médaillon a été pris et il doit absolument lui revenir. « Je te dirai ce qu'il représente si tu le retrouves, sinon cela n'aura plus d'importance. »

En se renseignant, les personnages remontent à un petit truand du nom de Cheminard le Discret. Il a essayé rapidement de refourguer son butin à la Reine, une receleuse qui a contacté la corporation et rend volontiers le médaillon volé, pour se faire bien voir les lieutenants de Marraine. Cheminard joue le jeu dangereux de doubler la corporation et les personnages doivent d'abord décider de son sort : si elles le laissent courir, d'autres suivront son exemple, mais si elles le punissent trop durement, cela nuit à l'image de la corporation (voir Arrêter un resquilleur).

Développements

La figure parentale explique d'où vient ce médaillon : elle l'a trouvé autour du cou du personnage encore nourrisson, dans son couffin, lorsqu'elle l'a adopté. Elle ne sait pas d'où il vient, mais elle sait que c'est important.

Les personnages peuvent chercher des informations à ce sujet. Soit en comparant le personnage concerné avec les bourgeois et les aristocrates de la ville, soit en cherchant qui aurait pu abandonner un enfant. Céleste de Corvan, l'épouse du riche Anton, a perdu un enfant au berceau, qui a été volé par le Roi des Aulnes il y a bien longtemps.

Si les personnages l'approchent, elle reconnaît le médaillon et le personnage, qui partage les mêmes traits que sa famille. Elle déborde de joie et de reconnaissance.

Point d'orgue

Ce n'est en revanche pas le cas d'Anton. Il n'a pas envie que sa fortune soit récupérée par ses collègues, mais qu'une arriviste issu de la lie de Myriapolis entre chez lui et le remplace ne lui plaît pas beaucoup non plus.

Il accepte de rencontrer le personnage, mais décide de le soumettre – sans lui dire – à des tests pour faire la preuve de sa compétence. Il veut une héritière à sa hauteur.

Il attend d'elle qu'elle prenne nettement partie dans la rivalité qui les oppose aux Harfang et qu'elle leur montre de quoi une Corvan est capable (voir La rivalité entre les Harfang et les Corvan).

Comme Marraine, il exige qu'elle adopte un comportement irréprochable dans toutes les circonstances publiques.

Il attend d'elle d'être respectable, c'est-à-dire qu'elle respecte au moins en apparence les principes alchimiques, ce qui suppose aussi d'accepter le genre et le nom qui lui ont été donnés à sa

naissance.

Si elle peut trouver un bon parti dans la bonne société myriapolitaine, il l'approuve tout particulièrement.

Au moment du Front Les disparitions d'enfants, il lui demande de lui rapporter le Roi des Aulnes, afin d'innocenter les Corvan et de montrer leur maîtrise de la ville. Il compte bien le faire exécuter.

Si elle lui rapporte la vive-mérule, elle gagne nettement en valeur à ses yeux (voir La vive-mérule).

Si elle lui rapporte la couronne ducale, il est également très favorablement impressionné (voir Le vol de la couronne ducale), d'autant plus si elle possède des preuves permettant d'accuser les Harfang.

Si elle lui apporte la pierre philosophale (voir Le trésor caché de Myriapolis), il peut la nommer son héritière presque sur le champ. La pierre lui permet désormais d'avoir une production illimitée d'or, et surtout, un contrôle absolu du cours de l'or à Myriapolis. La corporation de la Monnaie obtient désormais une puissance sans pareille et la fortune des Corvan atteint de nouveaux sommets.

Si elle parvient à répondre de manière satisfaisante à ces épreuves, l'héritière a alors accès au statut social d'un membre à part entière des Corvan, à sa fortune et surtout peut représenter *deux* corporations à la table du Conseil des XII, ce qui permettrait de faire accepter beaucoup plus facilement la corporation des Fleuristes.

Si au contraire, elle refuse catégoriquement cette position et se conduit de façon licencieuse, Anton de Corvan peut envisager de la faire assassiner (ou du moins d'essayer) par sa garde personnelle afin d'étouffer le scandale.

8.5.3. Lae fauxse-monnayeuse

Frapper une fausse monnaie est particulièrement grave aux yeux du Conseil des XII et en particulier de la corporation de la Monnaie. Néanmoins, l'activité est suffisamment lucrative pour que certains s'y risquent malgré tout.

Prémices

Une des personnages apprend la circulation de fausse-monnaie : alors qu'on lui rend la monnaie ou qu'on lui donne les arrhes dus à la corporation, une des pièces est fausse (elle est plus légère, elle tinte faux). La personne qui la lui a donnée le savait et espérait s'en débarrasser ainsi.

En vérifiant ses liquidités, la corporation des Fleuristes se rend compte qu'environ 2 % de ses pièces sont fausses, ce qui est conséquent.

Développements

Si les personnages cherchent à remonter la piste de cette monnaie, plusieurs indices (obtenus grâce à leur réseau) les y aident et convergent vers la même personne :

- Les plaintes pour fausse monnaie se multiplient dans le quartier des forges, sur l'île de Bronze.
- Une personne non-binaire du nom de Renat Klausus prête à des taux très avantageux à ses

proches. Iel semble toujours disposer d'importants moyens.

- Iel achète volontiers des métaux et les retraite dans sa forge.
- Iel a une formation d'alchimiste mais a quitté le couvent.

Point d'orgue

Renat Klausus a trouvé refuge sur l'île de Bronze où sa forge passe inaperçue parmi les panaches de fumée et les coups de marteau. Iel est installé·e dans la cave d'un immeuble qui n'attire pas l'attention. Iel se bat d'abord pour défendre son atelier, puis pour échapper aux personnages.

Iel se bat en tablier de cuir avec un tison incandescent sorti de sa forge et une pince ; iel jette des pièces au visage de son adversaire ; iel explique qu'iel fait ça pour permettre à ses proches d'avoir accès à des liquidités autrement prêtées à taux abusifs par les corporations de la Monnaie ou des Fleuristes ou par des usuriers de rue.

Si ces derniers ont le dessus, plusieurs choix s'offrent à eux :

- Lae laisser continuer à agir ainsi. Iel est plus tard inquiété·e par la corporation de la Monnaie et leur demande leur protection. S'iels la lui refusent, iel est arrêté·e et exécuté·e.
- Lae livrer à la corporation de la Monnaie, qui lae fait exécuter. La corporation est reconnaissant de l'aide apportée et les personnages gagnent en respectabilité.
- Lae faire travailler pour elles. Les personnages s'enrichissent alors rapidement et bénéficient beaucoup de cette richesse. Cependant la garde, guidée par la corporation de la Monnaie tente alors de les arrêter et elles sont activement recherchées.

Si les personnages demandent leurs avis à Mairaine et La Crotte, ceux-ci conseillent de livrer Renat Klausus immédiatement, pour éviter les ennuis.

8.5.4. Le trésor caché de Myriapolis

Chrysostase de Phasian était réputé être un fêtard invétéré, aimant boire, manger et coucher des jours et des nuits durant. Il était aussi un patriarche très au courant des affaires commerciales et militaires de sa famille. N'étant pas à un paradoxe près, il était aussi un homme de foi, s'intéressait de près à l'alchimie et donnait abondamment au culte.

Sa mort a surpris beaucoup de gens et ses conditions précises sont restées flous. Et pour cause : il s'est suicidé d'une manière absolument inattendue. Comme beaucoup de gens riches, il menait de petites expériences d'alchimie de son côté, en guise d'exercice intellectuel et spirituel. Par accident, il a découvert la pierre philosophale, capable de changer tout ce qu'elle touche en or. Craignant ce qui pourrait arriver si elle tombait entre de mauvaises mains, préférant ne pas devoir affronter le culte alchimique qui se scandaliserait qu'un homme dissolu atteigne son but ultime, et préférant faire disparaître avec lui ce secret, il l'a avalée avec un verre de son vin rouge préféré. La pierre a transformé sa gorge en or de l'intérieur et il est mort sur le coup. Son valet, Léonahrt Martinet a tenté de sortir la pierre de sa gorge, mais ses doigts se sont transformés en or. Désorienté, il s'est enfui et a emporté le secret avec lui. Le corps de Chrysostase a été retrouvé sans qu'on comprenne la raison de sa mort, et il a été enterré dans la crypte à l'intérieur de la maison de famille (une particularité).

La Capuche Rouge a eu vent de cette rumeur et elle compte bien pénétrer le caveau et s'emparer de la pierre. Avec, elle financera ses propres actions et, à la fin, inondera le marché myriapolitain d'or pour dévaluer les réserves d'or de la corporation de la Monnaie et des grandes familles et ainsi déstabiliser profondément le commerce myriapolitain.

Prémices

Plusieurs rumeurs, apparemment sans lien, circulent :

Chrysostase de Phasian était un grand fêtard et aurait plusieurs bâtards en ville.

Chrysostase de Phasian est mort d'avoir trop bu.

Les Phasian disposent d'une crypte personnelle.

Un fou aux doigts d'or erre sur les rives du Vieux Père, en amont de la ville.

Un gros coup se prépare dans Myriapolis.

Cette dernière rumeur éveille l'attention de la corporation : qu'un coup se prépare sans qu'elle en soit informée ou touche une part pose problème, en particulier à La Crotte. Il veut en savoir plus et pousse les personnages à enquêter. Si elles posent la question à la Capuche Rouge ou à une de ses capuches, l'information transpire qu'un coup se prépare contre le palais Phasian. Si elle les sent intéressées, la Capuche pourrait proposer aux personnages de se joindre à elle.

Les personnages peuvent aussi remonter la piste de Léonahrt Martinet, le valet de Chrysostase, qui s'est réfugié dans les roseaux au nord de Myriapolis. Il tourne en rond, terrifié. Les personnages, si elles prennent soin de lui, peuvent obtenir des informations sur ce qui s'est passé. Sans elles, il meurt d'épuisement au bout de quelques jours.

D'une manière ou d'une autre, les personnages apprennent au minimum qu'un coup se prépare contre le palais Phasian. Elles sont en mesure de poster des guetteurs pour repérer les préparatifs et ainsi de remonter jusqu'à la Capuche.

Développements

Le coup lui-même requiert surtout de la discrétion. Les capuches se sont infiltrées dans le palais Phasian en se faisant embaucher pendant plusieurs semaines à des postes subalternes. Bien qu'il s'agisse historiquement d'une place forte, le palais Phasian est assez accessible et la crypte en-dessous n'est pas surveillée. Il faut surtout parvenir à en ouvrir les grilles, ce qu'un peu d'acide alchimique rend possible. La Capuche peut solliciter en amont l'aide de la corporation pour obtenir cet acide. Violer le caveau de Chrysostase et lui ouvrir la gorge n'est pas difficile. Il faut surtout mettre la pierre dans une boîte prévue à cet effet, dont l'intérieur se change en or immédiatement ; ou arracher l'œsophage de Chrysostase et l'emporter en entier, et ne l'ouvrir qu'une fois à l'abri.

Si les personnages veulent voler la pierre à la Capuche, elles peuvent le faire à la sortie du palais Phasian. La Capuche n'a pas l'intention de la leur laisser non plus.

Point d'orgue

Si la Capuche s'est emparée de la pierre, sa popularité explose. Elle est en mesure d'aider massivement la corporation des Ouvriers et des Manœuvres et devient leur héroïne. Elle peut

distribuer des liquidités à toutes les personnes qui le lui demandent. La corporation des Fleuristes perd des clients qui se mettent sous son aile. La Capuche cherche à initier la révolution populaire dont elle rêve. Peu à peu, des rumeurs de fausse monnaie s'accroissent, mais impossible de vérifier puisque c'est de l'or vrai. L'or devient tellement abondant que la corporation de la Monnaie décide de remplacer les pièces par d'autres métaux, comme l'argent ; même ainsi, les gens (et en particulier les marchands) ont de moins en moins confiance dans la monnaie, et le troc prend de plus en plus d'importance. Les grandes maisons sont terrifiées de voir la valeur de leurs réserves fiduciaires fondre comme beurre en broche. Des gros contrats deviennent impossibles à honorer et plusieurs maisons marchandes font banqueroute. Des suicides de marchands se multiplient. Le Conseil des XII fait des perquisitions pour trouver les faux-monnayeurs mais en vain. Le culte alchimique, qui a compris ce qui se trame, envoie le frère Zoroastre et ses sbires fouiller la moindre cache pour retrouver la pierre et détruire ce symbole d'impiété manifeste qu'elle est devenue. Les troubles continuent de se multiplier et peuvent aggraver une situation déjà difficile par ailleurs.

9. Inspirations et remerciements

9.1. Remerciements

Je remercie Valentin T. pour son soutien indéfectible à la création de mes jeux.

9.2. Livres

A la pointe de l'épée, Ellen Kushner (1987)

Gagner la guerre, Jean-Philippe Jaworski (2009)

Les mensonges de Locke Lamora, Scott Lynch (2007)

Lud-en-Brume, Hope Mirrlees (1926)

Le cycle de Syffe, Patrick K. Dewdney (2018-présent)

Vaisseau-mère, Sarah Gourreau (2023)

9.3. Jeux de rôle

Magical Industrial Revolution, Skerples (2019)

10. Annexe

10.1. Liste de noms

10.1.1. Noms populaires

Trouillu – Brise-motte – Briscard – Cornin – Pieds-de-Cochon – Tête-d’Ail – La Dodue – Hagra le Féroce – Demi-Pieds – Le Timide – Clopinette – Madame Dorsale – Tête-melons

10.1.2. Noms d’artisans et de marchands

Jean-Charles Trapperenards – Gédéonne Lancecuir – Tomas Contrevitre – Eliana Longuoiseau – Josep Prochenuit – Oliana Passetemps – Piter Tracenuées – Almanda Saint-Chauve – Jan Troussejour – Andrès Couchefeu

10.1.3. Noms de la bonne société

Tragan de Psittaçan – Calypso de Pelecan – Alcée de Phoenican – Nerva d’Apodian – Cypsélos d’Accipitrian – Faustine de Coracian – Denys de Falcan – Hipparkia de Phaethan – Solon de Rheifan – Calliope de Strigian

10.2. Noms de rue

Allée de Corvan le Magnifique – Allée de la Princesse Folle – Avenue du Grand Duc – Chemin des Chèvres – Impasse des Casseurs de Genoux – Promenade des Vieux Remparts – Quai des Goémons Bleus – Route aux Goules – Route aux Grumes – Route aux Halliers – Route des Arquebusiers – Route des Quatre Chansons – Rue aux Escaliers – Rue aux Mouches – Rue de l’Ail – Rue de l’Escale – Rue de l’Horizon – Rue de la Fanfare – Rue de la Patte Folle – Rue de la Vache Prête – Rue des Amandes – Rue des Cochons qui Dansent – Rue des Herboristeries – Rue des Margoulins – Rue des Peaux de Saucisse – Rue des Ponts Couverts – Rue des Suceurs de Moelle – Rue des Trois Ponts – Rue du Froid Chenal – Rue du Général Torve – Rue du Père Fouettard – Ruelle de la Patte Folle – Ruelle des Amoureux – Ruelle des Soupirlants – Ruelle du Sourire aux Surins – Ruelle du Vieux Ruisseau