

Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 21 - octobre 2007 - Spécial Chroniques de Katura, tome 1



A l'ombre de l'Etoile

On vous avait prévenu qu'on prendrait notre temps. On vous avait prévenu qu'on ferait ce qui nous plairait. Et on n'a pas menti.

Ce nouveau numéro d'Eastenwest est entièrement dévolu à Katura, un univers original décrit par Marion Poinot. Vous trouverez ici une aide de jeu centrale au numéro ainsi que divers textes s'y rattachant pour mieux s'en éloigner. Certains se demanderont peut-être les raisons de notre choix, ils trouveront des éléments de réponse dans le bref historique du projet.

E&W vit par ses lecteurs mais aussi par ses contributeurs. Si vous souhaitez participer aux prochains numéros, voire proposer le vôtre, passez donc nous voir en salle de rédaction. En attendant je me joins à l'équipe d'E&W pour vous souhaiter une bonne lecture.

La rédaction

Sommaire

3 Genèse du projet

7 L'Etoile de l'Apsuki

23 Aventure sur l'île mystérieuse

33 Le Soleil et la Tortue

39 L'amourraché

47 Entre le chaud et le froid

59 La malédiction de Silvernesse

67 Glossaire des termes Katuriens

Rédacteur en chef
Benjamin Schwarz

Textes
Benjamin Schwarz et Mario Heimburger

Illustrations, couverture et BDs
Justyna Jedrzejewska

Corrections
Elisabeth Thiéry et Yannick Lebret

«Les Chroniques de Katura»

Jeu de rôle et univers créés par
Marion Poinot
<http://www.chaelle.net/>

édité par
Lupus Ideis
<http://www.lupusideis.com/>



Je m'en souviens comme si c'était hier. C'était un de ces étés caniculaires où le temps lentement s'inverse dans la retraite Colmarienne de maître Mario. Plongé dans la douce torpeur du houblon, de la vigne et du malt, les heures s'égrainent au rythme de la télé et de la playstation.

Je m'en souviens comme si c'était hier. C'était un de ces étés colmaricains où le temps lentement s'inverse dans la retraite Colmarienne de maître Mario. Plongé dans la douce torpeur du houblon, de la vigne et du malt, les heures s'égrainent au rythme de la télé et de la playstation.

Un matin donc, avachi sur la couette en pur alpaga j'exhibais mon sliyard à la télé qui m'observait d'un air morne par-dessus le monceau de cadavres de la veille. Dans la senteur âcre des levures fermentées, myrrhes de cette cathédrale de verre et de débauche, j'atteignais alors l'éveil. Ou quelque chose de semblable. « Totally spies »; celui qui n'a jamais vu cette série ne peut me comprendre. Quant aux autres le pourront-ils ?

Coincée entre le télé-achat et bonjour-matin, pour quelle cible ce dessin animé a-t-il été créé ? Des héros insipides, des méchants de la même trempe, mais surtout, et c'est là la prouesse, des scénarios à la fois échevelés et tirés par les cheveux. De ces choses qui quittent les sentiers éclairés de la raison pour s'adresser directement à l'ÂME. Pour être franc, je ne me souviens plus de rien concernant cet épisode, si ce n'est qu'il devait y être question d'une boîte. Et pour une raison que j'ignore, l'idée de « boîte » me heurta alors avec la force d'une évidence : « Dieu tout puissant, oui, c'est ça ! Il me faut écrire un scénario avec une boîte ! Une boîte mystérieuse qu'on saurait pas ce qu'il y a dedans ! ». J'interrogeais alors maître Mario qui venait juste de sortir de sa retraite et se dirigeait vers une autre, les yeux encore gonflés de sa nuit : « maître, mais que mettre dans la boîte ? ». Ses yeux s'éclaircirent alors et sur le ton de l'évidence il me répondit « un soleil ! », avant de s'enfermer aux toilettes dans le bruissement royal de son pyjama.

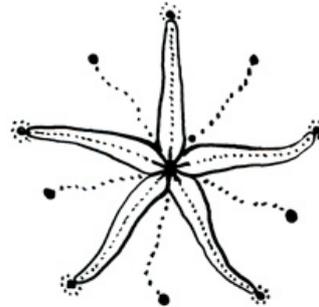
Quant au choix de l'univers pour lequel nous allions écrire, il s'est imposé de lui-même : sous la pile de canettes le livre de base de Katura attendait confiant. Il avait été posé là la veille par un Mario qui me brocardait une fois de plus sur ma capacité à écrire pour tout et n'importe quoi, et particulièrement pour ce que je ne connais pas. Aussi lorsque ce fût à mon tour de prendre retraite, j'emmenais notre nouvelle bible avec moi.

Voilà, c'est à peu près ainsi que tout a débuté. La suite de l'histoire est des plus classiques, j'embarquais Mario sur un scénario à quatre mains qui se transformait rapidement en campagne. Mario était intéressé par le monde de la nuit, et moi par le dévoiement des pirates de Palagre. Qu'à cela ne tienne, je m'arrangeais pour que cela se passe sur le monde de la nuit, provoqué par mon organisation de pirate. Le scénario-campagne fut emmené en vacances en Bretagne où il fut provisoirement achevé. Justyna entra alors dans la danse pour la partie illustration. Plus intéressée par la bande dessinée que par l'illustration simple, nous sommes partis dans cette direction la fleur au fusil... Quel boulot la BD !

Le projet trouva un second souffle lors de ma retraite hivernale, à nouveau devant « Totally spies » : « Un volcan qui crache de la neige ! Simplement génial ! ». Remotivé, en quelques jours je couchais sur le papier l'aide de jeu sur les pirates de l'Apsuki que j'avais eu tout le temps de mûrir et j'informai Mario de la véritable teneur du projet, celle que j'avais eu en tête depuis le début sans avertir personne : Un numéro spécial contenant une aide de jeu, et autant de textes gravitant autour de cette aide de jeu. Comme pour la campagne il s'agissait plus de prendre l'aide de jeu comme point de départ pour s'en écarter rapidement et éclairer un autre aspect du monde de Katura. Étrangement, par inertie peut-être, Mario se prêta au jeu. L'idée de BD préliminaire fut étendue à chacun des nouveaux textes et la suite de la campagne développée par un nouvel intervenant, Pierre.

Au final, ce projet initialement anodin a fini par sédimenter en un numéro que nous sommes heureux et fiers de présenter. Nous avons découvert un univers riche et frais offrant de nombreuses possibilités, ce que nous espérons avoir démontré au passage. Et le plus important, nous avons pris notre temps et notre plaisir.

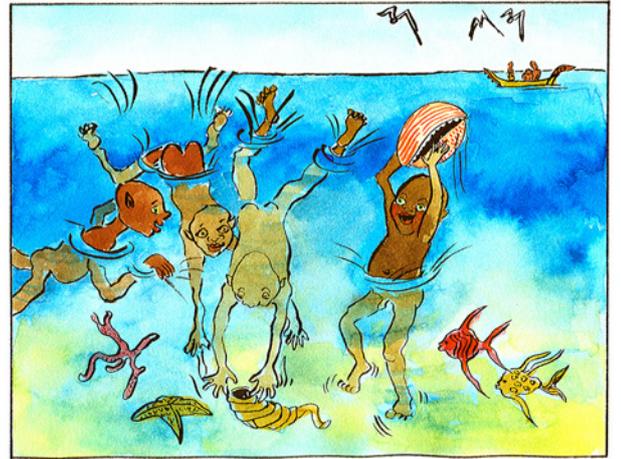
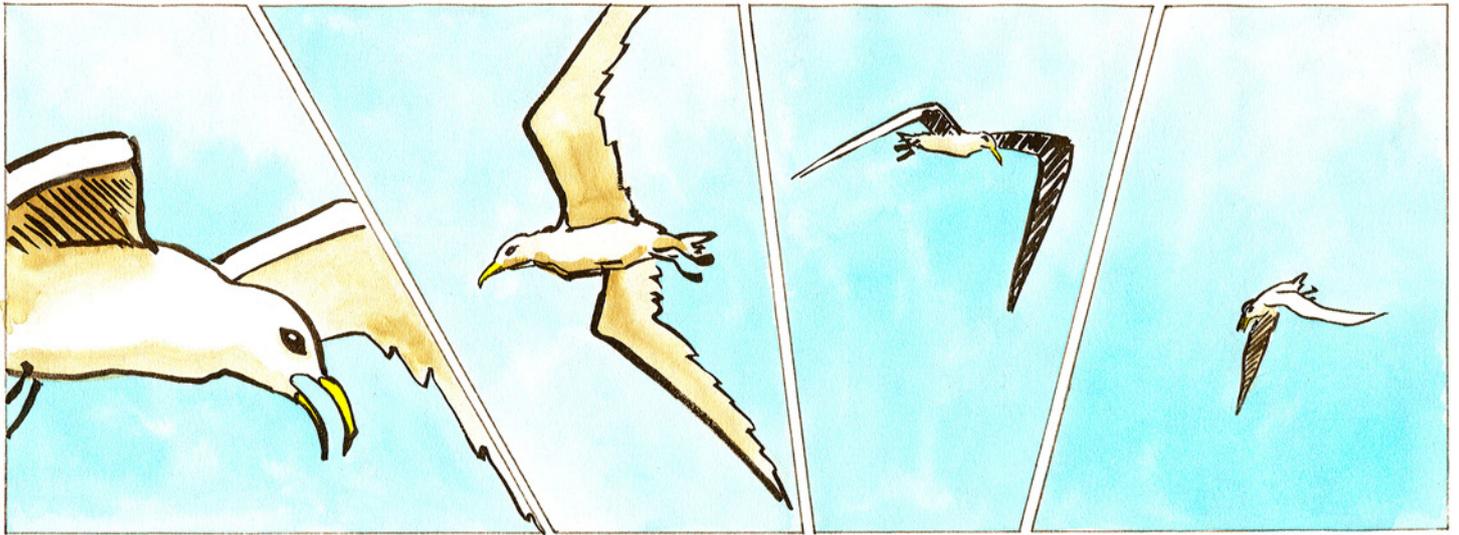
NB: Le lecteur attentif aura certainement remarqué qu'il est fait plusieurs fois référence à une campagne qu'il n'est pas possible de trouver dans ce numéro d'Eastenwest. Pour des raisons de volume nous avons en effet préféré scinder notre spécial katura en deux volumes. Nous vous donnons donc rendez vous à une date ultérieure pour la suite.

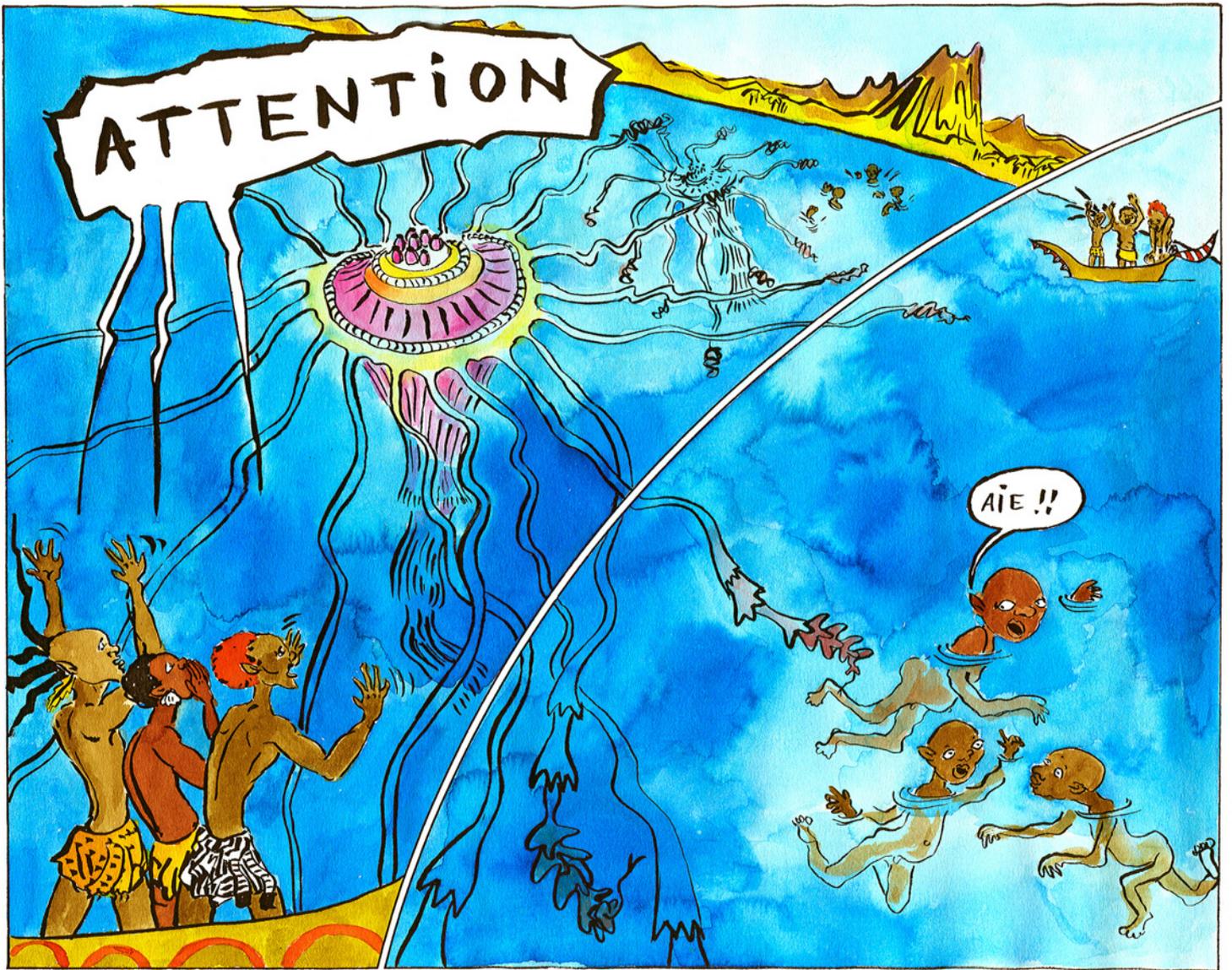


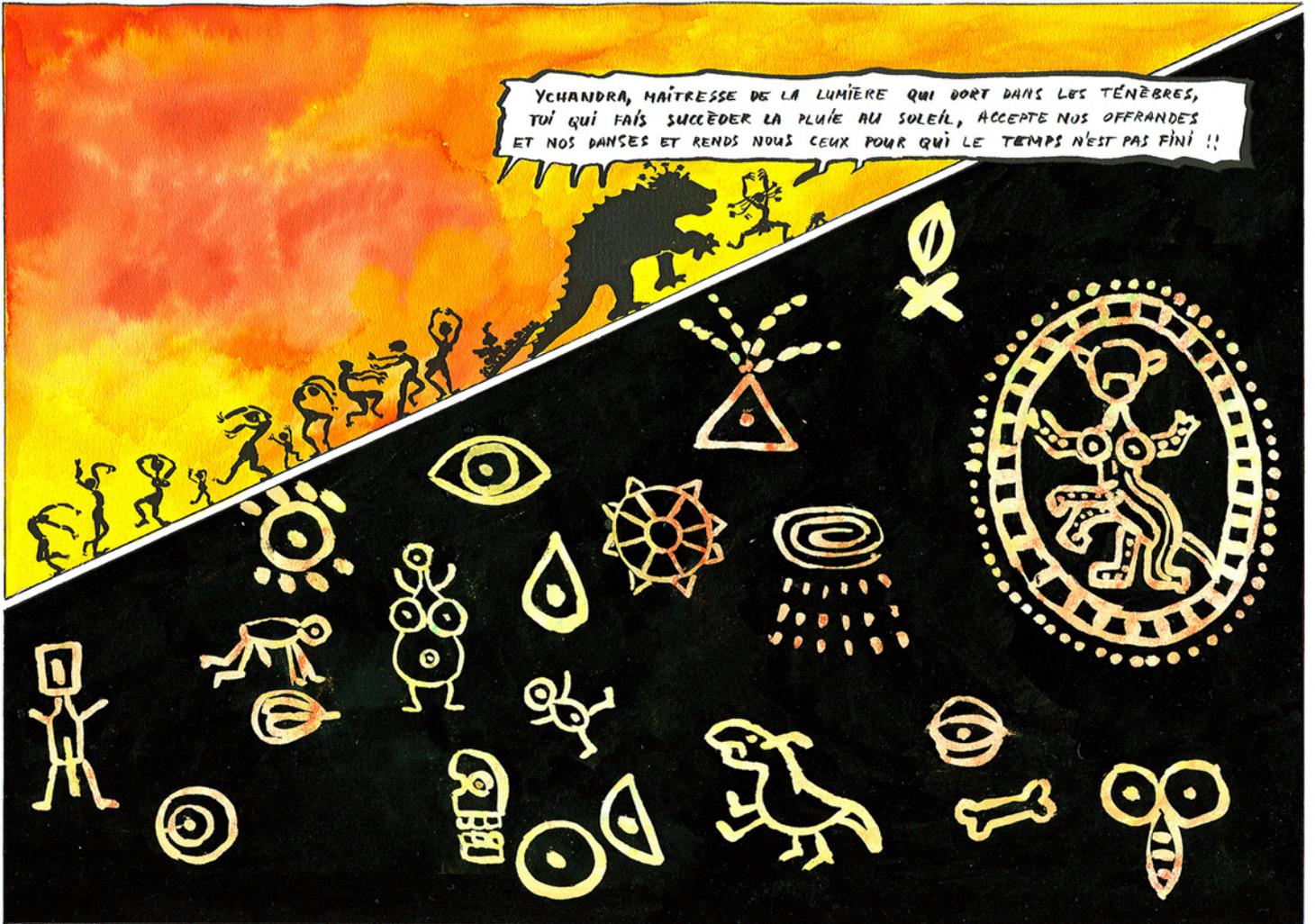
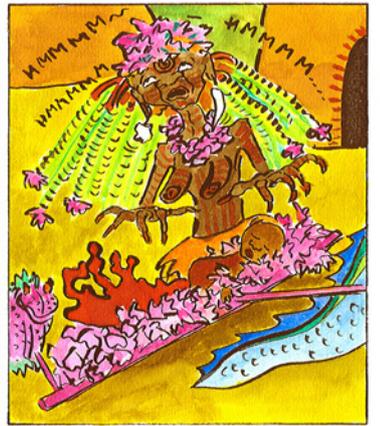
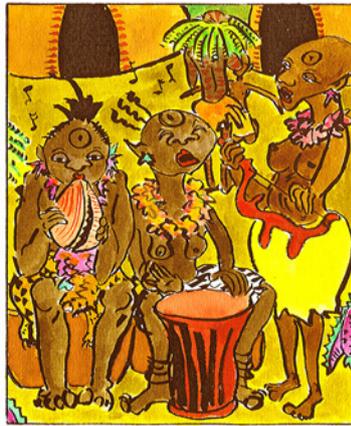
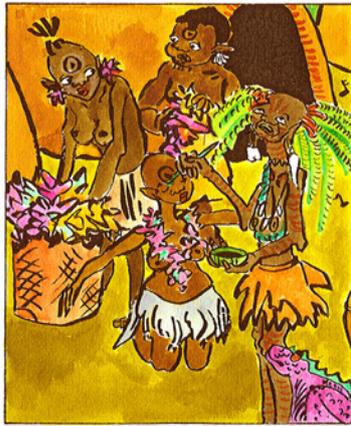




«La vie d'un pirate en activité excède rarement la dizaine d'années ; mon intelligence nous en aurait peut-être fait gagner cinq, pas beaucoup plus. Mais tout a changé depuis que nous l'avons rencontrée, et nous avons commencé à regarder vers le futur. Un exercice qui donne le vertige à certains d'entre nous, et je ne suis pas loin moi-même d'en ressentir la griserie.»







Genèse

Le jour où j'ai fleuri...

Son nom est Ychandra, du moins c'est celui qu'elle nous a donné lors de notre première rencontre. Je ne sais pas exactement qui elle est ni ce qu'elle est ; tout ce que je sais c'est que pour nous autres elle a été une véritable bénédiction, la promesse de jours meilleurs, et même, chose impensable dans notre état : d'un avenir.

Je m'appelle Marnall, mon nom vous dira peut-être quelque chose, il paraît qu'en d'autres lieux ma famille règne sur un véritable empire commercial.

Je suis né et j'ai grandi dans un univers protégé, fait de grandes demeures aux plafonds hauts, de lits à baldaquins, de soie et de cristal, de promenades à cheval dans le parc domanial... Autre lieu, autre temps, je n'ai que peu de souvenirs de cette enfance dorée sur un monde lointain, tout du moins je m'efforce de les tuer à chaque fois qu'ils menacent de m'envahir aux heures nocturnes du doute et de l'ennui. Mon monde actuel ne pardonne pas la moindre faiblesse, et la nostalgie en est certainement la pire, celle qui conduit à l'apathie et au renoncement.

Vers mes seize ans ma mère et moi avons accompagné mon père en voyage commercial sur le monde de Palagre. Un monde de soleil et d'eau, que ma mère avait résolu de me faire connaître au travers d'une courte croisière. Celle-ci fut rapidement interrompue par des pirates. Suivirent de longs mois à attendre le paiement d'une rançon qui ne vint jamais. Ma mère ne tarda pas à mourir et moi à sombrer dans la torpeur, attendant la mort, ou quoi que ce fût. Survint alors un nouveau coup de pouce du destin : l'éradication de mes géoliers par des pirates concurrents. Je m'en souviens comme si c'était hier. La clameur au dehors, puis l'odeur. Le feu et la chair brûlée. C'est à ce moment que j'ai compris qui j'étais et ce que j'avais à faire. Je pense que chacun d'entre nous a une fleur au creux de l'âme ; une fleur qui rarement éclot, étouffée par le poids de la société et de ses convenances. A bien des égards, ce jour-là j'ai fleuri.

Mon attitude au cours de cet événement me valut le respect de mes libérateurs qui firent de moi l'un des leurs. Bien que nous différions à tous les égards nous avons en commun l'élément le plus important, celui qui régit nos existences : la nécessité. Respect et crainte sont intimement mêlés, et mon inflexibilité nouvellement acquise me fit rapidement prendre la tête du petit groupe. Est-ce que je regrette quelque chose dans mon existence ? Suis-je plus heureux ainsi ? Aurais-je préféré vivre ignorant mais riche ? Je ne le pense pas... Mais qu'importe ; pour le pirate il n'y a place que pour un temps : le présent. J'ai une quarantaine d'hommes sous mes ordres, dont plus de la moitié attendent l'occasion de prendre ma place. Sans parler des autres, proies ou concurrents. Jeunes filles qui lisez trop de livres et vous abrutissez de mensonges bon marché, je vous le certifie, la vie de pirate n'est certainement pas le condensé d'aventure et de romantisme qu'on vous narre. Notre vérité est toute autre. Nous sommes sales, nous sentons mauvais et nous mangeons rarement à notre faim. Les « braves gens » rêvent de nous voir pendus, nos frères de rapines lorgnent sur nos maigres possessions.

La vie d'un pirate en activité excède rarement la dizaine d'années ; mon intelligence nous en aurait peut-être fait gagner cinq, pas beaucoup plus. Mais tout a changé depuis que nous l'avons rencontrée, et nous avons commencé à regarder vers le futur. Un exercice qui donne le vertige à certains d'entre nous, et je ne suis pas loin moi-même d'en ressentir la griserie.

Des embruns aux étoiles...

De mon passé je n'ai que peu de souvenir. Le premier vraiment ancré dans ma mémoire remonte à quatre ans seulement. Il concerne celui qui est devenu mon ami maintenant, Mac Marnall. La première fleur qu'il m'ait été donnée de contempler, tout avant cela, n'a été qu'une longue léthargie.

Je ne me souviens pas de mes parents, à peine ai-je conscience d'en avoir eu. Quant à mon nom, il me vient de ce peuple indistinct et grouillant qui m'a façonnée. Jour après jour, année après année ils m'ont construite en réglant leur société autour de moi. Toutes ces années, - combien exactement ? -, j'ai agi par et pour eux, présidant aux pluies, aux moissons et aux naissances ; dispensant maladies et guérisons. J'ai agi suivant leur conscience et comme leur conscience, en accord avec leur croyance, comme le principe premier qu'ils me croyaient être : l'image d'un soleil parmi les hommes.

Je n'ai pris conscience de mon existence que tardivement, et dès lors je fus obsédée par mes origines. Animal ? Plante ? Astre ? Il m'apparut rapidement que j'étais autre, unique. Que certaines réalités semblaient m'échapper, comme ce qu'on nomme couleur, il semblait évident que j'avais accès à une gamme de réalités bien plus large et qui me permet de modeler la nature même des choses. Marnall pense que j'ai un rapport avec ce qu'il nomme « faèr », le principe créateur. Pourquoi pas ; et après ? Depuis, j'ai appris à composer, la recherche de mes origines compte moins que celle de mon avenir. Maintenant que je suis, il convient de choisir ce que je veux être.

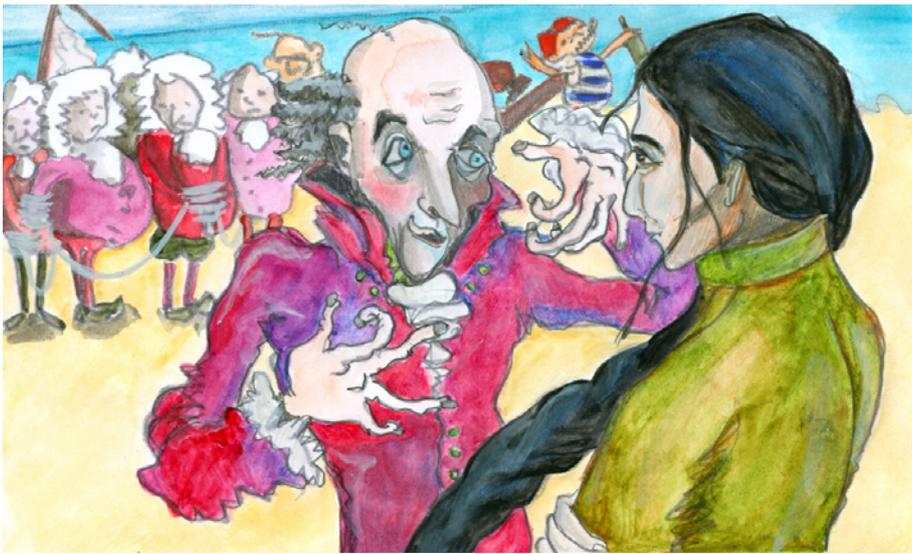
Je ne sais pas ce que je serais devenue si je ne les avais rencontrés. En particulier ce Marnall dont l'érudition allée à la détermination ont immédiatement éclairé ma conscience. Ce fut pour moi une véritable révélation : l'existence d'un monde au-delà de celui que j'avais toujours connu. Un monde de violence et de beauté. Un monde où les êtres vivaient et mourraient sur l'eau, et bien au-delà : par-delà les étoiles. Je ne fus pas longue à me décider, et ces pirates ne furent pas longs à décider non plus. En changeant de fidèles je changeais de vie, et me voilà quatre ans plus tard en passe d'être sacrée reine de l'Apsuki.

L'organisation

L'étoile de l'Apsuki est une organisation criminelle naissante, essentiellement axée sur la piraterie en Apsuki bien que ses visées soient autrement plus ambitieuses. Elle compte actuellement environ cinq cents membres dont les deux tiers sont issus de la piraterie des archipels de Palagre. On l'appelle aussi parfois la **tentacule**, ou bien encore l'**étoile**, mais plus souvent on ne l'appelle pas. Car c'est avant tout une organisation secrète dont les tenants et aboutissants ne sont vraiment connus que de quelques membres.

L'organisation est née de la rencontre improbable de trois individus : le pirate érudit **Mac Marnall**, l'entité Thneskophuomique **Ychandra**, et le savant faërique **Silkat Fraeylon**.

De par son charisme surnaturel et ses autres dons faëriques, Ychandra s'est imposée comme la grande instigatrice, ou inspiratrice, de l'organisation. Elle n'occupe pas à proprement parler la place de chef, mais ses rares décisions ne sont jamais contestées. Ses avis éclairés se révèlent d'ailleurs toujours payants, même les plus farfelus. Mais comment en serait-il autrement d'un devin ? Au sein de l'organisation on la surnomme « **Elle** », « **le guide** » ou plus récemment « **l'Oracle** ».



La place de chef est occupée par Mac Marnall dont la plume et la connaissance du monde de la piraterie de Palagre ont rendu possible la constitution rapide du noyau de l'organisation. Son érudition, son caractère et ses origines ont entre autres favorisé son rapprochement avec Ychandra et la naissance d'une amitié entre eux. Quant à Silkat, il ne s'intéresse à rien d'autre qu'à sa recherche.

Naissance

Initialement, Mac Marnall était le capitaine de «*la mouette rouge*», la frégate pirate dont il avait hérité le commandement à la mort de «*crochet droit*», le précédent capitaine. En deux ans de piraterie il avait commencé à se faire un nom et pas mal de concurrents envieux. Aussi, lorsque après une bataille navale particulièrement sanglante il fallut remettre le navire en état, Mac Marnall le fit échouer sur l'île de Manatora loin des routes usuelles, bien au sud des Terres Noires, dans une zone réputée dangereuse en raison de ses autochtones. C'est là qu'il découvrit Ychandra, un être inconnu vénéré par une civilisation de sauvages. Influencés et aidés par l'entité faërique, les pirates libérèrent Ychandra et l'emmenèrent avec eux.

Il suffit de quelques mois de piraterie pour que naisse une amitié entre elle et Mac Marnall, et bien moins pour que ce dernier soit convaincu des dons de clairvoyance de son amie.

«Je ne saurai dire pourquoi, ni comment, mais je sens que ce navire impérial nous mènera aussi loin que les étoiles»

C'est sur la seule foi de cette prémonition que Mac Marnall se décida à prendre d'assaut le «*poulpe roi*», un galion impérial. Outre la puissance de feu de ce genre de vaisseau, un accord tacite interdit aux pirates de s'en prendre aux navires impériaux : le retour de bâton est autrement plus sévère que lors de la disparition de navires autonomes. Ces répressions aussi puissantes qu'aveugles touchent tout le monde de la piraterie, les contrevenants se trouvent ainsi dépréciés même de leurs amis. Suite à cette attaque «*la mouette rouge*» se retrouva donc doublement traquée.

Mais le jeu en valait la chandelle, le «*poulpe roi*» contenait un butin plus précieux encore que l'or et les bijoux : une dizaine d'océanographes impériaux réquisitionnés pour la cartographie de Palagre ! Mac Marnall y vit immédiatement l'intérêt des cartes les plus précises qu'un capitaine n'ait jamais pu rêver... Ychandra y vit bien plus.

Parmi les océanographes capturés se trouvait le jeune Silkat Fraeylon, un savant faërique bien peu intéressé par la mer. Silkat avait même une sainte horreur de l'eau, et avait le teint olivâtre au moindre roulis. Non, ce qui intéressait vraiment le jeune homme, c'était l'étude de cet élément à la fois intangible et si présent : l'Apsuki. «*Pensez, un élément dans lequel l'eau s'avère simultanément absente et présente ! Et que dire de ses rapports avec le fluide de vie, le faër ?*». Mais en Palagre il n'y avait aucun débouchée pour ce genre de recherche, à tel point que son maître avait dû le vendre

à l'empereur pour financer ses propres recherches sur le sujet.

Pendant que ses compagnons savants étaient passés à la planche et au sabre, Silkat se vit offrir la chance de sa vie : autant de moyens qu'il le souhaitait pour mener à bien ses recherches, pourvu qu'il arrivât rapidement à produire des navires apskiaux. Un défi qu'il accepta immédiatement de relever.

C'est à ce moment que Marnall comprit le plan instinctif de son amie : devenir les premiers pirates de l'Apsuki. Fini la concurrence inhumaine pour la survie, les longues traques pour quelques piécettes et deux balles de tabac... Ils allaient présider à la création du plus grand empire jamais connu, un empire sans terre.

Mort en suspens

Afin de mettre un terme à la traque dont il faisait l'objet, Mac Marnall orchestra son naufrage au combat. Ayant pris soin de laisser à terre ses rares hommes de confiance il prit la mer et se porta à la rencontre du premier navire venu. Arrivé en vue d'une flottille pirate, il saborda son propre navire et s'en fut discrètement, aidé par Ychandra, condamnant ses hommes à une mort certaine. C'est ainsi que la «*tortue bleue*» et le «*crabe bleu*» purent se targuer d'avoir envoyé le célèbre Mac Marnall par le fond.

Réfugié sur l'île de Manatora maintenant quasiment déserte, il fallut à peine plus d'une année à Silkat pour créer son premier prototype, et quelques six mois de plus pour adapter son système à la coque construite par Marnall et ses quatre hommes. C'est à une Ychandra émerveillée qu'on laissa le soin du premier voyage Apsukial.

Renaissance

Partant de là tout alla très vite. Devant ces gages de réussite **Ektor bras-de-fer**, l'ami de Marnall qui jusque là avait accepté à reculons de changer les trésors du pirate contre des marchandises pour le savant, prit une part plus active dans l'opération. Quelques nouveaux hommes de confiance furent enrôlés, les marchandises se firent plus régulières et parfois même gratuites, cependant qu'Ychandra, Marnall et leurs hommes étreignaient leur premier vaisseau.

Des essais méthodiques permirent à Mac Marnall de roder les techniques d'abordage en Apsuki et de modifier en conséquence le carénage des navires suivants.



En bref, trois ans après la mise par le fond de «*la mouette rouge*», l'organisation naissante comptait une quarantaine de membres et quatre navires Apsukiaux, dont deux parés pour le combat. Quant aux infrastructures, la base de Manatora avait rapidement été réduite, maintenue au strict minimum, pour lui préférer un bout de cailloux proto-lunaire aux frontières de l'apsuki. Plus inculte, mais surtout plus discret. L'organisation avait alors un unique combat à son actif, mais avec bien plus de richesses qu'en trois ans de campagne maritime.

C'est à peu près à cette époque qu'Ychandra donna son nom à l'organisation. Un nom reflétait à la fois ses origines maritimes sa vocation Apsukiale et son aspect ramifié. C'est aussi à cette époque qu'on décida de renflouer «*la mouette rouge*» et de l'équiper de moteurs faériques. Le chantier dura deux ans mais il a offert à l'organisation une certaine latitude sur Palagre. Quelques pirates jurèrent maintenant avoir vu «*la mouette rouge*» surgir des flots et prendre l'air ses voiles déchirées claquant au vent. Elle les aurait pris en chasse sur de nombreux miles avant de retourner aux flots dont elle est issue. On attribue bien entendu à ce vaisseau fantôme toutes les disparitions inexplicables et tout un tas de légendes débridées. De quoi repousser les importuns de zones sensibles, telles que Manatora.

Vocations

Maintenant, quelques six ans plus tard, l'organisation ne s'est toujours pas dévoilée. Elle s'est ramifiée, complexifiée, et compte près de cinq cents membres directs ou indirects sur neuf mondes différents. La flotte compte quinze navires, dont quatre de grande taille et une trentaine de points de replis, majoritairement en Apsuki. Silkat s'intéresse exclusivement à ses travaux théoriques, ayant délégué ses tâches pratiques à deux aides qu'il a lui-même formés. Ils sortent chaque année de quoi équiper quatre nouveaux navires lourds.

Sur les cinq cents membres, beaucoup n'ont aucune connaissance d'un quelconque rapport entre leur organisation secrète et l'Apsuki. Les autres ont systématiquement rencontré Ychandra, leur vie en a été bouleversée, ils ont la sensation d'œuvrer pour «quelque chose de grand». Une centaine d'entre eux constituent la flotte de l'étoile et naviguent en Apsuki, les autres peuplent les bases arrières ou gèrent des intérêts locaux.

Le système est très cloisonné, et rares sont ceux à connaître toute l'étendue de l'organisation. Le personnel navigant change très rarement de navire, met rarement pied à terre, et jamais en dehors des bases secrètes. De même, seuls les quatre capitaines connaissent les routes Apsukiales menant aux mondes et aux bases, et seuls les deux cadres en connaissent l'intégralité.

L'étoile se finance grâce à ses actes de piraterie en Apsuki, une activité d'autant plus lucrative que les clients du voyage Apsukial sont généralement riches. Ce moyen de locomotion n'étant pas très développé, il n'est généralement pas à la hauteur de la bourse des petites gens. On trouve principalement des navires affrétés par de riches potentats ou des commerçants exportant des denrées à fort bénéfice inter-mondes. L'étoile a aussi recours au commerce sur certains mondes où les risques d'attirer l'attention sont minimes.

Mais le but ultime de Mac Marnall et d'Ychandra n'est pas la simple piraterie, ils voient bien plus loin : le contrôle de l'Apsuki, un lieu trop longtemps négligé. Leur objectif est d'en contrôler toutes les routes, d'en devenir les maîtres incontestés afin de s'imposer comme suzerains légitimes de ce vaste non-monde de Katura. Partant de là, ils présideront légitimement à tous les passages inter-mondes. Un pouvoir potentiellement bien supérieur à celui de n'importe quel suzerain d'un quelconque monde.

Mais pour arriver à ce résultat il convient d'avancer masqué. Si qui que ce soit venait à éventer le secret, l'idée pourrait être ravie par d'autres ayant de plus gros moyens, ou bien les divers

pouvoirs pourraient s'allier et aligner suffisamment de vaisseaux de guerre pour éradiquer la flotte aérospatiale de l'organisation. Ils pourraient aussi plus simplement leur couper les vivres en menaçant l'intendance : les fragiles bases secrètes et les organisations locales sur les différents mondes.

Dans les premières années de son existence, tant que ses réseaux au sol et sa flotte ne seront pas rodés, l'étoile sera fragile ; personne ne doit avoir connaissance de son existence. Pour le moment donc, le succès réside dans le secret. C'est essentiellement pour ces raisons que l'organisation a été cloisonnée et hiérarchisée. C'est aussi pour cela que les prises sont strictement limitées et étudiées : les équipes locales à chaque monde font remonter des informations sur la nature des vaisseaux et de leurs passagers, il convient de ne pas s'en prendre à des personnes trop puissantes.

Bientôt, lorsqu'elle comptera une cinquantaine de gros navires et le personnel navigant, l'organisation pourra se révéler aux mondes. On décidera alors de ce qu'il conviendra de faire des bases arrières, plus forcément utiles.

Les trois Règles et la marque

Dans le même souci de discrétion, chaque nouvelle recrue est soumise à trois règles indistinctement partagées par tous les membres de l'organisation à quelque niveau que ce soit. Elles sont édictées dans l'ordre de leur priorité, ainsi si elles entrent en conflit la première prime sur la seconde, et la seconde sur la troisième.

Première règle : «*que tous se taisent*»

A quelque niveau qu'il soit, un membre de l'étoile doit garder le secret sur ce qu'il sait de l'organisation.

Seconde règle : «*que nul ne survive*»

Si quelqu'un vient à briser la première règle, il doit mourir. Cette règle vaut pour celui qui en vient à apprendre le secret, comme pour celui qui le dévoile s'il ne règle pas le problème lui-même. En particulier, cette règle implique que toutes les victimes d'une attaque en Apsuki doivent mourir.

Troisième règle : «*obéissance*»

L'étoile est strictement hiérarchisée, si un supérieur donne un ordre, on a obligation de le respecter. Chaque individu connaît uniquement son supérieur direct, ces derniers connaissent des codes chiffrés leur permettant de communiquer par écrit et de s'assurer de l'identité de leur alter-ego.

Une autre spécificité partagée par les membres de l'organisation est un tatouage d'étoile de mer enlaçant une étoile (l'astre) leur permettant de marquer leur appartenance au groupe, de s'identifier les uns les autres. Le modèle et l'endroit ne sont pas imposés, ce qui laisse libre cours à de véritables oeuvres d'art.

Ychandra s'est personnellement impliquée dans la «punition» de quelques indéliçats. Une sanction faérique discrète mais efficace et spectaculaire. Depuis, plus personne ne songerait à trahir, persuadé qu'une obscure malédiction scelle leur pacte d'entrée dans l'organisation. On assimile souvent la signature du pacte à l'imposition de la marque, et on attribue à cette dernière le pouvoir magique de détruire quiconque trahirait.



Quelques lieux importants

Manatora (monde de Palagre)

L'île sur laquelle Ychandra est née et a exercé son pouvoir pendant tant d'années a été réinvestie en base arrière. On y a bâti les deux premiers prototypes ainsi que le premier vaisseau de guerre, « *la lamproie* » avant d'exporter la construction aéronautique sur Rochefroide.

Manatora est certainement la plus grosse base de l'étoile. La partie sud de l'île, à proximité de la mer compte deux villages séparés par une plage de quelques kilomètres.

Le village cannibale comprend une centaine de huttes dont à peine le quart sont encore habitées. Il porte toujours les stigmates de l'attaque de « *la mouette rouge* » dix ans plus tôt, les cases brûlées ou noircies par le feu n'ont pas été reconstruites. La trentaine de résidents ayant survécu au massacre ont accueilli Ychandra lors de son retour, et ont accepté de rejoindre l'étoile uniquement pour la suivre. Pour eux c'était le signe que « celle qui fait pousser les plantes » leur avait pardonné d'avoir tenté de la retenir, on ne change pas une habitude vieille de plusieurs siècles. Les cannibales de Manatora ont quelque peu modifié leur style de vie pour se plier aux exigences de l'organisation. C'est sur eux que repose la déforestation nécessaire à la construction des navires. Un emploi qu'ils assument particulièrement bien grâce à leurs quelques dinosaures herbivores de levage. Ils se sont peu mélangés aux nouveaux résidents dont ils ne partagent que peu d'activité.

Le village pirate est constitué d'une dizaine de cabanons en bord de plage. La vingtaine d'hommes se partage entre les diverses tâches de survie et la confection de planches à partir des troncs fournis par les cannibales. Les planches sont enlevées de temps en temps par un navire volant qui impressionne

tout le monde. Il arrive aussi de temps en temps aux insulaires de construire un bateau pour soutenir la piraterie locale dans laquelle Mac Marnall a commencé d'investir. Ces navires sont généralement livrés au large de Tortugan.

Au centre de l'île, un volcan éteint recèle la grotte dans laquelle Ychandra est née. Un immense puits ténébreux dans lequel repose « *la mouette rouge* » améliorée. Seul **Rodolf fol-cœil**, le contremaître et intendant de l'île a connaissance de ce dernier détail.

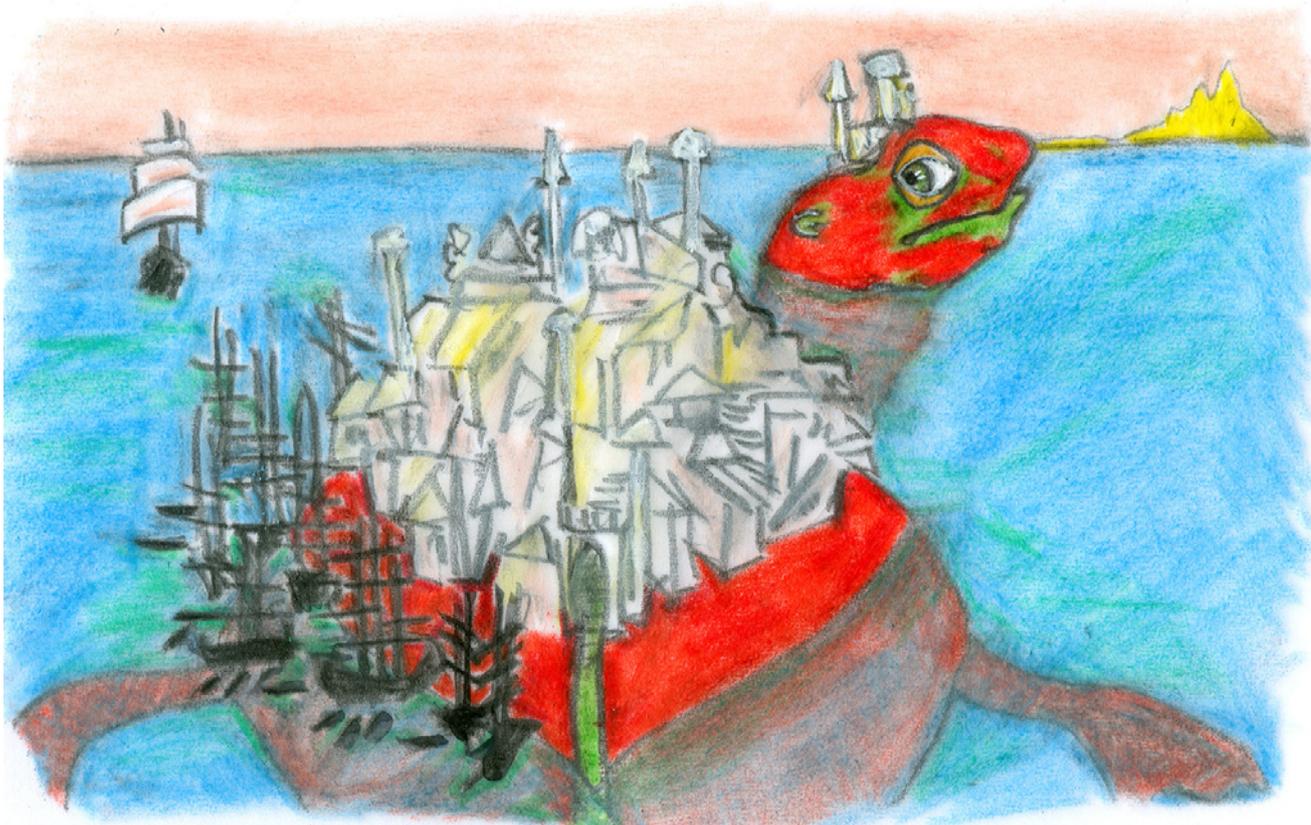
Tortugan (monde de Palagre)

La célèbre ville-tortue, une des multiples capitales de la piraterie, bâtie sur le dos d'une tortue gigantesque. Tortugan croise généralement très au sud des archipels de palagre, il lui arrive toutefois lorsque le besoin s'en fait sentir, de pousser plus au nord au milieu de l'archipel impérial, ou bien encore à l'intérieur des Terres Noires, par voie fluviale ou terrestre.

La ville a une démographie variable car elle accueille énormément d'étrangers. On compte trois centaines de résidents permanents pour une moyenne d'un millier de visiteurs ponctuels. On a déjà observé plus d'une cinquantaine de navires arrimés simultanément à la carapace du chélonien.

Les activités des habitants tournent essentiellement autour de leurs visiteurs : auberges et hostelleries, quartier des marins (comprendre quartier des plaisirs : des jeux à la prostitution), intermédiaires pour toutes sortes d'affaires (commerciales ou politiques), marchés en tous genres. Tortugan est le lieu de toutes les rencontres, du pirate le plus sanguinaire au nobliau en mal de sensation forte en passant par le commerçant véreux ou simplement désireux de faire des affaires lucratives.

Ici, aucune loi n'a cours et pourtant on observe une trêve de fait. Un service d'ordre d'une trentaine de faërics discrets mais efficaces est constamment sur la brèche pour régler le moindre conflit. Face à cette masse bigarrée et théoriquement désarmée ils seraient néanmoins rapidement dépassés si tout le monde



n'avait conscience d'être assis sur un baril de poudre : la moindre étincelle de discorde ne laisserait pas grand monde vivant !

Outre le brassage socio-politique, cette ville est aussi le lieu de rencontre multi-ethniques. Il n'est pas rare d'y voir des palustres, squamos ou autre anthropophages venus échanger entre eux ou avec leurs frères humains.

L'étoile de l'Apsuki possède une auberge sur Tortugan : « *l'oeuf unique* ». Un bon moyen pour garder des contacts avec le monde de la piraterie, rester très au fait de la géopolitique du monde de Palagre, ou tout simplement pour écouler les marchandises volées par l'organisation.

L'oeuf unique est une des institutions de Tortugan. Située bien au centre de la carapace, elle emploie une vingtaine de personnes et propose une soixantaine de chambres aux visiteurs. Trois gros entrepôts attenants à la bâtisse en font aussi un lieu prisé pour les tractations commerciales directement avec le patron, ou en guise d'intermédiaire entre négociants anonymes.

Le patron, **Ektor Bras-de-Fer**, est une véritable force de la nature. Il dort peu, travaille beaucoup, et remet à leur place d'une seule main les clients impolis avec sa fille. Très investi dans les affaires de l'île, il a récemment acquis une place au conseil. Très bon ami de Marnall, il n'a pas été difficile à convaincre de rejoindre l'organisation. Il l'a même fait de son plein gré dès le début en reconnaissant là un de ces plans complètement fous qui ne peuvent que marcher, un de ces plans dont il faut absolument être. En signe de son implication il a absolument tenu à ce que son fils soit accepté comme membre actif.

Rochefroide (Monde de Palagre)

Trop petit pour être considéré comme une lune, ce caillou offre une superficie de quelques kilomètres carrés, la taille d'une petite ville. Situé à quelques kilomètres de la bulle de Palagre, il est particulièrement impropre à la vie, et seules quelques bulles de Psuki faëriquement maintenues soulagent l'existence de ses quelques habitants.

C'est le royaume de Silkat Fraylon, son laboratoire et l'unique chantier aéronaval de l'organisation. Les vingt résidents habitent dans un réseau de grottes naturelles relativement bien aménagées. Ils se relayent nuit et jour (une distinction qui n'a pas beaucoup de sens ici) pour la création de nouveaux navires suivant les plans d'**Ermann Farlaff**, l'ingénieur aéronautique et contremaître de l'îlot. Bien qu'il soit hiérarchiquement inférieur à Silkat dans l'organisation, Ermann a le statut de capitaine de Rochefroide. De fait, il a la rude tâche d'administrer à la fois la vie quotidienne et son chantier, et de se plier aux éventuelles exigences du savant.

Stavros Zolkis et **Netuna Zatorlis**, étaient navigateurs sur un des premiers navires apsuquiaux arraisonné par Mac Marnall. Le couple de faëriques a été réquisitionné et formé par Silkat pour la confection de moteurs faëriques. Les deux individus sont partagés entre l'envie de fuir et celle de participer à la grande oeuvre. L'influence d'Ychandra s'estompant, ils recouvrent petit à petit un libre arbitre qu'ils n'avaient jamais vraiment perdu. En bons faëriques ils ont appris le pragmatisme bien assez tôt et comprennent leur intérêt à rester dans la danse : ils font partie des éléments indispensables d'une organisation montante. Le fait est que Netuna désirerait un enfant et qu'elle a conscience qu'en restant ici ce ne sera guère possible avant une période indéterminée.

Maintenant qu'il a les coudées franches, **Silkat Fraylon** peut enfin passer son temps à ses précieuses études théoriques sur la nature des fluides faëriques. Suite à un accord passé avec Marnall, il ne consent à rompre ses précieuses études que pour dépiauter les rares moteurs faëriques prélevés sur des navires arraisonnés. Des études appliquées qui permettent souvent des modifications mineures sur ses propres moteurs.

L'importance stratégique capitale de Rochefroide implique des mesures de sécurité draconiennes. Deux petits vaisseaux de combat, le « *Lucanes* » et la « *sardine* » se relayent régulièrement aux abords de l'îlot, faisant la navette par Manatora pour le ravitaillement.

Tentacula (Apsuki)

Au cours d'un de ses voyages Mac Marnall a découvert un amas de terres dans l'Apsuki, comme un monde qui aurait imploré et dont le psuki aurait fui. Des tonnes de poussière, de terre et de cailloux strient l'espace, formant comme autant de tentacules autour d'un cœur rocheux de forme plate. Tentacula est devenu la base de prédilection de Mac Marnall qui a résolu d'en faire la capitale de l'étoile. Il envisage même d'y rétablir une bulle de psuki et a demandé à Silkat de plancher sur la question. En attendant, il tente occasionnellement de dérober du psuki dans les mondes qu'il visite pour le transvaser ici. Mais la « greffe » semble difficile à prendre.

Les abords de Tentacula sont rendus dangereux par les flagelles aux mouvements erratiques, mais ils ne présentent pas de gros risque pour un navigateur aguerri et ayant tout son temps pour la manœuvre. Le cœur solide présente une face plane de forme elliptique d'environ 100 km de long sur 40 de large et autant de hauteur. On peut y observer d'anciennes traces de vie : zébrures dans la roches laissées par des racines depuis longtemps disparues, vestiges de constructions rudimentaires, anciens lits de rivière et lacs asséchés jonchés de squelettes...

Les efforts de terraformation se sont essentiellement portés sur les abords d'une grotte à peu près centrale au monde. Le vaste réseau de tunnels y est lentement aménagé pour héberger les hommes, leurs vivres et leur butin. Au centre de la plus grande salle, une bulle de Psuki d'une centaine de mètres de rayon a été générée, provoquant la condensation de l'eau sur les parois et la constitution d'un vaste lac d'eau potable. Le manque de lumière n'a permis d'y faire pousser qu'une variété de mousse primitive phosphorescente, éclairant faiblement un réseau de stalactites cristallines. Quelques ouvertures pratiquées dans les murs amènent cette atmosphère féerique dans les grottes attenantes. On y trouve en particulier les quartiers des officiers et la salle du conseil où tous les capitaines se donnent rendez-vous quatre fois l'an pour prendre leurs ordres.

L'absence de psuki rend les déplacements particulièrement difficiles au sol, c'est pourquoi des filins ont été tirés partout dans le réseau de grotte afin que les gens puissent se mouvoir à la force des bras.

Le lac cristallin est un des lieux préférés d'Ychandra qui vient souvent s'y ressourcer. Il n'est pas rare de l'y croiser, particulièrement au cours des quatre grandes réunions, mais aussi en des moments plus calmes.

Roquelune (Monde d'Otroi)

Aménagée sur un plateau de la face cachée de la plus grande lune d'Otroi, Roquelune compte une dizaine de résidents. Outre le ravitaillement des navires de combat, le lieu est essentiellement porté vers le commerce avec Otroï. C'est à une femme, le capitaine **Méluden Silmelis** qu'on a donné la responsabilité du fonctionnement de Roquelune. Fille d'une famille de petits marchands d'Otroï elle est bien placée pour exercer commerce. Elle échange la nacre de Palagre contre des denrées alimentaires, des animaux et des pierreries d'Otroï. Outre le ravitaillement et une énorme plus-value, elle tisse un réseau de marchands et d'informateurs sur Otroï. Bien entendu, elle ne se rend jamais sur Palagre elle-même, et reçoit la nacre des vaisseaux de guerre qu'elle a la charge de ravitailler.

Méluden a rencontré Mac Marnall et rapidement deviné ses origines, elle respecte néanmoins la discrétion de son amiral dont elle est secrètement amoureuse... Ce qui ne l'empêche



pas de se renseigner de loin en loin sur l'évolution de la famille Marnall sur Otrou, par exemple en traitant avec le père.

Des bases en Apsuki

En dehors du cas isolé de Tentacula, il est rare de trouver un gros amas de terres en Apsuki, généralement ce sont plutôt des rochers isolés dont la taille varie entre quelques dizaines et quelques centaines de mètres, rarement plus d'un kilomètre de diamètre. Il n'est pas rare que les navigateurs s'en servent comme repère de navigation, mais seuls les pirates de l'étoile ont résolu d'y installer des points de repli ou de ravitaillement. Il s'en compte maintenant une trentaine. Les plus petits comprennent généralement quelques anfractuosités dans lesquelles sont cachées des psukines et de la nourriture. Les plus gros peuvent offrir des systèmes de grottes et de cavernes dans lesquelles on peut cacher un navire et ses hommes, on y entrepose souvent le butin et des munitions de rechange.

Infrastructure

Le projet ambitieux de l'étoile a conduit au développement d'objets faériques spécifiques.

La clé des étoiles

Rares sont les moteurs faériques à fonctionner de manière autonome, ils requièrent généralement la présence d'un faérique à bord pour transférer une partie de son fluide à la machine. Silkat s'est inspiré des travaux de son ancien maître et de l'étude des moteurs du premier navire arraisonné pour mettre au point un mécanisme catalytique utilisant le champ de faër ambiant. Outre une amélioration de la catalyse, permettant une bonne accélération au démarrage, Silkat a miniaturisé le mécanisme.

Ainsi, le fonctionnement de chaque navire de l'étoile dépend d'une sorte de cristal faérique détenu par son capitaine. C'est la mise en place de ce cristal dans le moteur principal qui permet l'utilisation du faër ambiant, et donc son fonctionnement.

Sans cette clé, impossible d'utiliser le navire, à moins d'être un faérique puissant et de sacrifier autant de point de faër qu'il faut pour nourrir les moteurs.

Cartes et astrolabe faérique

La navigation dans l'espace offre une dimension de plus que sur mer, complexifiant d'autant les calculs et le repérage. Certaines cartes tentent de représenter l'espace comme une succession de grilles cubiques, chaque cube étant représenté tranche par tranche. Une débauche de papier et d'énergie pour un résultat très peu compréhensible. La notation la plus usitée consiste à utiliser des repères locaux : par exemple l'alignement de deux astres et l'angle formé avec un troisième. C'est ainsi qu'on note la plupart des routes apsuquiales, à la manière d'une recette de cuisine ou d'un guide routier terrestre : « une fois la grande roue d'Otrou en mire, progresser jusqu'à ce que le globe d'Uthar forme un disque de deux pouces, puis tourner à 45° par rapport à l'œil d'Athor... ».

Pour un repérage absolu on a parfois recours à des objets faériques munis de pointeurs comme aimantés vers des astres spécifiques. Chaque astre laisse en effet une trace faérique par-

ticulière avec laquelle il est possible d'entrer en résonance. Ces objets sont extrêmement rares et ce d'autant plus qu'ils comptent un grand nombre de pointeurs.

Psukine

Véritable piège à eau, la psukine est l'objet faérique indispensable à tout voyage au long cours en Apsuki. Dans sa forme la plus simple il s'agit d'un récipient entouré d'une boule de psuki. C'est là le moyen le plus simple qu'on ait imaginé pour transporter de l'eau dans l'Apsuki. Suivant la contenance, le lieu et la facture, le prix de cet objet peut grandement varier. Dans son acception usuelle on compte 1.000 Po pour une outre d'un litre, le prix doublant pour chaque litre supplémentaire.

Les faériques de l'étoile ont mis leur talent à profit pour créer des réservoirs conséquents dans chacun de leur navire. Ils ont en outre développé des pièges à eau en forme d'entonnoir afin de condenser les gaz aqueux directement dans l'Apsuki. Ces pièges ont principalement été déployés sur les lieux de replis de manière à ce que les navires puissent se ravitailler en eau.

Navires apsuquiaux

Bien qu'ils ne soient pas légion, les navires apsuquiaux ne sont pas une nouveauté. Leur faible développement tient pour une bonne part au prix exorbitant de leur construction, essentiellement lié à la confection des moteurs faériques et pour leur mise en fonctionnement : coût d'un équipage et de navigateurs faériques pour des voyages parfois assez longs. A tonnage égal, le coût d'un tel vaisseau est généralement estimé à une dizaine de fois celui d'un navire maritime.

Mais la véritable raison du faible développement de l'aéronavale réside souvent dans le peu d'intérêt des politiques locales dans la recherche et le développement de ce qu'elles considèrent comme une futilité. Il y a déjà tant à faire chez soi ! De fait, le trafic apsuquial est souvent très limité et réside essentiellement dans le fret marchand, car ces derniers ont vite compris les bénéfices qu'ils pouvaient tirer du commerce de denrées entre les mondes.

En cela Marnall et Silkat font office de précurseurs. Marnall en investissant dans cette recherche d'avenir, Silkat en la développant.

Les capitaines de l'étoile ont estimé à une cinquantaine le nombre de gros navires à affréter pour effectuer le blocus d'un monde de taille moyenne. Mais pour l'heure, seuls quatre gros navires sont sortis de Rochefroide, et on en attend quatre de plus par année à venir.

Les quatre principaux navires de l'étoile sont bâtis sur un schéma similaire : une forme bombée contenant une cale de grande contenance pour accueillir butin et provisions, des pontons latéraux pour accueillir de deux à huit petits navires d'assaut, un ponton supérieur étroit parcouru d'une rambarde où s'arrimer pour les manœuvres extérieures, des écoutilles latérales abritant des canons et autres boutefeux, et bien entendu des cabines pour un personnel navigant qui a rarement l'occasion de mettre pied à terre.

En raison de ces contraintes, ces navires ne sont pas prévus pour flotter sur l'eau. En fait, seul « l'espardon » peut le faire sans dommage, et encore, il n'a pas un très bon hydrodynamisme.

La lamproie

Premier gros navire de l'étoile, il est commandé par le capitaine Grilem. Pour un tonnage moyen il comporte une grande soute, quinze canons sur chaque bord, un boutefeu à l'avant et



la place pour ranger deux petits vaisseaux annexes. Peu mobile, c'est un excellent vaisseau de transport ou de barrage.

Personnel navigant : 10 pour la navigation, 35 pour les armes, 60 de plus en passagers.

Clé à faër : 6

L'espardon

Seul navire amphibie de l'étoile, il a été confié au capitaine Alekay. De taille moyenne, quatre annexes remisées au dessus de la coque, une grosse soute et 10 canons sur chaque bord. Un rostre empaleur court sur l'avant.

Personnel navigant : 8 pour la navigation, 20 pour tous les canons, 60 de plus en passagers.

Clé à faër : 5

Le narval

Navire d'Eydol bras-agile, le narval est le plus maniable des quatre. Il a la soute la plus petite, une dizaine de petits canons sur chaque bord, quatre petites annexes et des moteurs faériques permettant des accélérations rapides ainsi qu'un long rostre empaleur utilisé pour fendre le poste de pilotage des vaisseaux cibles.

Personnel navigant : 8 pour la navigation, 15 pour tous les canons, 30 de plus en passagers

Clé à faër : 4

La vouivre

Le plus fin et le plus allongé des gros navires de l'étoile. C'est aussi le plus rapide, ce pour quoi Mac Marnall se l'est attribué. Il peut arrimer jusqu'à huit annexes sur ses flancs, mais doit pour cela masquer un certain nombre de ses 16 canons par bord.

Personnel navigant : 6 pour la navigation, 32 pour tous les canons, 40 de plus en passagers

Clé à faër : 4

Les annexes sont très variables en taille et en nature. Généralement elles nécessitent un nombre restreint de pilotes : de 1 à 2, et sont conçues pour le transport, l'abordage l'escorte ou l'assaut. En fonction de quoi elles peuvent transporter de 2 à 20 passagers, contenir 2 canons moyens ou jusqu'à 8 canons légers ou encore un boutefeu. Leur clé de faër est généralement de 2.

L'étoile possède une quinzaine de ces petits vaisseaux qui volent généralement dans les parages d'un gros. Actuellement la priorité est donnée à la construction des gros vaisseaux, et la production des annexes sera ralentie.

moral. Rien d'anormal, en somme lorsqu'on connaît sa nature Thneskophuome. Elle n'a pas conscience de ses origines, ce qui renforce d'autant sa spontanéité et son instabilité.

Ychandra a passé les premiers siècles de son existence coincée dans un cratère de Palagre avant d'être découverte et quasiment déifiée par des cannibales des terres noires. Pendant une centaine d'années elle joua parfaitement son rôle en usant des dons faériques innés qu'elle se découvrit peu à peu.

Elle aurait certainement pu continuer à exercer ses talents pendant des siècles si elle n'avait rencontré Mac Marnall et décidé de joindre leurs destinées pour une histoire autrement plus aventureuse.

Actuellement, elle prend plaisir à voyager entre divers mondes autour desquels elle se contente souvent de graviter. Parfois aussi, il lui arrive de descendre visiter, rarement dans une zone peuplée.

Malgré ses prédispositions évidentes pour le faër, Ychandra n'en abuse que rarement, généralement pour s'assurer le concours d'une personne lors d'une action à laquelle elle tient particulièrement. Bien qu'elle n'ait jamais rencontré ses parents ni été enseignée par eux, elle a une forte conscience que son rôle est de guider, non de forcer. Ou peut-être est-ce simplement qu'elle prend plus de plaisir à observer... Mais après tout, n'en est-il pas ainsi de tous les êtres faériques ?

Description physique : Ychandra possède un corps proche de celui d'une lionne surmonté d'un torse aux allures de Favel. Son pelage à dominante fauve et légèrement pailleté d'or étincelant se moire de légères nuances bleue ou rouge suivant que son humeur la porte vers l'une ou l'autre de ses composantes Phuome ou Thnesk.

Elle n'est jamais vêtue et exhibe ses charmes avec un naturel déconcertant. Ses traits fins et gracieux accentuent d'autant ses capacités faériques de séduction.

On devine immédiatement sa cécité à son visage figé, ses yeux toujours clos et sa gestuelle incertaine. Elle possède néanmoins des capacités de divination qui lui procurent l'équivalent de la vision d'un gros myope.

Ces capacités de devineresse brouillent quelque peu son appréhension du présent, pour ne pas se mélanger dans les trames du possible elle est obligée d'être particulièrement attentive, ce qui lui donne un air rêveur et une lenteur dérangeante.

Caractéristiques :

Espèce : Thneskophuome
Corps : 15 (Endurance : 16 Résistance : 16 Agilité : 15)
Savoir : 8 (Science : 8 Peuples : 10 Arts : 18)
Nature : 15 (Animaux : 16 Plantes : 16 Survie : 15)
Dextérité : 8 (A distance : 8 Discrétion : 16 Vol : 8)
Force : 10 (Armes : 10 Mains nues : 10)
Esprit : 20 (Charisme : 20 jeu : 20)
Odorat : 12 ouïe : 14 vue : (0 théorique, 4 effectif) goût : 6
toucher : 14
Protection :
Vie :
Dégâts : griffes / crocs / mains nues
Balance Faérique Thnesk-Phuome : 0
Taux de Faër : 20

Sorts : Nom (sphère / Faër) (score)

- Ychandra n'en est pas consciente, mais elle est capable d'utiliser la majorité des sorts avec un score de 10/20. Elle a néanmoins développé un certain nombre d'aspects qu'elle sera susceptible d'utiliser avec plus de facilité :
- Toutes les défenses élémentaires et conjurations élémentaires avec un score de 15/20
- Purification de l'eau (sphère de l'eau, Phuomos) (20)
- Pluie/Neige (sphère de l'eau, Thneskos) (20)
- Froid/Chaleur (sphère de l'air, Thneskos) (20)
- Fécondité/Stérilité (sphère des animaux, Thneskos) (20)

Personnages importants

Ychandra

Histoire : Ychandra est l'archétype même de la personne en constant chavirement autour d'une position d'équilibre. Elle présente les stigmates de sa dualité autant au niveau physique que



- Purification/Pourrissement de la viande (sphère des animaux, Thneskos) (20)
- Guérison (sphère du corps, Phuomos) (20)
- Charme (sphère Esprit, Phuomos) (20)
- Télépathie (sphère Esprit, Phuomos) (20)
- Hypnose (sphère Esprit, Thneskos) (20)
- Mémoire (sphère Esprit, Thneskos) (20)

Ychandra possède en outre quelques dons automatiques, inhérents à son imbrication avec le Faër :

- *Aura de faiblesse* : quiconque la voit ne peut s'empêcher de ressentir de l'affection pour cette petite chose fragile, et souhaitera faire son possible pour la protéger. Concrètement, tout individu aura droit à un jet de résistance (1D20 sous son taux de faër et sous 1D20 lancé par Ychandra). Sur une réussite le personnage ressent simplement de la sympathie pour Ychandra, mais ne sera pas sous le charme. Sur une réussite critique, il sentira que son attirance pour Ychandra est arbitraire et pourrait bien avoir de l'animosité envers cet être trop parfait, peut-être même supputera-t-il la manipulation. Sur un échec critique le personnage sera partagé entre amour fraternel et incestueux, sur échec simple il aura simplement un fort sentiment de protection envers elle.

- *Seconde vue* : Ychandra compense son absence de vue par des dons de prédiction. Elle est capable en particulier de ressentir les effets positifs et négatifs d'une action dans le temps. Ces bénéfiques lui sont d'autant plus faciles à ressentir que leur effet sera grand ou simplement proche dans le temps. Ce don a aussi pour effet d'accorder à Ychandra l'équivalent de 4 points de vue, par le simple fait qu'elle ressent en permanence la probabilité de se cogner si elle avançait dans une direction.

Mac Marnall

Histoire : D'origine noble, Mac Marnall a passé ses seize premières années dans un manoir du comté de Mondragon sur le monde d'Otroï. Son père **Hubert Felix de Marnall**, frère cadet du comte de Mondragon avait embrassé la profession de marchand où il excellait. À l'inverse de ses concitoyens cependant il nourrissait de la curiosité pour les mondes éloignés, et accepta volontiers un rôle de conseiller pour une mission protocolaire sur Palagre. C'est au cours de ce voyage que son épouse et son fils âgé de 16 ans, partis en croisière, furent enlevés par des pirates.

De cette époque lointaine le jeune homme n'a gardé que son nom et ses manières. Ses leçons d'escrime et les rudiments de science qu'on lui avait enseignés très tôt lui furent aussi d'un grand secours. De faible constitution, sa mère mourut avant six mois, quant à lui il sombra dans la torpeur et ne se réveilla que lorsqu'un autre groupe de pirates venus s'emparer des richesses du premier le libéra. Son attitude sanguinaire envers ses geôliers lui valut le respect et la crainte de ses libérateurs et d'otage il devint pirate.

Après un an de flibuste il devint second du célèbre « crochet droit », puis devint capitaine lorsque ce dernier mourut au cours d'un combat acharné contre une autre goélette pirate.

La découverte d'Ychandra redonna un sens à son existence, le voilà en route pour être suzerain des étoiles.

Bien qu'on lui attribue facilement ce trait de caractère, Mac Marnall n'est pas foncièrement sanguinaire, il a juste compris l'intérêt qu'il pouvait tirer de la peur. Et pour faire peur à des pirates il faut se donner de la peine. Son véritable mot d'ordre serait plutôt « la fin justifie les moyens ». Et s'il faut en passer par l'extermination de toute une ville, qu'à cela ne tienne.

Comme une bonne partie de sa famille, Mac Marnall possède de faibles talents faériques, développés dans son jeune âge par les bons soins maternels.



Description physique : De taille moyenne, les cheveux d'un noir de jais, lisses et longs, nattés. A 35 ans, Mac Marnall est dans la force de l'âge. Ses yeux d'un noir profond ne cillent que rarement, on y devine une forte autorité. Sa maxillaire prononcée et ses joues creuses renforcent encore cet air implacable. Il parle peu, lentement, et laisse à son second le soin de hurler ses ordres. Ses manières raffinées démentent sa profession, de même que ses vêtements : bien que simple de confection, ils sont réalisés sur mesure, dans une excellente étoffe et sont toujours propres.

Seul témoignage visible de sa vie aventureuse : une minuscule cicatrice lui barre le sourcil droit.

Caractéristiques :

Espèce : humain
 Corps : 9 (Endurance : 14 Résistance : 12 Agilité : 16)
 Savoir : 6 (Science : 12 Peuples : 12 Arts : 13)
 Nature : 9 (Animaux : 11 Plantes : 11 Survie : 13)
 Dextérité : 9 (A distance : 13 Discretion : 14 Vol : 10)
 Force : 7 (Armes : 18 Mains nues : 16)
 Esprit : 7 (Charisme : 14 jeu : 14)
 Odorat : 8 ouïe : 10 vue : 10 goût : 10 toucher : 12
 Protection :
 Vie : 250
 Dégâts : griffes / crocs / mains nues
 Balance Faérique Thnesk-Phuome : 0
 Taux de Faër : 15
Sorts : Nom (sphère / Faër) (score)
 Protection au feu (sphère du feu, Phuomos) (14)
 Conjuraison d'un élémentaire de feu (sphère du feu, Thneskos) (10)
 Protection à l'eau (sphère de l'eau, Phuomos) (15)
 Conjuraison d'un élémentaire d'eau (sphère de l'eau, Thneskos) (12)

Silkat Fraylon

Histoire : Silkat est né dans le quartier des plaisirs d'un port crasseux de Palagre. Son intelligence supérieure devait bientôt convaincre sa mère qu'il n'y avait rien à attendre d'un tel bon à rien incapable d'assumer les tâches manuelles les plus simples et le mit bien vite à la porte. Heureusement, ses dons ne passè-



rent pas inaperçus de tous, et Silkat entra vite en apprentissage chez un constructeur de navires. La partie pratique n'était certes pas son fort, mais les coques et les voiles que le jeune homme dessinait étaient systématiquement les plus rapides sur l'eau.

Silkat nourrissait un intérêt démesuré pour l'Apsuki, certainement imputable à ses dons faériques. Il quitta donc son premier maître pour se mettre au service d'Amulyan le marlouin, le seul hurluberlu à s'intéresser à ce genre de sujet sur tout Palagre. L'empire ayant déjà fort à faire avec la mer il ne s'est jamais payé le luxe de regarder vers les étoiles ; Amulyan devait donc se financer entièrement lui-même, ce qu'il fit tout d'abord en dilapidant la fortune familiale, puis en vendant à l'empire son unique disciple.

Bien qu'il se fût lié à son maître par amour des étoiles, Silkat se retrouva donc à naviguer pour dresser des cartes impériales. Le travail ne le passionnait pas outre mesure, mais il en profita pour dresser simultanément des cartes du ciel et conjecturer sur le déplacement des astres. Entre deux maux d'estomac il dessina ses premières cartes apskiales et traça ses premières routes des étoiles.

Inutile de dire que l'attaque de « la mouette rouge » s'avéra être la chance de sa vie. Suivirent des années passionnantes à parfaire les connaissances héritées d'Amulyan, réaliser des prototypes imparfaits, et former des disciples pour le seconder. Peu à peu, il put se désintéresser des aspects pratiques pour se tourner vers sa marotte : la théo-

Actuellement il ne sort que rarement de sa retraite pour inspecter les chantiers et donner de nouvelles instructions. Marnall n'attend plus grand chose de lui, mais par respect pour son travail, il continue de le financer. Et puis on ne sait jamais, s'il venait à trouver mieux...

Silkat n'a jamais cherché à connaître les raisons de ses mécènes, la vie est trop courte pour qu'on se permette de cracher sur l'occasion lorsqu'elle se présente. Il a conscience de l'« immoralité » de ses associés, et si cela ne tenait qu'à lui il y mettrait un frein... Mais à tout choisir, il préfère s'intéresser à ses équations.

Description physique : à 35 ans, Silkat en paraît 55. Grand, voûté, arachnéen, le crâne dégarni au centre et décoiffé sur les bords, grisonnant. Il ne sait que faire de ses longs doigts sans cesse en mouvement. Constamment perdu dans ses pensées, il n'accorde que peu de temps et d'importance à ce qui ne concerne pas l'objet de sa recherche. Ses premières années lui ont appris à profiter de la chance qui s'offre, c'est donc en boulimique effréné qu'il s'adonne à sa science. Sa seule vraie peur est que demain on lui coupe les moyens de mener sa recherche à bien, et s'il en fallait une seconde, ce serait de mourir avant d'avoir trouvé. Silkat n'est pas autiste, juste asocial. Tout ce qui le détourne de sa problématique l'ennuie rapidement.

A cause de son enfance mouvementée Silkat est devenu irremédiablement misogyne. Il lui arrive de revoir son jugement, comme dans le cas de Netuna Zatorlis qu'il juge compétente, mais dans l'ensemble, pour lui les femmes sont essentiellement des êtres futiles et fauteurs de trouble. Il ne ressent d'ailleurs aucune affection pour Ychandra, si ce n'est de la gratitude.

Caractéristiques :

Espèce : humain
 Corps : (Endurance : 6 Résistance : 6 Agilité : 9)
 Savoir : (Science : 20 Peuples : 15 Arts : 15)
 Nature : (Animaux : 5 Plantes : 5 Survie : 5)
 Dextérité : (A distance : 4 Discrétion : 4 Vol : 4)
 Force : (Armes : 6 Mains nues : 6)
 Esprit : (Charisme : jeu :)
 Odorat : 8 ouïe : 10 vue : 12 goût : 8 toucher : 12
 Vie : 150
 Balance Faérique Thnesk-Phuome : 0
 Taux de Faër : 16
Sorts : Nom (sphère / Faër) (score)
 Bulle d'apsuki (sphère de l'air, Phuomos)(19)
 Bulle de psuki (sphère de l'air, Thneskos)(18)(absent du livre de règles)
 Aimant (sphère du métal, Thneskos)(15)
 Télékinésie (sphère du corps, Thneskos)(16)
 Orientation (sphère de l'espace temps, Phuomos)(14)

Ektor bras-de-fer



Histoire : Comme la majorité des cadres de Tortugan, Ektor se targue d'avoir un ancêtre fondateur de l'îlot. Si ce fait est peu probable, il n'en reste pas moins que la famille d'Ekor réside de longue date sur la grande carapace. L'auberge de l'oeuf unique leur appartient d'ailleurs depuis bien 200 ans. Ektor est bien intégré au monde des pirates qu'il a fréquenté sérieusement dans ses jeunes années avant de reprendre le commerce familial pour aider son père. De ce passé aventureux il a gardé une carrure impressionnante et de nombreux contacts. De ce fait, nombreuses transactions avec les pirates se font par son intermédiaire.

Ektor a officié sur la mouette rouge du temps de crochet droit, et a naturellement sympathisé avec Mac Marnall lorsque ce dernier a repris le commandement.

Description physique :

Une armoire à glace dans un justaucorps moulant. Le haut du crâne dégarni, et le peu de cheveux restants réunis en un petit chignon à l'arrière du crâne. Une énorme boucle d'oreille en forme de crâne. Des avant-bras et un torse aussi velus que ses jambes sont glabres. L'embonpoint de l'âge n'a pas pris sur son visage taillé à la serpe. Ses cheveux noirs et ses yeux bleus très clairs soulignent la rudesse de son regard perçant.

De grosses cicatrices zèbrent ses avant-bras et son torse.

Caractéristiques :

Espèce : humain
 Corps : (Endurance : 15 Résistance : 15 Agilité : 12)
 Savoir : (Science : 4 Peuples : 10 Arts : 4)
 Nature : (Animaux : 10 Plantes : 10 Survie : 14)
 Dextérité : (A distance : 10 Discrétion : 6 Vol : 8)

Force : (Armes : 14 Mains nues : 18)
 Esprit : (Charisme : 8 jeu : 15)
 Odorat : 8 ouïe : 15 vue : 15 goût : 8 toucher : 11
 Protection :
 Vie :
 Dégâts : mains nues
 Balance Faërique Thnesk : +1
 Taux de Faër : 10

Récapitulatif

Eydol bras-agile

Histoire : fils d'Ektor bras-de-fer, il n'a pas hérité des qualités visionnaires de son père, ni de son intérêt pour la politique et le pouvoir. Par contre, il a des dons incontestables pour la navigation Apsukiale, on murmure même qu'il serait meilleur pilote que Mac Marnall. Aux yeux de ce dernier néanmoins, les qualités de stratège ne suffisent pas à combler le manque d'inflexibilité dont il fait preuve : lorsque vient le moment du coup de grâce Eydol a bien du mal à respecter la seconde règle et il faut compter sur la présence d'un navire au capitaine moins scrupuleux pour achever le travail. S'il ne gagne pas en inflexibilité, le jeune homme sera certainement rétrogradé.

Description physique : mis à part la taille et la masse musculaire, Eydol ressemble beaucoup à son père : même carnation, même couleur de cheveux et d'yeux, même regard perçant, surtout lorsqu'il est à la barre du narval.

Caractéristiques :

Espèce : humain
 Corps : (Endurance : 12 Résistance : 12 Agilité : 16)
 Savoir : (Science : 6 Peuples : 8 Arts : 8)
 Nature : (Animaux : 6 Plantes : 6 Survie : 8)
 Dextérité : (A distance : 14 Discrétion : 12 Vol : 10)
 Force : (Armes : 12 Mains nues : 8)
 Esprit : (Charisme : 8 jeu : 6)
 Odorat : 12 ouïe : 12 vue : 12 goût : 10 toucher : 12
 Protection :
 Vie :
 Dégâts : mains nues
 Balance Faërique Thnesk-Phuome : 0
 Taux de Faër :



Personnages secondaires

Silkat Fraylon : génie méconnu, théoricien de l'apsuki et inventeur de moteurs faëriques. Vit et travaille sur Rochefroide.

Mac Marnall : Commandeur incontesté de l'étoile.

Ychandra : Entité faërique divinatrice à l'origine de la création de l'organisation de l'étoile.

Stavros Zolkis et Netuna Zatorlis : couple de navigateurs faëriques, devenus les disciples de Silkat Fraylon et ingénieurs en moteurs faëriques.

Rodolf fol-œil, Rodolf fol-œil, le contre maître et intendant de l'île de Manatora sur Palagre.

Ektor Bras-de-Fer, cadre de l'organisation et patron de l'oeuf unique, une grosse auberge sur Tortugan. Père du capitaine Eydol.

Eydol bras-agile : fils d'Ektor Bras-de-fer et capitaine du narval.

Grilem : Capitaine de la lamproie. Ancien second de crochet droit rappelé par Ektor, ce vieux loup de mer chaperonne Eydol.

Alekan : capitaine de l'espardon. Un Cannibale ayant montré de l'intérêt et des prédispositions tant pour le commandement que pour la manoeuvre dans l'espace. Il est encore «à l'essai» et est prêt à tout prouver sa valeur.

Ermann Farlaff, ingénieur, contremaître, capitaine de Rochefroide

Méluden Silmelis, capitaine de Roquelune, marchande et espionne sur Otrou.

Hubert Felix de Marnall, frère du comte de Mondragon, père de Mac Marnall et grand commerçant d'Otrou.

Crochet droit, ancien capitaine de la mouette rouge, assez réputé dans le monde de la piraterie pour son sens de l'honneur et son optimisme jovial (sic).

Ronalk oeil-torve, capitaine pirate connu pour ses compétences en combat naval et ses fréquentes attaques d'autres navires pirates. On lui attribue d'avoir envoyé par le fond la mouette rouge. Il aurait récemment sombré avec ses navires sous le coup de la mouette rouge devenue vaisseau fantôme.

Amulyan le marlouin, ancien maître de Silkat et seul savant de Palagre à s'intéresser à l'Apsuki.

Navires

La Mouette rouge : Ancien navire de Mac Marnall, d'abord coulé puis renfloué. Il ne sert actuellement qu'occasionnellement pour effrayer les importuns.

Tortue bleu et Crabe bleu : Navires sous le commandement de Ronalk oeil-torve.

Poulpe roi : Galion océanographique impérial coulé par la mouette rouge

Lucanes et Sardine (10 hommes chacun) : petits navires de combat armés d'un boutefeu et de trois canons réguliers. Protègent Rochefroide de visiteurs improbables. Font la navette avec Manatora pour le ravitaillement.



La lamproie : Premier vaisseau de guerre de l'étoile, commandé par le capitaine Grilem.

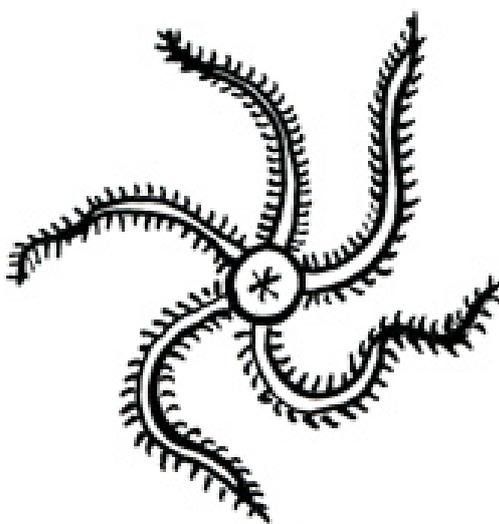
Le narval : navire d'Eydol, le plus maniable

L'espadon : navire d'Alekan, le seul à pouvoir flotter

La vouivre : navire de Mac Marnall, particulièrement rapide.

Dates

- 10 ans : rencontre de Marnall et Ychandra
- 9 ans : attaque du « poulpe roi », rencontre de Silkat Fraylon
- 8 ans : début de l'organisation, naufrage de la mouette rouge
- 7 ans : deux premiers prototypes, premier abordage, entrée d'Ektor dans la conspiration, début du recrutement.
- 6 ans : réaménagement de Manatora, aménagement de Rochefroide, début de l'exploration Apsukiale et tracé des premières cartes.
- 5 ans : l'organisation compte 40 membres et deux gros navires : le Léviathan et le Narval. Début du renflouement de la mouette rouge.
- 4 ans : découverte de Tentacula
- 3 ans : La mouette rouge est remise à flot avec ses moteurs faériques, elle écume les mers et coule successivement le « crabe bleu » et la « tortue bleu », laissant juste ce qu'il faut de survivants pour créer la légende. L'organisation compte 300 personnes et trois gros navires. Capture du couple de navigateurs faériques.
- 1 an : L'organisation compte 500 personnes, s'est établie à proximité de neuf mondes et comprend une trentaine de bases de replis.





«Quand Ektor lui parla d'une carte sur laquelle figurait une île mystérieuse porteuse d'un trésor, il ne fut pas difficile de le convaincre d'organiser une expédition en achetant Le crabe écarlate, une goélette élégante et maniable. Ektor se proposa même pour aider le pauvre docteur à constituer son équipage, et y ajouta tous les pirates qui l'avaient irrité. [...] Néanmoins, quand le bon docteur vit l'apparence de son équipage, un relief de raison l'inquiéta au plus haut point.»

À Tortugan.

AIE!



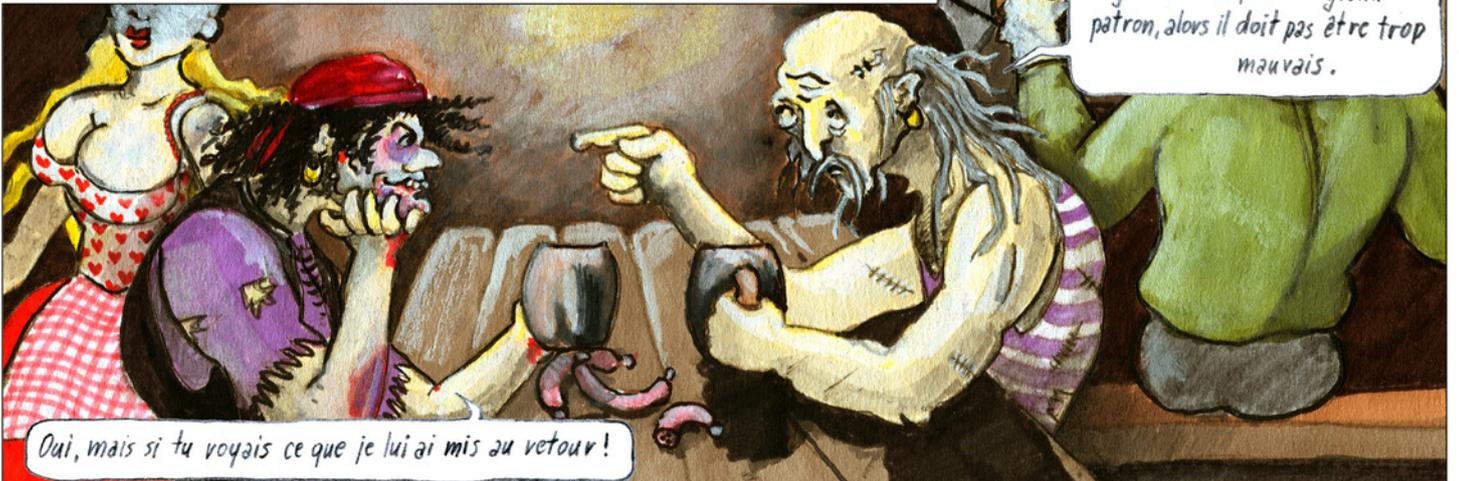
Ça fait mal !

Jl t'a pas raté, ce salopard de borgne .

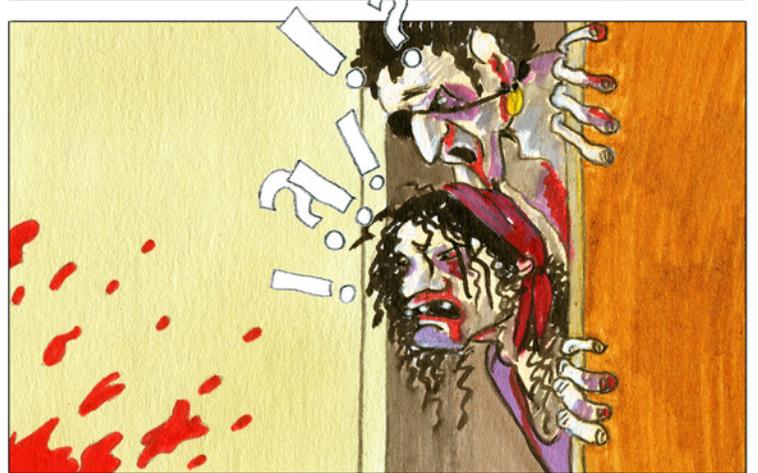
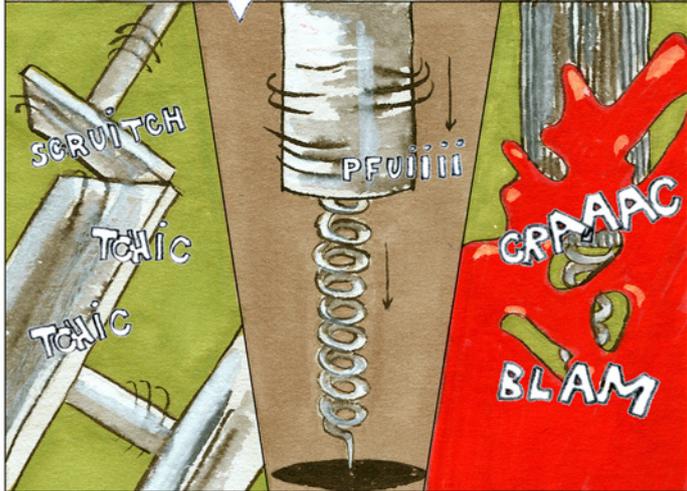
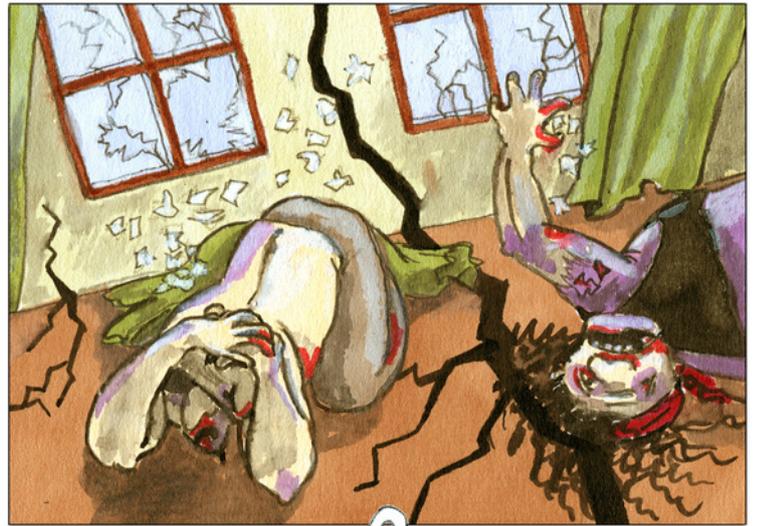
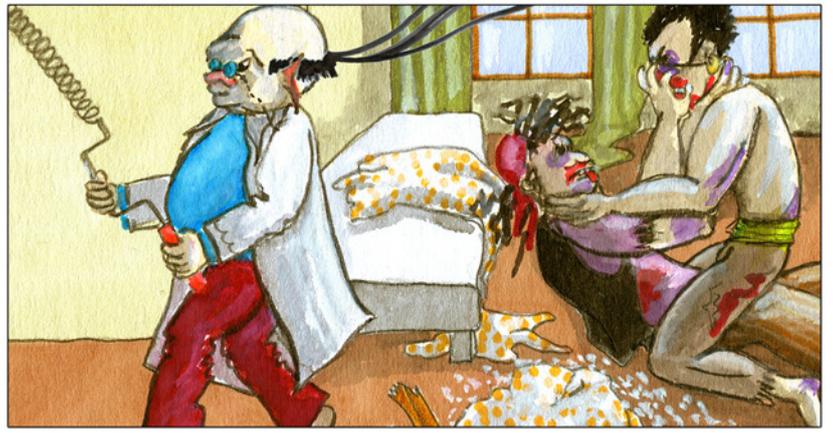


Tu devrais aller voir ce nouveau docteur, Threasome. Il paraît qu'il soigne tout le monde. Et il soigne aussi la fille du grand patron, alors il doit pas être trop mauvais.

Oui, mais si tu voyais ce que je lui ai mis au retour !









Cette aventure emprunte volontairement à l'île au trésor de Stevenson, pour mieux s'approcher de l'île mystérieuse de Verne. On y trouvera de nombreux clins d'yeux qui sont destinés tantôt à égayer les joueurs, tantôt à les guider. Le meneur n'aura qu'à développer les différentes scènes tout en veillant à ne pas mettre en danger l'organisation de l'étoile de l'Apsuki, dont on visitera ici une des bases, mais sans connaître sa localisation exacte.

Au préalable

Lorsque Mac Marnall entreprit d'organiser sa disparition, l'équipage entier de la Mouette rouge fut sacrifié, mais un homme parvint à s'en sortir. Comprenant que la situation était perdue, Jan-le-vif se cacha à fond de cales de la « Tortue bleue », un des navires assaillants. Les pirates, fiers de leur victoire, s'en retournèrent immédiatement à Tortugan pour se saouler et fêter. C'est ainsi que Jan sauva sa peau.

Une blessure au visage lui avait fait perdre un œil. Sa première action fut de le remplacer par une bille d'acier et depuis, tout le monde l'appelle Jan Quicksilver, en raison de son regard inquiétant.

Jan oublia bien vite son aventure pour boire du rhum et radoter à la taverne. Pour lui, Mac Marnall était mort avec les autres, mais personne n'écouait ses histoires où il faisait passer l'ancien héros pirate pour un amateur, compte tenu de son ultime défaite...

Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un jour Mac Marnall palabrer discrètement avec Ektor Bras-de-Fer. Mais déjà passablement éméché, il n'eut pas la force de l'interpeller et Ektor nia farouchement, ce qui ne fit qu'accroître les soupçons de l'ancien marin. L'histoire prit une autre forme : la défaite trop facile, les manœuvres lamentables de la fin, tout cela prit un nouveau sens.

Depuis, Jan traîne presque exclusivement aux alentours de l'Œuf unique.

Durant ce temps, sur l'île de Manatora, un vaisseau apsuakial vient déposer un paquet des plus préoccupants : Silkay Fraylon est transporté sur une civière. Au visage de Rodolf fol-œil, qui accueille le paquet, on comprend que son état est grave...

Première partie : le piège

Le docteur Threasome est un respectable et honnête chercheur et médecin. Ce sont d'ailleurs ses recherches sur les maladies Thneshiques rares qui l'ont mené dans les îles aux alentours de Tortugan. Seules ses capacités médicales et sa naïveté à toute épreuve le préservent d'une mort affreuse sur la tortue des pirates. En réalité, le docteur est à la fois source de grande moquerie et de grande admiration.

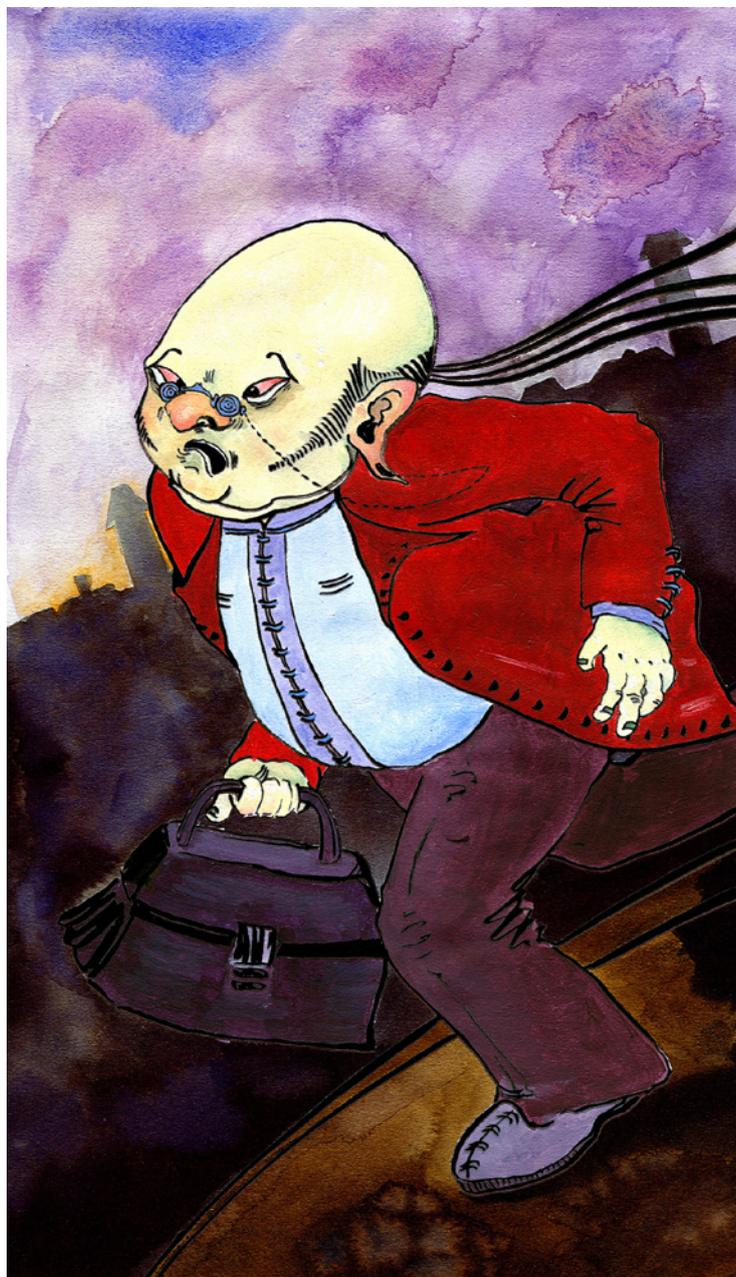
Persuadé d'être lui-même un grand aventurier, mais en réalité incapable de faire deux pas sans trébucher, il est facile de le convaincre de n'importe quelle expédition pourvu qu'on lui fasse

miroiter un rôle important et surtout, l'évocation sans fin de son nom.

Quand Ektor lui parla d'une carte sur laquelle figurait une île mystérieuse porteuse d'un trésor, il ne fut pas difficile de le convaincre d'organiser une expédition en achetant *Le crabe écarlate*, une goélette élégante et maniable. Ektor se proposa même pour aider le pauvre docteur à constituer son équipage, et y ajouta tous les pirates qui l'avaient irrité. Quand Jan Quicksilver se proposa de lui-même, l'affaire était réglée.

Néanmoins, quand le bon docteur vit l'apparence de son équipage, un relief de raison l'inquiéta au plus haut point. C'est là que nos personnages entrent en scène : qu'ils soient des amis du docteur ou des relations lointaines, on leur propose de se joindre à l'équipage en tant qu'invités, et si nécessaire, on les engage même contre une belle somme.

Ce que Ektor n'avouera jamais et ce que tout le monde ignore, c'est que l'île en question n'existe pas. Seules les compétences du docteur sont indispensables. L'expédition est destinée à la plus atroce des fins.



Le voyage

Déjà, durant le voyage, l'ambiance sur le bateau est inquiétante. Les pirates font leur travail, mais on sent bien que l'unité n'est que de façade. Le maître coq, en particulier, un homme à la jambe de bois nommé Long Jack, ne manque pas une occasion de se mesurer à l'autorité du docteur (à qui il reproche secrètement de ne pas avoir pu sauver sa jambe).

Quicksilver reste discret, mais on le verra à plusieurs reprises s'entretenir avec certains marins. L'un d'entre eux, Harn Stern, fera bien mine de parler de bruits inquiétants sur le navire aux PJs, mais refusera d'en dire plus. Comme par hasard, il disparaîtra par-dessus bord lors d'une tempête.

D'île, pas de trace

Dans la nuit précédant l'arrivée sur l'île, Quicksilver fait mettre à l'eau une yole et quitte le navire avec quelques « nouveaux fidèles ». En effet, le recoupement des informations glanées sur le navire et ses propres suspicions l'ont convaincu qu'il y avait quelque chose de pourri dans cette histoire : il a en effet reconnu l'endroit où avait eu lieu le saccage de la mouette rouge, un lieu avec quelques hauts-fonds très dangereux.

Son absence n'est remarquée qu'au lendemain, au besoin, Quicksilver aura fait droguer le repas de la veille pour être tranquille. Mais après tout, bon débarras !

L'humeur ne sera toutefois pas la même quand le navigateur de bord fera le point le lendemain et n'apercevra pas la moindre trace d'île dans les abords, mais au contraire, un lieu assez dangereux pour la navigation.

Le traquenard

Alors que l'équipage est à deux doigts de la mutinerie, un navire pirate apparaît à l'horizon et fonce droit vers le vaisseau. Avant même que l'idée ne vienne à quiconque de virer de bord et de fuir, un autre navire est en vue, à l'opposé. Tous deux profitent du vent de travers pour fondre sur le navire du bon docteur. Il devient maintenant évident que toute l'affaire n'était qu'un traquenard.

Le combat s'engage peu après, et est sans espoir. Tout au plus sera-t-on intrigué d'entendre un cri « le premier qui touche au docteur subira le courroux de la mouette ! ».

En réalité, les pirates assaillants sont les groupes mis en place par Mac Marnall pour écumer Palagre. Ils ont reçu un ordre d'attaque très strict, et doivent livrer le médecin quelques encablures plus loin, sur le pont d'un des navires « normaux » de l'Etoile de l'Apsuki. L'opération se fait à perte pour les pirates, qui n'y ont à gagner que de pouvoir continuer leurs opérations dans le secteur.

Dans la fureur du combat, le docteur est kidnappé et traîné sur un des navires abordant. Après cela, on ne s'embarrasse plus de rien : le navire est tout simplement détruit et coulé, avec tous les hommes à bord. Les personnages font sans doute partie de ceux qui sombrent...

Les personnages se réveillent léchés par les vagues d'une plage de sable fin. Le courant les a emportés et échoués sur ce qui semble être une île. Les personnages ne le savent pas encore, mais ils sont arrivés sur Manatora, le repaire principal des pirates de l'Etoile de l'Apsuki. Très rapidement, ils constateront qu'ils ne sont pas les seuls...

Traces de Quicksilver

Les personnages ont échoué dans une crique au nord de l'île. De là où ils sont, ils ne peuvent qu'apercevoir la masse impressionnante du volcan situé au centre de l'île. Aucun d'eux n'a jamais vu cet endroit, qui par ailleurs, semble couvert d'une végétation luxuriante qui commence à quelques mètres seulement de la mer (qui est à marée haute).

Plus étrange, dans cette même crique, les personnages peuvent apercevoir une des deux yoles du crabe écarlate, sans doute celle dérobée par Quicksilver.

Il ne reste plus aux personnages qu'à s'organiser et à tenter d'explorer l'île. Deux solutions : suivre les côtes ou s'enfoncer vers le volcan. Ce dernier représentant un point d'observation privilégié, semble un point de départ normal. Dans le cas contraire, il suffira de faire remarquer l'étrange amas situé à flanc de volcan, à l'endroit où se trouve la grotte d'Ychandra, pour les faire changer d'avis.

Traversée de la jungle

Dès que l'on s'enfonce dans la jungle, on perd tout repère, évidemment. C'est l'occasion de placer une « opération survie », avec chasse, recherche de point d'eau, fabrication d'armes, etc.

Rapidement, toutefois, les personnages vont tomber littéralement sur un os : un endroit où une bataille semble avoir eu lieu. Mais il y a aussi des traces d'un feu de camp dans lequel on peut encore trouver les restes d'un malheureux homme, à moitié dévoré.

Lorsque les hommes de Quicksilver se sont enfoncés dans la jungle, ils sont en effet tombés sur un groupe de cannibales en train de sélectionner des arbres matures. Après le combat et la capture des malheureux pirates, les indigènes ont préféré se faire un petit repas, sachant très bien qu'on leur aurait confisqué les prisonniers une fois de retour au village. Les personnages l'ignorent, mais le seul à avoir pu s'enfuir est Quicksilver lui-même.

Autre élément : la rencontre avec un des dinosaures porteurs de bois de la tribu cannibale. Bien sûr, les personnages ignorent que l'animal est herbivore, ce dernier se mettant immédiatement en position de défense, peu habitué à rencontrer des créatures autres que les membres de la tribu. Mais si les personnages se mettent à chasser le monstre, nul doute que celui-ci ira se jeter dans les crocs d'un dinosaure autrement plus dangereux pour les personnages...

Le volcan

Arrivés sur le volcan, les personnages peuvent grimper jusqu'au niveau de la grotte qui a vu naître Ychandra. A l'entrée, différentes sculptures ont été placées là par les cannibales qui en ont fait un sanctuaire. A l'intérieur, la grotte a été décorée de plusieurs peintures rupestres représentant des événements réels ou imaginés de la vie d'Ychandra. Les personnages peuvent en penser ce qu'ils souhaitent !

Mais en aucun cas les personnages ne pourront monter plus haut. Quelques mètres à peine au-dessus du niveau de la grotte ont en effet été placés des stèles enchantées, munies d'un glyphe particulier : quiconque l'approche et le voit ne serait-ce

Seconde partie L'île mystérieuse

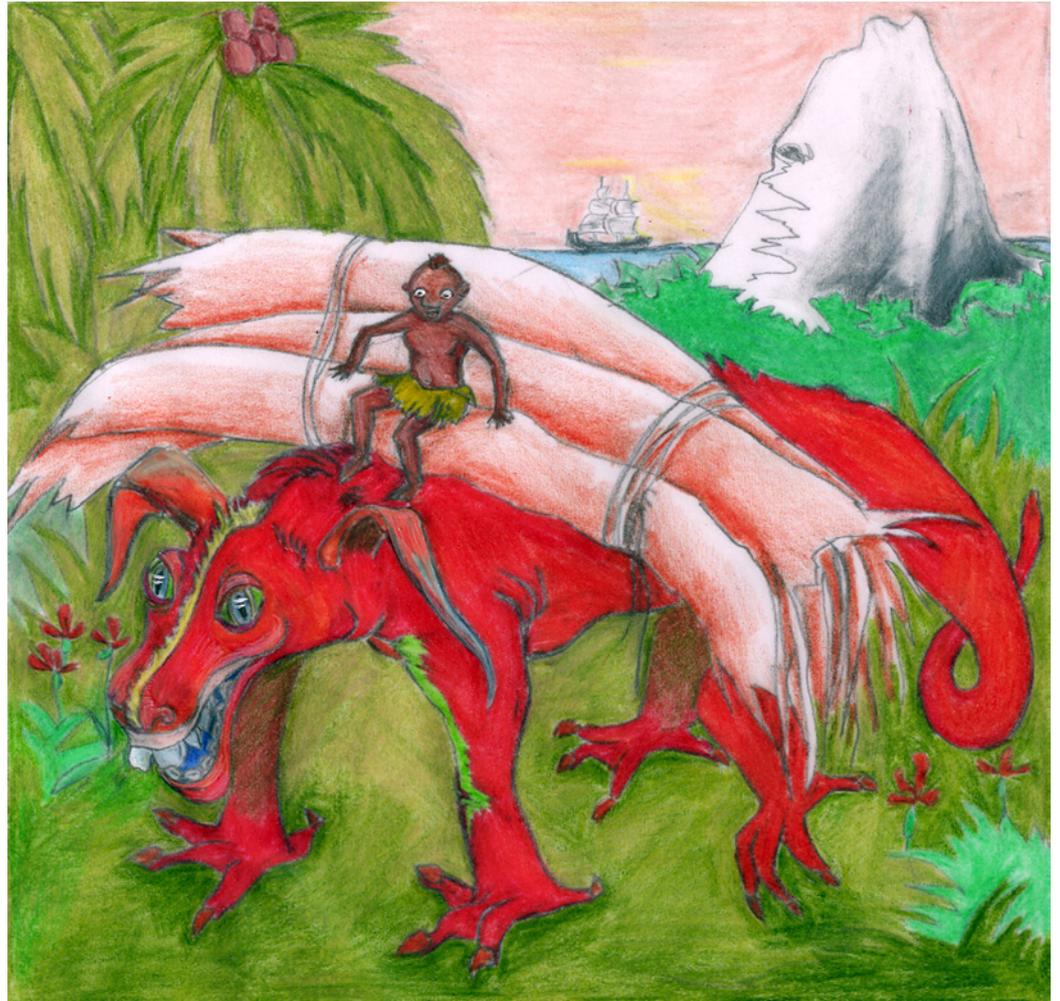


qu'une fois est placé sous son influence. Une grande terreur se saisit de lui et chaque pas est plus difficile, jusqu'à devenir impossible. Une fois la présence du glyphe détectée, il reste dans l'esprit de la victime qui ne peut utiliser aucun stratagème pour passer l'obstacle. L'accès au sommet du volcan est donc parfaitement gardé !

Vue du volcan

Même s'ils ne peuvent monter au sommet, les personnages peuvent avoir un aperçu confortable de l'île. Le village des pirates leur reste toutefois invisible : constitué d'une dizaine de maisons très près de la forêt, il est caché par celle-ci. Par contre, le village des cannibales ne peut pas être raté, pas plus que le navire mouillé dans la crique (celui qui a servi à ramener le docteur, mais les personnages ne l'ont jamais vu avant, le docteur ayant été transféré du navire qui les a attaqué à celui-ci en pleine mer).

De toute façon, impossible de tergiverser plus longuement : les personnages vont sans doute s'approcher de l'endroit pour, au choix, prendre possession du navire et s'enfuir, essayer de sauver les hommes faits prisonniers et surtout Quicksilver qui doit en savoir long ou tout simplement continuer à explorer.



pas être directement menacé par les personnages, il tente de les convaincre qu'avec l'aide de ses marins, les personnages ont une chance de prendre d'assaut le navire de la crique et quitter l'île. Quicksilver a beau être un fourbe de pirate, il faut reconnaître que seuls, les chances des personnages sont pour le moment assez faibles.

Tierce partie escape from pirate island

Dans cette dernière partie, les personnages vont rencontrer les cannibales, ainsi que les pirates, comprendre le rôle du médecin et, on l'espère, passer un pacte avec les pirates pour quitter l'île sains et saufs.

Le village cannibale

Les personnages vont sans doute tenter de s'approcher du village pour y voir un peu plus clair. Ils découvriront depuis l'orée de la forêt une quinzaine de grosses huttes, et tout autour, un véritable encombrement de rondins de bois. Un peu à l'écart, un enclos contient une petite dizaine de ces dinosaures apprivoisés qui servent à transporter les troncs des arbres coupés. Mais ce qui est le plus évident, c'est qu'au centre du village se trouvent les marins de Quicksilver, soigneusement entravés et gardés par trois indigènes.

Juste quand les personnages s'interrogeront sur l'absence de leur chef, un léger bruissement attire leur attention. Quicksilver choisit ce moment pour réapparaître. Après s'être assuré de ne

Attaque et contre-attaque

A moins qu'ils n'aient une meilleure idée, les personnages doivent donc monter un plan de libération. A eux de trouver les bonnes options. Libérer les dinosaures pourrait créer une certaine pagaille s'ils n'étaient pas dociles comme des moutons. Attirer un des prédateurs de l'île est plus efficace, mais dangereux. Dès que les pirates seront libérés, ils se joindront avec plaisir à la bataille. Après tout, ils ont vu l'un des leurs dévoré par les cannibales !

Hélas, le plan va de toute façon échouer : les indigènes ne gardaient en effet les prisonniers que le temps de prévenir les pirates qui logent dans le village de l'autre côté de la plage et ces derniers arriveront lorsque la partie semblera gagnée, empêchant toute fuite.

Les pirates sont autrement mieux armés et entraînés que les indigènes. Néanmoins, faites tout pour que les personnages puissent s'échapper quand ils comprennent que la situation est perdue. Quicksilver et les autres marins survivants devront toutefois être capturés. Ils seront conduits jusqu'au village des pirates.



Encore une trahison

Quicksilver et ses hommes sont rapidement amenés devant le chef des pirates, Rodolf. Celui-ci n'en croit pas ses yeux : les deux hommes se reconnaissent immédiatement, ils ont servi tous deux McMarnall fut un temps ! Jan tente immédiatement de jouer sur la fibre « vieux roublards comme cul et chemise », et Rodolf entre dans son jeu, faisant semblant d'accueillir un vieil ami. Cette scène serait un monument de jeu d'acteur, mais comme les personnages n'ont aucune chance de la contempler, passons-la sous silence.

En fait, Rodolf vient de voir une bonne occasion d'effacer toutes traces des intrus, du médecin et du navire ayant servi à l'amener ici. Il proposera à Quicksilver de rejoindre le groupe de pirates, insistant sur la nécessité de secret. Il fera croire à Quicksilver que son éviction du groupe était un accident, que la bataille de la mouette ne s'est pas déroulée comme prévu, et que pour réparer tout cela, Quicksilver aura le commandement d'un navire, pas plus tard que le lendemain. Et une première mission : ramener le docteur Threasome à Tortugan.

Quicksilver n'est pas naïf, mais lui aussi fait semblant de croire à la situation, n'ayant pas vraiment d'autre choix : il est rapidement évident que McMarnall n'est pas sur l'île, sa vengeance doit donc être différée.

Le départ des marins

Les personnages ne pourront pas faire grand-chose durant la nuit, à part se reposer et surveiller le village pirate. À l'aube, ils auront la surprise de voir Quicksilver rassembler ses marins, comme s'il était libre de ses mouvements. Ils seront plus surpris encore de constater que le docteur Threasome, encadré par deux pirates, est conduit jusqu'au borgne et confié à ses bons soins.

Ce groupe se dirige alors jusqu'à une chaloupe et prend la direction du navire mouillé dans la crique. Les personnages sont certainement ulcérés de constater que Quicksilver et ses hommes s'approprient à quitter l'île sans eux.

Faites leur comprendre qu'ils n'auront sans doute pas de seconde chance : il n'y a pas d'autre navire en vue, et seuls sur une île avec des cannibales, des pirates et des dinosaures, ils ne tiendront pas longtemps.

Il leur faut absolument rejoindre le navire avant qu'il n'apparaisse. Heureusement, il faut un peu de temps aux marins de Quicksilver pour prendre le navire en main, mais il ne faut pas traîner.

Aux joueurs de trouver les bonnes idées. Sachez simplement que s'ils sont repérés par les pirates du village, ces derniers ne feront rien pour les poursuivre. Quicksilver sera plus difficile à convaincre, et le marchandage sera peut-être rude. Threasome prendra cependant position pour les personnages.

Le retour à la maison

Une fois à bord, les personnages auront une sensation de déjà vu, mais à l'envers : ce sont maintenant les hommes de mauvaise vie qui dirigent le navire, et le docteur et eux-mêmes qui sont tolérés à bord.

Quicksilver garde le secret et ne livre aucune information aux personnages : il ne peut pas leur faire confiance et préfère donc garder tous les atouts dans sa poche. Le docteur quand à lui explique son épopée : il a été capturé, puis « vendu » à un groupe de pirates (il a vu une bourse changer de main, et se voyait déjà esclave). Il est arrivé sur cette île où des contrebandiers de bois opéraient. L'un d'entre eux, un homme important, était malade. Une maladie assez simple et facile à soigner, mais visiblement,

ça les a impressionnés. Leur chef a alors décidé de le libérer en remerciement pour avoir sauvé son homme et le voilà !

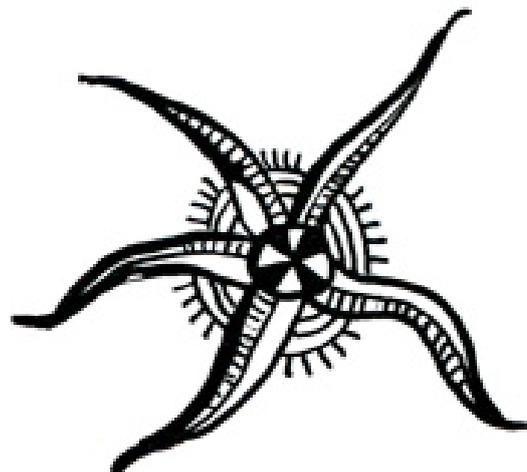
Mais bien sûr, l'histoire ne s'arrête pas là. Quand le navire aura franchi de nombreux milles en direction de Tortugan, le ciel se couvre soudainement et un vent glacé et chaotique se lève. Le scénario se terminera sur l'attaque du vaisseau par le fameux navire fantôme « La mouette rouge ». Face à la puissance militaire de ce vaisseau volant, la goélette des personnages n'a aucune chance et est rapidement coulée.

Conclusions

S'ensuit alors une dérive de plusieurs jours, dans l'unique canot de survie dans lequel ont pris place après beaucoup de difficultés les personnages et le bon docteur Threasome. Les autres marins, moins débrouillards, terrifiés par le navire fantôme, ont sans doute péri. Quand à Quicksilver, il est porté disparu et vous seuls déciderez de ce qu'il est devenu.

Ce scénario devrait fortement frustrer les joueurs : ils ont constaté des tas de choses « bizarres » et suspectes, mais n'ont aucun moyen d'en savoir plus pour le moment. Leurs deux naufrages les empêchent de connaître avec précision la position de l'île aux pirates, et à aucun moment ils n'auront compris la véritable identité des « contrebandiers en bois ».

Ce n'est qu'avec de futurs scénarios que les éléments se remettront en place et que les joueurs pourront se faire un plan d'ensemble. En attendant, ils peuvent surtout être heureux de s'en être sorti vivants !





«Dans la pagaille cataclysmique, l'amphibien exulte d'une joie simple propre à ceux de sa race : son plan a fonctionné, la grande tortue est à l'heure pour la rencontre ! Les humains sont décidément plus stupides que des oeufs d'esturgeon ! Après quelques passes d'armes pour le plaisir il plonge dans l'onde rejoindre les siens.»

Tout commence par un pari stupide. Le grand chambellan Cht'unh'laa et son frère l'empereur Hugt'haa'shlun avaient discuté toute la matinée sur cette grave question : « Des deux qui est le plus fort, la tortue ou l'étoile de mer ? ». La fierté de la race commandant qu'une telle question ne resta sans réponse, l'empereur dépêcha un séide à la surface afin de régler les modalités pratiques.

Ce scénario pour Katura, se situe sur le monde de Pallagre. En quelques mots, il s'agit d'un monde d'eau et d'archipels régis par un empire aux prises avec la piraterie. Les profondeurs océanes, elles, sont morcelées en une multitude de clans régis par une peuplade amphibie, les squamos.

La présente histoire prend place intégralement sur la ville franche de Tortugan, vaguement décrite dans une aide de jeu sur une organisation criminelle du nom « d'étoile de l'Apsuki ». Il s'agit d'une bourgade fortifiée bâtie sur le dos d'une gigantesque tortue de mer. Un port étrange, s'il en est, composé de trois centaines de natifs pour un millier de résidents temporaires. Les raisons de se trouver sur Tortugan, cité de toutes les aventures, ne manquent pas, au MJ de trouver les siennes car c'est ici que débute cette histoire.

Le présent mini-scénario a été rédigé pour répondre à un concours lancé sur les forums de la cour d'Obéron dont le thème et l'élément obligatoires étaient respectivement et à peu de chose près : « un port étrange » et « une danse improvisée ».



Une vraie intro pirate

Par une matinée de houle moyenne, alors que le soleil point à peine à l'horizon nos personnages sont témoins d'un meurtre de sang-froid. Un acte dont on est rarement témoin sur ce baril de poudre hautement surveillé qu'est Tortugan. Les PJs ont à peine le temps de choisir leur parti : tandis qu'un des assassins fouille fiévreusement le corps de sa victime, le second remarque les personnages, prévient son comparse et prend la poudre d'escampette rapidement suivi par son ami. S'approchant du corps, les joueurs recueilleront les dernières paroles du moribond : « Taawina... doit creuser... retrouver l'oeuf d'or... Argh! », ainsi que le morceau de parchemin froissé qu'il tient serré dans sa main. Une fois déplié, le parchemin ressemble singulièrement à une carte au trésor ! Dépités, les personnages restent interdits devant l'incongruité de la situation et le peu d'originalité de ce scénario. Ils ne remarquent pas la silhouette d'Hulug'hHai qui les observe depuis la ruelle voisine. Son premier pigeon est malencontreusement mort, mais il semble que des nouveaux sont là pour prendre la relève. Parfait. L'amphibien se retire, il ne fait pas bon traîner trop près d'un cadavre aux premières lueurs du matin. Les PJs feraient bien d'en faire autant.

C'est quoi le plan ?

Maintenant que les voilà avec un joli dessin et une énigme sur les bras, nos joueurs devraient débiter l'enquête. Ils auront pour cela plusieurs pistes dont on trouvera les principales ci-dessous dans l'ordre où elles devraient logiquement advenir.

Qui était ce mystérieux gaillard tatoué et maintenant mort ? On apprendra sans peine qu'il se prénomait Haarlock et était second sur la « perruche », un navire pirate amarré à la tortue depuis deux mois. Par leurs questions les PJs pourront s'attirer des ennuis. Pour commencer, on aime pas trop les curieux par ici, ensuite Haarlock supportant mal cette trop longue période d'inactivité, il l'avait mise à profit pour augmenter son ardoise dans toutes les tavernes de la ville, où son nom n'est - de facto - pas très apprécié. Pour finir, précisons que l'alcool le faisant parler plus que de raison, il avait clamé haut et fort qu'il possédait par devers lui la carte d'un trésor cédé par une femme des abysses qui l'avait beaucoup aimé. Une attitude peu prudente qui lui valut le second sourire que l'on sait, juste sous la glotte. Mais au fait, on a bien retrouvé le corps mais pas la carte... Ces étrangers qui posent tant de question seraient-ils au courant de quelque chose ? Ajoutons pour tout désagrément, que si les deux assassins du début courent toujours les rues ils ne seront pas longs à retrouver les joueurs et à joindre des amis à leur cause. Il y a aussi ces quelques hommes de « confiance » auxquels Haarlock avait confié l'intégralité de son secret et qui se sont empressés de le répéter à leur capitaine. Achevons le vaudeville avec la police du gouverneur qui pendant ce temps enquête avec une étonnante efficacité.

Qu'est-ce que Taawina ? Tous les natifs de l'île vous le diront, ils pourront même vous chanter quelques couplets qui ont bercé leur enfance. Taawina n'est rien moins que le doux nom de la grande tortue qui porte la ville sur son dos.

Qu'est-ce que l'oeuf d'or ? Une vieille légende de la ville prétend que la coquille dont Taawina est issue est intégralement faite de ce métal précieux... On dit encore qu'elle n'était pas seule à la naissance...

Qu'est ce que représente la carte ? A moins de connaître bien les mers soi-même il faudra s'attacher les services d'un pilote. La partie centrale de la carte indique les quelques îlots au sud de l'archipel de la méduse, une grosse croix indique les brisants funestes, des hauts fonds que les marins ont appris à regarder de très très loin. Au bas de la page des ajouts récents indiquent « 30 coudées sous corail orange ».

Tout n'est peut être pas clair alors précisons un brin : Trois jours auparavant Haarlock a rencontré l'amphibien Hulug'hHai au cours d'une nuit de poker-menteur acharnée dans une arrière-salle de l'oeuf unique, une taverne de Tortugan. L'amphibien, complètement sur la paille avait fini par mettre en jeu un bien inestimable : la carte de l'oeuf unique. Quant aux informations ajoutées par Haarlock, elles lui ont été dictées par Hulug'hHai : l'oeuf de Taawina se trouve à une trentaine de coudées sous la surface du récif de coraux orangés. C'est encore l'amphibien qui avait soufflé au marin l'unique moyen d'atteindre cette profondeur : en y faisant creuser la tortue.

Espérons que les joueurs aient compris ce qu'Haarlock a essayé de transmettre à leurs personnages, sinon il ne leur reste plus qu'à trouver des alliés intelligents. Leurs concurrents d'hier pourraient bien faire l'affaire. L'amphibien se verra peut-être encore forcé de ruser pour amener ces informations aux personnages... Reste maintenant à trouver un moyen d'imposer un cap et une attitude à la tortue.

Creuser et danser

Qui dirige Taawina ? Voilà une question qui mérite d'être posée et dont la réponse est essentiellement connue des vrais résidents de l'île ainsi que de leurs amis. La grande tortue se déplace aléatoirement selon son bon vouloir, mais on peut infléchir sa course par le biais d'une télépathie très puissante. C'est là le rôle des navigateurs, des individus vénérés sur Tortugan. Choisis parmi la population pour leurs prédispositions, on les forme et l'on s'arrange pour qu'en permanence ils soient trois opérationnels : un maître et deux apprentis. A cause du lien étroit qui les lie à Taawina, ces individus développent d'étranges mutations mimétiques qui petit à petit les transforme en tortues. Étant donné leur position critique dans la ville, on ne s'étonnera pas qu'ils soient particulièrement surveillés. En fait, ils sortent rarement de leur retraite : un patio pourvu d'une mare dans un coin de la demeure du gouverneur. Et lorsqu'ils sortent, ce n'est jamais accompagnés de moins de six personnes. Leurs familles par contre, auxquelles ils ont dû renoncer pour se consacrer uniquement à Taawina, ne font pas l'objet d'une quelconque surveillance...

Les joueurs en sont là de leurs investigations lorsqu'un nouveau protagoniste entre en jeu, le Dr. Séraphin Treasome. Lecteur à la faculté de médecine impériale, il a rapidement compris qu'en dépit de ses grandes aptitudes, sa naïveté et son absence d'ambition lui interdiraient de jamais progresser dans la jungle universitaire. Il a donc entrepris un grand tour de l'univers afin de se forger le moral et de parfaire ses connaissances dans l'étude qu'il affectionne le plus : celle des maladies Tneskhique. Il a échoué sur Tortugan il y a quelques mois, espérant trouver dans ce carrefour de tous les mondes quelques cas intéressants, et désireux de s'endurcir au contact de la lie de la société. Treasome qui, ici se fait appeler Brutus, est persuadé qu'il a su faire sa place grâce à son attitude de dur à cuir savamment composée. A la vérité, les pirates ont pour lui un mélange de respect et de gouguenardise, et en tout cas de la curiosité. Et puis, un médecin,

ça peut toujours servir. Enfin et surtout, pour toutes ces raisons ainsi que pour profiter de son érudition, le gouverneur l'a placé sous sa bienveillance. Pas assez cependant pour lui permettre d'approcher des navigateurs. Or, depuis qu'il a appris leur existence, Brutus alias Treasome est comme fou, voilà un cas des plus intéressants, le cas de tout une vie, il lui faut à tout prix approcher ces navigateurs. Treasome connaît bien le bâtiment du gouverneur pour en fréquenter assidûment la bibliothèque. Il sait où se trouve le patio, mais comment déjouer la surveillance des gardes ? Or voilà justement qu'il a reçu un carton d'invitation pour une soirée costumée chez le gouverneur, il ne lui restait qu'à trouver des complices pour parvenir à ses fins... Hulug'hHai s'est arrangé pour que la rumeur parvienne aux oreilles du docteur : il y a en ce moment des étrangers qui posent des questions sur les navigateurs.

« Brutus », jouant les durs et les mystérieux accostera donc les Pjs pour leur proposer une association. Il leur fournira le mot de passe pour participer à la soirée : « le gouverneur danse », leur fera un plan approximatif et quelque peu erroné des lieux, et ira même leur trouver des costumes. Le plan est simple : certains des personnages devront faire diversion pendant que Brutus donnera cours à sa curiosité.

Le soir dit, les joueurs se présentent à la porte principale, donnent le mot de passe et se voient gratifiés d'une étiquette avec un gros numéro. Le gouverneur aime les surprises. Les joueurs sont ensuite conduits dans un grand hall où une quarantaine de personnes s'égayent, un verre de punch à la main. Le gouverneur, poudré, perruqué et décadent, fait son apparition et dans un discours grandiloquent annonce ce qu'il a inventé ce soir pour l'amusement de tous : à chaque fois que la musique s'arrêtera, il prendra un numéro dans un chapeau, ainsi qu'un verset de poème dans un autre chapeau, l'invité portant le numéro en question devra venir improviser une petite danse interprétant la poésie. Voilà qui est de nature à compliquer le plan.

De fait, multipliant les contretemps, les rencontres imprévues et les pas de danses improvisés, l'affaire semble mal engagée; jusqu'à ce que Brutus, par son attitude fébrile et suspecte n'attire tellement l'attention sur lui qu'il en fait diversion pour les joueurs.

Les joueurs se retrouvent enfin dans le patio des navigateurs. Après avoir dûment passé accord (les joueurs auront-ils trouvé mieux que de séquestrer la jeune fille du navigateur principal ?) le navigateur leur assurera que Tortugan sera sur place dans trois jours et qu'elle creusera comme convenu.

Match nul !

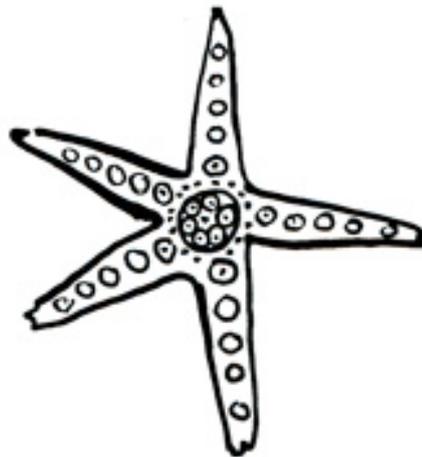
Pendant les trois jours qui suivent les personnages se seront fait oublier, attendant que la tortue arrive sur les brisants. La chose sera plus rapide que prévue. Un violent séisme ébranle la cité tandis que la tortue hisse sa carcasse sur les brisants. Sur l'île c'est le branle-bas de combat, cependant que Taawina se hâte avec lenteur, tous les capitaines de navires s'activent fébrilement sur les quais tentant de sabrer les cordages afin de sauver leur navire du massacre.

Qu'il ait été capturé précédemment ou non, c'est le moment que Hulug'hHai choisit pour révéler son piège machiavélique. Dans la pagaille cataclysmique, l'amphibien exulte d'une joie simple propre à ceux de sa race : son plan a fonctionné, la grande tortue est à l'heure pour la rencontre ! Les humains sont décidément plus stupides que des oeufs d'esturgeon ! Après quelques passes d'armes pour le plaisir il plonge dans l'onde rejoindre les siens.

Alors que Taawina arrive au centre de la zone corallienne et commence à creuser, le puissant ennemi se dévoile enfin. Une gigantesque étoile de mer sort des flots sur les bords du récif et se dirige vers la tortue, une ville fortifiée sur son dos. Tulwiila, soleil des océans attendait en embuscade depuis une décade. S'ensuit une fuite éperdue de Taawina, l'étoile de mer sur ses talons. Sur la tortue on s'affaire comme on peut, les trébuchets lancent leurs boulets, les habitants se préparent à l'abordage. Pourtant, en face, rien ne se produit, comme si les amphibiens étaient en attente. L'étoile de mer enfin arrivée à proximité de la tortue, elle se dresse avec une lenteur soudaine, développe son corps immense au dessus de deux de ses bras et s'apprête à retomber avec fracas sur la Taawina. Dans un dernier coup de nageoire la tortue tracte sa carapace sur le bord du récif et parvient à s'échapper.

Sur l'étoile de mer, l'empereur fulmine, il vient de subir un cuisant échec. Son cousin, plus fair-play laisse échapper un rire. L'étoile de mer retourne mollement aux fonds des océans. Dans l'écume on entend un murmure étouffé : « Oui, bon, d'accord... Mais de l'oursin et de la coque, c'est qui le plus fort ? »

Sur Taawina, on se remet de ses émotions. Une enquête approfondie est à craindre et les joueurs ont tout intérêt à quitter la place. Sous le sable corallien, cinq cent oeufs d'or reposent encore. Les squamos ne savent pas mentir.

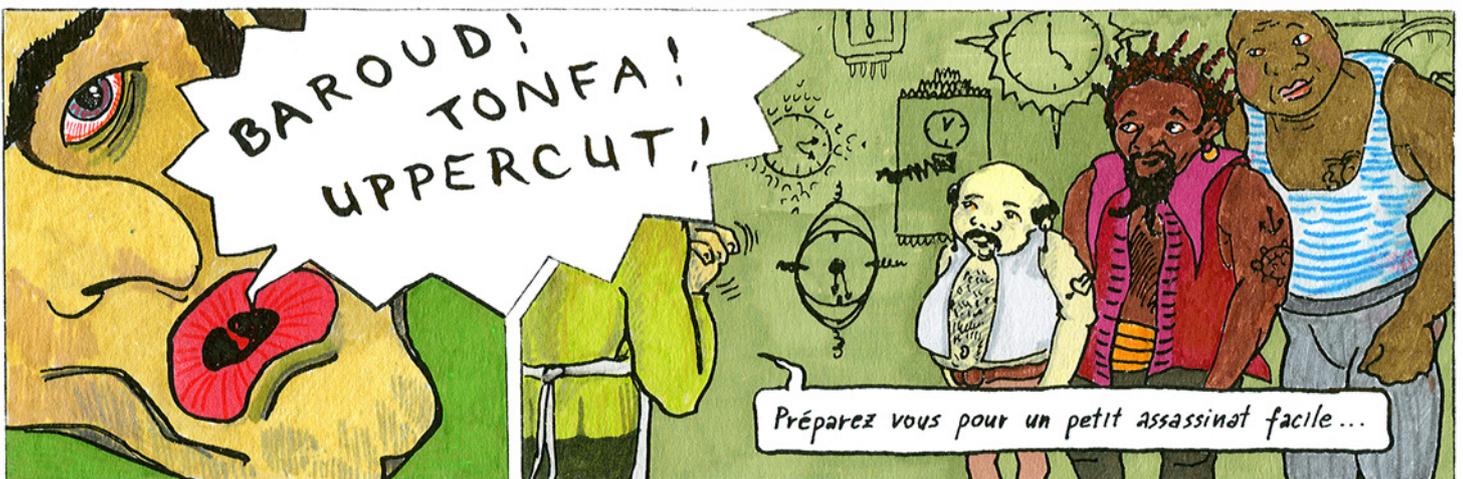
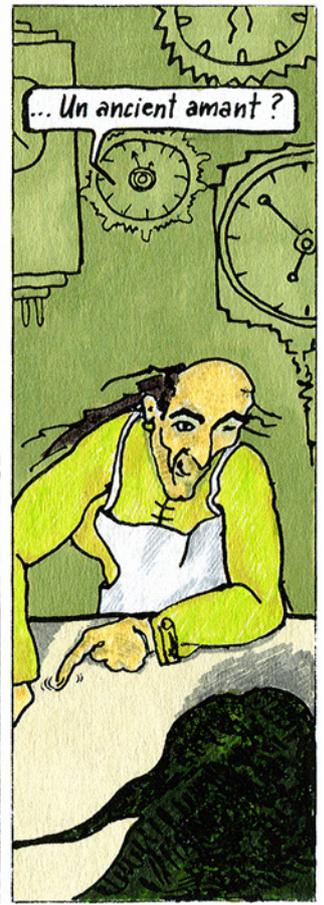


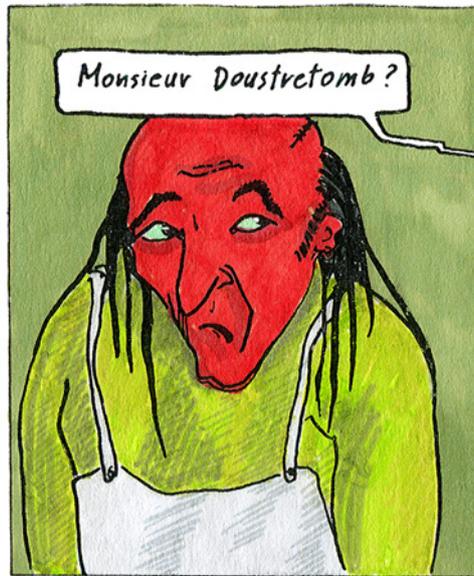




L'Amouraché

Reste que Ampolin continue à vouloir le tuer pour les beaux yeux de Méluden Silmelis, et si on ne l'en empêche pas, la situation pourrait dégénérer. Ajoutons que le gouverneur Fichet va immédiatement tomber amoureux du jeune Ampolin dès leur première rencontre, et nous aurons un tableau assez complet de la situation.







En jeu de rôle, j'ose tout, c'est même à ça que je me reconnais. Ce scénario vous propose de jouer dans une ambiance de comédie à la française lorgnant du côté des Louis de Funès. Le décalage avec le cadre pirate risque de choquer les plus conservateurs, alors un conseil à ceux qui cherchent l'aventure virile, le danger, les combats mortels et les énigmes rationnelles : passez votre chemin. Pour les autres, ce sera un grand défi d'interprétation : jouer des rôles peu convenus !

La situation

Le jeune **Ampolin de Vach'**, fils unique d'une famille de banquiers, est tombé fou amoureux de **Méluden Silmelis**, commerçante par ailleurs impliquée secrètement dans l'organisation pirate l'Etoile de l'Apsuki et tout aussi secrètement amoureuse de MacMarnall. La raison de cet entichement ? L'aspect canaille de la « belle », et l'impression d'aventure qui en découle.

Si seulement le brave jeune homme était discret et raisonnable ! Mais non : sa cour est pénible, lourde, exubérante. Pour s'en débarrasser, Méluden Silmelis a été obligé d'avouer qu'elle était éprise d'un autre homme. Devant l'insistance outrée du jeune homme, elle a prétendu avec agacement que c'était le gouverneur local, **Sambolet Fichet**, un homme influent et célibataire et pour cause : ce dernier ne s'intéresse qu'aux hommes. Mais le sang du jeune homme n'a fait qu'un tour, et publiquement, il a juré de pourfendre le prétendant pour conquérir le cœur de sa belle !

Cela ne sied pas du tout à **Sitranché et Gasparine de Vach'**, les deux parents du brave jeune homme, dont la position et la richesse doivent beaucoup à la bonne grâce du gouverneur et au chantage qu'exerce le couple de banquier pour taire l'homosexualité du brave homme.

Mais au sein du couple, la manière de régler le problème diffère : Gasparine, progressiste et j'm'enfoutiste, souhaite laisser autant de liberté que possible à Ampolin tandis que Sitranché explose littéralement de rage et souhaite marier au plus vite, et de force, le jeune Ampolin à la jeune, belle et riche **Rosanna de Bordryme**, héritière récente suite à l'assassinat de ses parents. Cette union permettrait à la famille de banquiers d'accéder à la noblesse.

Seulement, Rosanna n'a d'yeux que pour un homme qu'elle a aperçu brièvement : **Vivien Doustretomb**, l'assassin de ses parents (qu'elle détestait). Cet homme, intrigant, influent, a pignon sur rue : c'est un horloger, et personne n'ignore ses activités secondaires. C'est pour cela que Méluden Silmelis viendra le trouver pour demander l'assassinat du jeune Ampolin, devenu trop encombrant et risquant d'attirer l'attention du gouverneur sur les activités pirates secrètes de la commerçante.

Dans le même temps, Sitranché de Vach' est venu le trouver anonymement pour faire kidnapper son fils. Comme simples indications, il a donné des habitudes précises et des lieux que Ampolin fréquente, mais sans jamais le nommer. Vivien fait sous-traiter les deux affaires par ses « gros bras » habituels qui commencent par kidnapper le jeune homme et l'enfermer quelque part. Puis ils se mettent à la recherche de leur cible, Ampolin de Vach'... et ne parviennent pas à le trouver !

Reste Gasparine, qui commence à suspecter une entourloupe de son abruti mais adorable mari... C'est sans doute elle qui demandera aux personnages de rechercher son fils, mais surtout, de ne pas se faire remarquer : le jeune amoureux doit penser qu'il est totalement libre de ses actes et indépendant, et ne doit jamais suspecter une ingérence familiale...

Les protagonistes

Ce scénario étant avant tout un jeu d'acteur, voici les différents protagonistes et leur motivation. Il n'y aura pas de description physique des personnages : à la place, je préfère vous donner mon casting idéal et vous n'aurez aucun mal à trouver des photos de ces acteurs sur le net pour décrire les intervenants de cette histoire complètement folle.

Ampolin de Vach'

Casting : Vincent Elbaz, parce qu'il est super doué pour jouer les jeunes premiers.

Motivations : évidemment, la première motivation sera de sortir de l'endroit où il est enfermé mais il aura besoin des personnages pour l'aider. Ensuite, il continue à vouloir régler son compte au gouverneur Fichet, qu'il soupçonne d'être responsable de son enlèvement. Enfin, n'oublions pas que son objectif final est de séduire Méluden Silmelis, mais cet objectif est voué à l'échec.

Sitranché de Vach'

Casting : Louis de Funès en images de synthèse. Il n'y a que lui pour jouer les rôles de gentil mari (bibiche) et en même temps faire des bêtises derrière le dos de sa femme avant que tout ne lui retombe dessus au final...

Motivations : Sitranché souhaite marier de force Ampolin avec Rosanna. Maintenant qu'il a fait kidnapper son fils, il va le maintenir au frais le temps de convaincre Rosanna, ou - s'il n'y parvient pas - à la faire enlever aussi.

Gasparine de Vach'

Casting : Carole Bouquet, ne serait-ce que parce qu'elle fait une tête de plus que Louis de Funès et qu'elle sera parfaite dans le rôle de la bourgeoise progressiste.

Motivations : déjà, elle souhaite que l'on retrouve son fils disparu. Ensuite, elle veut le laisser s'épanouir comme il l'entend et sait déjà qu'elle devra pour cela surveiller son mari et l'empêcher de faire des bêtises. Elle approchera également Rosanna, qui avouera son amour pour Vivien Doustretomb. Gasparine deviendra alors l'alliée de la riche héritière et fera tout pour que cet amour puisse se concrétiser... Osera-t-elle exercer un chantage sur Vivien pour y parvenir ?

Méluden Silmelis

Casting : Victoria Abril, pour le côté exotique et parce qu'elle fait assez bien les femmes énervées avec des *cojones*.

Motivations : se faire oublier et surtout, rester loin de toutes les emmerdes qui pourraient trahir ou compromettre ses activités avec l'Etoile de l'Apsuki. Elle n'hésite pas à recourir à l'assassinat, mais sous-estimant l'affaire, elle s'est tournée vers le mauvais assassin, choisissant quelqu'un avec qui elle n'a jamais travaillé pour éviter toute remontée jusqu'à elle.

Sambolet Fichet

Casting : Gérard Depardieu, parce qu'un bon film français ne peut exister sans lui, parce qu'il est *bankable* et parce que lui donner le rôle d'une chochette avec pouvoir me fait marrer.

Motivations : rester gouverneur, garder son secret concernant son homosexualité, trouver un nouveau partenaire maintenant que le duc de Bordryme est décédé... Au fait, c'est Fichet qui est à l'origine de l'assassinat qui au départ ne devait viser que son ancien amant, son « épouse » n'étant qu'un dommage collatéral. A l'origine de la discorde : le duc trompait le gouverneur avec son plus grand rival...

Rosanna de Bordryme

Casting : Cécile de France, parce qu'elle est fraîche, pimpante, insolente et parce qu'un rôle d'une jeune héritière pas explorée du tout lui conviendrait bien.

Motivations : pour le moment, pas grand chose à part retrouver l'assassin de ses parents pour l'épouser et éviter Sitranche de Vach' et son mariage arrangé.

Vivien Doustretomb

Casting : Gérard Darmond, parce qu'il a prouvé dans Asterix : Mission Cléopâtre qu'il excellait dans les rôles de méchants ténébreux qui n'ont pas les épaules pour ça.

Motivations : continuer à faire semblant d'être un gros dur qui contrôle tout. Et surtout, arriver à exécuter les contrats signés, en retrouvant Ampolin de Vach', qui a mystérieusement disparu

de la circulation. Assurément, il ne se rendra compte de la méprise qu'une fois Ampolin libéré par les personnages... Heureusement, Vivien est un poseur qui ne devrait jamais réellement inquiéter les personnages et ses « gros bras » risquent surtout d'enchaîner gaffes et tentatives ratées...

Baroud, Jonfa et Uppercut, les gros bras de Vivien

Casting : pour ces seconds rôles, on pourra toujours imaginer Mous Diouf, Gérard Jugnot et Dieudonné, pour le côté déconne et décalage.

Motivations : obéir au patron du mieux de leur faible intelligence.



Et les D's dans tout ça ?

Bon, cet imbroglio pourrait très bien vivre et mûrir sans les personnages, mais ceci est un scénario de jeu de rôle, alors voyons un peu comment nos héros favoris vont intervenir là dedans.

Commençons par l'objectif de départ : retrouver Ampolin. Les personnages sont donc contactés par cette femme digne et autoritaire qu'est Gasparine de Vach', qui explique que son fils a disparu. Cependant, elle précise que ce n'est peut-être qu'une fugue ou une « mise au vert » car il est convenu dans le couple que leur fils jouirait d'une grande indépendance. Gasparine veut simplement être rassurée : dans tous les cas, elle interdit formellement aux personnages d'intervenir de manière trop visible, afin de garantir cette indépendance et éviter une crise familiale.

Les personnages devront donc enquêter pour savoir ce qu'est devenu le jeune fils de banquier... et arriveront à force de reconstitution à comprendre qu'il a été enlevé et trouver le lieu où il est séquestré.

Dans le même temps, ils apprendront qu'un autre groupe est à la recherche d'Ampolin, visiblement avec de mauvaises intentions. Sans doute seront-ils une première fois confrontés aux gros bras de Vivien durant cette enquête. Les personnages seront à ce moment très surpris de constater que la personne qui a emprisonné le jeune homme et celle qui le recherche ne font qu'une, sans parvenir à l'expliquer !

Une fois libéré, Ampolin, qu'il sache à qui il doit la liberté ou pas, va contacter les personnages pour sa grande mission : approcher assez le gouverneur pour le défier en combat singulier. Les personnages peuvent choisir de l'aider ou pas. Sa motivation reste secrète : il dira juste qu'il s'agit d'une affaire de cœur trahi.

Les personnages ont alors deux pistes à creuser : Vivien Doustretomb, tout d'abord, dont ils ne comprennent sans doute pas très bien le rôle et le gouverneur, pour comprendre la motivation d'Ampolin.

En ce qui concerne l'assassin, ils pourront constater que deux personnages gravitent autour de lui : Rosanna, tout d'abord, qui l'espionne pour se donner du courage de faire des avances à l'assassin. La jeune héritière fera une approche très bientôt, mais Vivien est terrorisé par cette fille, témoin du meurtre de ses parents, et qui malgré tout cherche à le séduire et bégaiera en refusant les avances. Rosanna est elle-même surveillée par Sitranche de Vach' qui craint que Rosanna ait fait appel à l'assassin pour l'éliminer lui-même (ça devient compliqué, n'est-ce pas ?) et préférera donc jouer en solo la tentative d'enlèvement de l'héritière qui ne tardera pas.

Qui donc le brave monsieur Sitranche va-t-il contacter pour procéder à l'enlèvement ? Bien sûr, encore une fois les personnages... Là encore, qu'ils acceptent ou non, la tentative va se faire, et va sans doute échouer. Quand les personnages verront débarquer Gasparine chez Vivien, les choses vont encore se compliquer, car celle-ci va lancer sa menace de chantage à la figure de l'assassin déconfit... Qui n'aura pas d'autre choix que d'accepter bon gré mal gré d'abandonner son pseudo-métier pour devenir l'époux attentionné d'une riche héritière un peu psychotique...

Du côté du gouverneur, l'affaire est plus complexe encore : tous les courtisans savent (sans jamais le dire clairement, car le sujet est tabou) que Fichet entretenait des « mignons ». Ils savent aussi que le dernier « habitué » du gouverneur était le duc de Bordryme, assassiné avec son « épouse » il y a peu.

Oui, Vivien Doustretomb a été reçu par le gouverneur peu avant, vous croyez qu'il y a un rapport ?

A noter que si à un moment ou un autre, les personnages pénètrent chez les de Vach', ils pourront mettre la main sur une lettre écrite par le gouverneur et qui prouve de manière claire l'orientation sexuelle du brave homme.

Reste que Ampolin continue à vouloir le tuer pour les beaux yeux de Méluden Silmelis, et si on ne l'en empêche pas, la situation pourrait dégénérer. Ajoutons que le gouverneur Fichet va immédiatement tomber amoureux du jeune Ampolin dès leur première rencontre, et nous aurons un tableau assez complet de la situation dans laquelle les personnages vont évoluer.

Quelle fin ?

Avec tout ça, pas facile de trouver une chute convenable à cette comédie loufoque... pour savoir vers quoi il faut tendre, nous nous contenterons d'analyser la « philosophie » de cet exercice. Dans les comédies françaises de l'époque, la fin doit être heureuse et le seul perdant doit être l'acariâtre et ridicule personnage joué par Louis de Funès. En gros, les méchants doivent être humiliés, et tous les autres sont contents de l'évolution de la situation.

La fin idéale serait donc la suivante :

- Rosanna et Vivien se marient, et ce dernier finit par s'accommoder de la situation sans parvenir tout à fait à abandonner ce rôle de méchant ténébreux ridicule qu'il a joué pendant des années.

- Ampolin, une fois confronté au gouverneur en tête à tête, se découvre soudainement des penchants pour le même sexe et se laisse séduire de manière trouble par le gouverneur. Ce dernier, pour le séduire davantage, lui accorde un titre de noblesse factice. Gasparine, progressiste, se moque de l'homosexualité nouvelle de son fils tant que celui-ci retrouve le bonheur. Sitranche par contre se frottera les yeux plusieurs fois sans y croire quand le gouverneur et son fils arriveront ensemble au mariage précipité de Rosanna et Vivien, mariage organisé et parrainé par Gasparine, et durant lequel les deux femmes jettent des regards noirs à Vivien dès que celui-ci fait mine de renoncer au mariage...

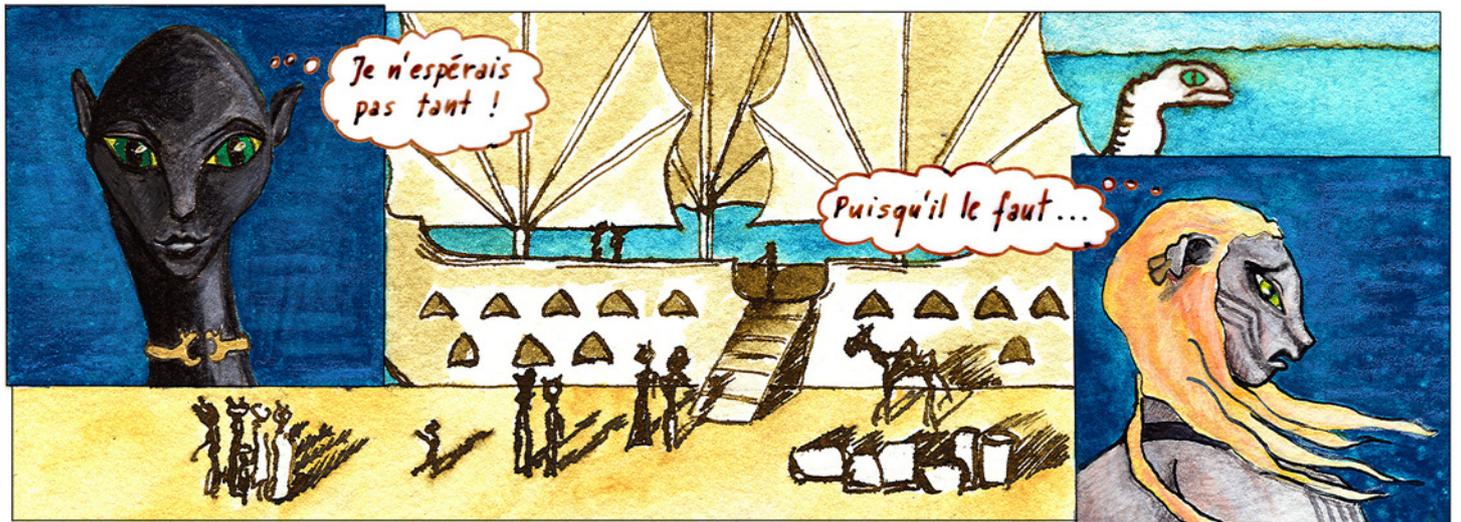
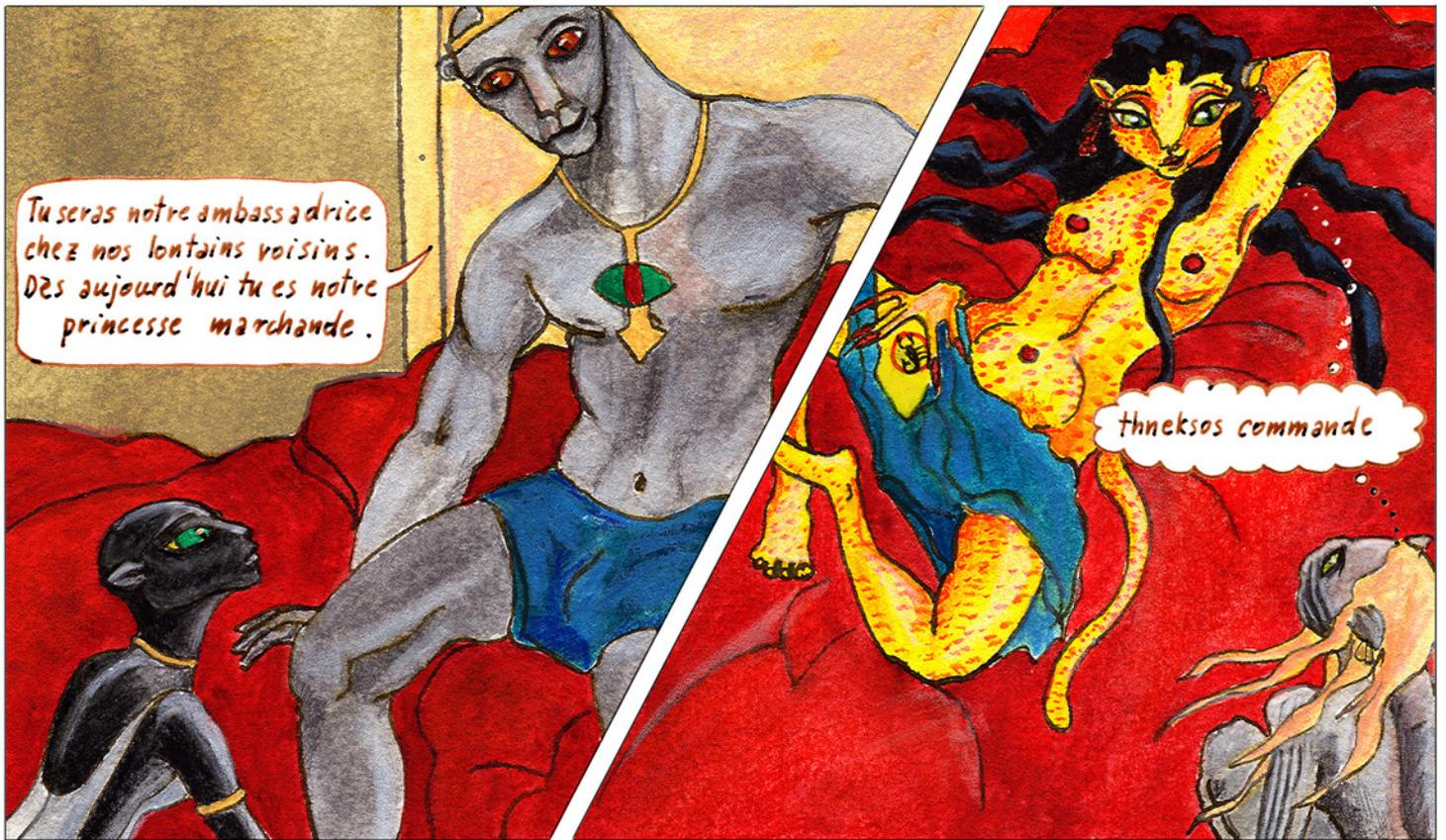
- Méluden Silmelis, qui n'est peut-être jamais intervenue réellement dans l'aventure est tranquille car tous les ennuis ont été balayés.

Enfin, on fait comprendre à nos personnages que l'affaire est réglée et qu'ils feraient mieux de laisser les grands de ce monde entre eux. Chaque protagoniste, pour des raisons différentes, les dédommagera (en échange de services rendus ou de leur silence) avant de les pousser vers la porte lors du pot qui suivra le mariage...



Cette oeuvre n'est en effet pas humaine, elle a été façonnée amoureusement dans la lave par Labak'tek lui même. Indifférent aux valeurs pécuniaires, le Thesk a simplement offert à ses fidèles une représentation digne de lui.





Quelques mois plus tard ...



Orchal Ménor et son célèbre marché aux pierres .



Combien pour ces saphirs ?



Un prix honnête. Paye le Zina.



Je me permet d'attirer votre attention sur l'enchère de ce soir, on y vendra un joyau incomparable ...

Cette aventure prend place sur le monde d'Otroi, et plus particulièrement dans sa partie est, la moins « civilisée » : monts des Ménors, forêts des Elfes et souterrains des Elfes de feu. Il n'est cependant pas exclu de concevoir des développements dans les royaumes humains, à l'ouest.

Situation

« Voilà trois jours que je coure, trois jours sans manger ni même me reposer. Mais je savais que m'arrêter aurait signifié mourir. Le sacrifice de mes amis n'aura pas été vain, j'ai pris suffisamment d'avance et je crois bien que j'ai réussi à semer nos ennemis.

Je n'aurais jamais cru que ces corridors infects poussent aussi loin en direction des montagnes, et pourtant il faut bien me rendre à l'évidence, je n'ai pas vu une seule racine depuis ce matin. J'ai laissé la forêt derrière moi, je ne me suis jamais senti aussi seul. D'ici peu tout cela sera terminé et je pourrai revenir, j'espère que les miens ne sont pas tous passés.

Je crois bien que je peux m'arrêter quelques instants maintenant, reprendre mon souffle avant de continuer encore un peu. Ce soir, je tâcherai de trouver une sortie et un lac dans lequel cacher cette idole abjecte. Nous reviendrons plus tard, lorsque les anciens auront trouvé comment la détruire.

Mais pour l'heure il me faut reprendre des forces. Ma blessure me fait de plus en plus mal, j'ai peur qu'elle ne se soit infectée. Surtout ne pas fermer les yeux. Surtout ne pas m'endormir. »

Les Elfes du feu dans leur grande majorité ont une vénération pour Thneskos, et ont généralement plus d'affinité avec les Thnesk relevant du feu. La grande tribu de Kerg plus que toutes les autres obéit à cette loi, rien d'étonnant car ils habitent les grottes afférentes au volcan de Saltia. Depuis la nuit des temps ils vouent un culte à Labak'tek, un puissant Thnesk de la lave, et régulent ainsi les activités du volcan capricieux.

Le culte de Labak'tek est très répandu dans le monde souterrain d'Otroi, si bien que la tribu de Kerg jouit d'un grand respect de la part de tous les habitants des cavernes. Peut-être est-ce la peur de n'être pas à la hauteur de leur réputation qui a poussé les individus de cette tribu à rivaliser de cruauté dans l'exercice de leur culte, le fait est que depuis quelques temps, chaque année le nombre de sacrifices s'est vu augmenté. Un prix que les voisins sont de moins en moins enclins à payer.

A proximité du volcan se dresse une petite forêt de grands sarcophères bleus dont la cime sert d'abri à une tribu Elfe. C'est la tribu la plus proche des Kerg, et celle qui a le plus souvent eu à subir leurs débordements. Ils ont récemment décidé de mettre un terme au culte encombrant de leurs voisins. Pour ce faire ils se sont introduits dans le volcan un jour avant la cérémonie et y ont dérobé le plus important objet du culte : une statuette offerte par Labak'tek à ses fidèles. Les Kerg n'ont pas tardé à remarquer la profanation et se sont immédiatement mis en chasse. Malgré leur zèle ils n'ont cependant pas réussi à remettre la main sur leur idole.

Courroucé au-delà de toute mesure par le peu de soin que ses séides ont accordé à son magnifique cadeau, Labak'tek est entré dans une rage folle. Après avoir provoqué une éruption en bonne et due forme il a simplement déserté le volcan de Saltia et exhorté son frère S'shelt'ling, Thnesk des glaces, à y prendre ses quartiers pour quelques temps. Autant dire que l'année va être froide sur Otroï !



Synopsis

Dans cette aventure, les personnages joueurs vont avoir l'occasion de visiter la partie est d'Otroi. Ils commenceront par les montagnes des Ménors où ils seront mis en présence de la statuette de Labak'tek au cours d'un des plus célèbres marchés aux pierres d'Otroi. Suivront quelques péripéties pour s'assurer la propriété de ladite statuette qui pourront mener les PJs aux frontières de Kidun, ou de Saltia, par les sommets ou les profondeurs souterraines. Enfin, viendra l'heure des explications, sous le couvert des arbres de Saltia ou sous la croûte basaltique du volcan de Saltia.

Introduction

Au début de cette aventure les joueurs seront secrètement embauchés par une jeune marchande arriviste du nom de Méluden. Cette dernière a pignon sur rue et a souvent recours à des stratagèmes et des voies détournées pour continuer à faire des affaires profitables. En l'occurrence, elle souhaite bénéficier d'une aide discrète au cours du marché aux pierres qui doit prendre place bientôt à Orchal-Ménor.

Méluden a souvent recours à des intermédiaires pour traiter ses affaires marginales, des agents de son réseau d'espionnage, petits voleurs, parieurs, métayers ou honnêtes patrons de taverne. Dans le cas des PJs, l'affaire n'est cependant pas à ce point critique, et elle pourrait tout à fait les contacter elle-même. La rencontre pourrait avoir lieu à Orchal-Ménor si les joueurs s'y trouvent déjà, ou plus certainement n'importe où dans le royaume de Kindun.

Méluden attend des joueurs qu'ils se rendent à Orchal-Ménor une semaine avant le grand marché aux pierres. Leur rôle consistera essentiellement à préparer le terrain, prendre la température de la vente, glaner un maximum de renseignements sur le marché : obtenir des informations sur les lots qui seront présentés, sur les vendeurs et les acheteurs qui seront présents. Elle encouragera les joueurs à se mêler à la population, à écouter les ragots : toute information, même insignifiante, peut permettre d'avoir un avantage lors des enchères... Il n'est pas rare en outre que de beaux lots soient vendus en marge des filières officielles, soit pour échapper à l'impôt, soit que l'origine des lots soit quelque peu douteuse.

Charge aux joueurs d'établir leur plan de bataille, ils pourront se faire passer pour des touristes, ou pourquoi pas pour de petits négociants. Pour leur rémunération, Méluden a beau être intraitable en affaire elle n'en est pas pour autant pingre, elle veut en outre pouvoir s'assurer des services des joueurs pour l'une ou l'autre affaire délicate sur place. La formule la plus plausible consistera en une bonne rémunération fixe (la moitié avant, l'autre moitié à la fin du marché) et un intéressement substantiel aux affaires qu'ils lui feront réaliser.

La statuette de Labak'tek

Une silhouette humanoïde accroupie, taillée d'un seul tenant dans un bloc cristallin d'une trentaine de centimètres de hauteur et de couleur orangée. Un véritable chef d'oeuvre d'orfèvrerie, quelque part entre avant-gardisme et primitif tribal. Certaines parties sont délimitées par d'immenses facettes présentant peu de bords, d'autres zones, comme le visage ou les mains, semblent concentrer dans leurs détails un nombre infini de facettes dont la taille va s'amenuisant. Tant la forme que le jeu des lumières sous-tendent la beauté envoûtante de l'objet, et sa complexité technique évidente fait penser à l'oeuvre d'un artiste incomparable et probablement fou comme il n'a pu en exister beaucoup en quelques siècles dans tout Katura.

La vérité n'est finalement pas très éloignée. Cette oeuvre n'est en effet pas humaine, elle a été façonnée amoureusement dans la lave par Labak'tek lui-même. Indifférent aux valeurs pécuniaires, le Thnesk a simplement offert à ses fidèles une représentation digne de lui. Le fait est que pour le commun des mortels cette statuette représente avant tout une pierre précieuse dont la pureté, la taille et la couleur sont inégalées.

Orchal-Ménor

Orchal-Ménor est un des plus grands villages des montagnes d'Otroi. Sis au bord d'un grand lac dans le fond d'une cuvette au confluent de quatre vallées, c'est un immense regroupement de mineurs très célèbre pour son marché aux pierres. Le lac d'Orchal est approvisionné par les minces filets d'eau charriés par chacune des quatre vallées avoisinantes. La subsistance de la bourgade tient essentiellement à une agriculture rudimentaire pratiquée à l'embouchure des quatre cours d'eau, ainsi qu'à l'élevage des porcs du village voisin à quelques lieues à peine dans la vallée en vis à vis du lac. Dans les hauteurs voisines on peut observer de nombreuses mesures troglodytes que l'œil profane a beaucoup de mal à distinguer des entrées de mines.

La qualité des matériaux précieux de la région est connue dans tout Otroï, c'est d'ailleurs ce qui est à l'origine du succès du marché annuel d'Orchal-Ménor. Au fil du temps, les mineurs Ménors sont venus de plus en plus loin pour y écouler leurs propres marchandises, contribuant à créer le plus grand marché aux pierres de tout Katura. La densité de Ménors en cette occasion a naturellement généré un second marché en marge de l'événement : de nombreux commerçants de tout Kindun profitent de l'aubaine pour proposer aux Ménors toutes les denrées qui leur font défaut dans les montagnes arides.

Le centre-ville d'Orchal-Ménor est constitué d'environ quatre cents bâtisses de pierre de taille. En période creuse la majorité de ces bâtisses ne sont occupées que par quelques rares boutiques et les familles des travailleurs qui vaquent à leurs occupations hors la ville entre élevage, culture et mine. Au cours des quatre marchés annuels, ces demeures démesurément grandes peuvent se transformer en auberge, en halle de marché, en stock ou encore en boutiques. Il n'y a guère que lors du grand marché aux pierres que toutes les bâtisses se voient saturées et qu'il faille parfois même dresser des tentes.

Méluden

Méluden est un personnage très connu sur Otrou, elle est la jeune étoile montante du monde marchand. Issue de la petite bourgeoisie, elle n'a pas mis plus de dix ans pour hisser sa fortune et ses influences au niveau des plus grandes familles marchandes de Kidun. Il faut dire qu'elle n'a jamais épargné sa peine, et on l'a vue gratter des parts de marché des soirées mondaines de saint Arthur aux inhospitalières forêts de Saltia. Partout on admire sa beauté, son charme et son dynamisme. Rares sont ceux qui connaissent sa part d'ombre, le large réseau d'espions qu'elle a établi, la liste de dettes et de chantages dont elle tient un compte d'apothicaire, et ses accointances avec la pègre. Plus rares encore, ceux qui connaissent son rapport avec l'organisation secrète « l'étoile de l'Apsuki » dont elle est l'un des cadres.

Une description lui est dévolue dans l'aide de jeu sur l'étoile de l'Apsuki, contentons-nous ici d'appuyer son charme troublant dont elle sait très bien jouer pour parvenir à ses fins. Chaleureuse et enjouée d'apparence, intérieurement c'est un monstre de froideur calculatrice. Les gens n'ont d'importance à ses yeux que comme objets, et tout est bon pour se servir d'eux.

L'avant marché

Idéalement les personnages joueurs devraient arriver à Orchal-Ménor une à deux semaines avant le grand marché aux pierres. Cela leur donnera l'occasion de se familiariser avec les lieux, de rencontrer des natifs et de se lier avec les commerçants et autres visiteurs qui ne tardent pas à affluer au fur et à mesure que la date du début du grand marché se rapproche. Autant d'événements et de rencontres qui pourront jouer en la faveur ou la défaveur des personnages dans la suite de cette aventure.

Le grand marché aux pierres a lieu la première semaine de Spirénos, il débute et s'achève par un discours d'Antolep, le chef du village. Un petit pourcentage est prélevé sur chaque transaction, officiellement pour les frais d'organisation. Les ventes sont interdites en dehors du marché, mais dans les faits elles sont tolérées tant qu'elles n'excèdent pas les limites du raisonnable. Ainsi, de nombreux petits marchands écoulent quelques petits lots avant la semaine officielle, lorsqu'ils savent qu'ils n'en tireront de toute façon pas beaucoup plus pendant le marché. C'est aussi un moyen d'attirer les clients et de leur présenter les pièces qui seront vendues par la suite au plus offrant.

Le meneur est encouragé à produire ses propres pistes et intrigues, ci-après quelques petites idées pour les cas de panne :

- Panique à la mine : Alors qu'il reste une demi-journée de route avant Orchal-Ménor les PJ's entendent un grondement sourd et distinguent un énorme nuage de poussière : une mine vient de s'effondrer à quelques lieues de là. Nul doute qu'en participant au sauvetage les joueurs s'attireront les faveurs des habitants. Cet événement pourrait aussi survenir alors que les personnages sont déjà en ville, là encore, faire montre de solidarité sera particulièrement apprécié. On apprendra alors que c'est le quatrième accident de l'année... Accident ou malveillance, le coût des pierres de la vallée va forcément grimper.
- Les porchers mécontents : Le marché aux pierres est un des seuls moments de l'année où les porchers peuvent se constituer un petit pécule en vendant leur viande à bon prix. Hors cette année des éleveurs de Kindun sont venus avec leur propre viande et menacent de faire concurrence aux locaux. La situation est réellement explosive et risque de dégénérer en bataille sanglante. Les personnages pourront tenter de désamorcer la situation, prendre parti, ou profiter du désordre pour commettre quelques méfaits.
- Au sanglier : Tout rassemblement attire la lie de la société. Ici, tire-laine, arnaqueurs, voleurs et trafiquants en tout genre se donnent rendez-vous au Sanglier. L'auberge est tenue par un vieux Ménor sans trop de scrupules. Il faut bien que tous vivent, son seul tabou concerne les assassins : à l'intérieur ou à l'extérieur de son auberge, il ne supporte pas le meurtre. Si les personnages s'intéressent aux trafics de l'ombre, ils échoueront certainement au Sanglier. L'auberge est très peu fréquentée des locaux qui la voient d'un sale œil. La nuit on y trouve pourtant quelques Ménors qui viennent y écoulé de belles pièces sur la vente desquelles ils ne souhaitent pas attirer l'attention.
- Des elfes en goguette : fait extraordinaire, un petit groupe d'elfes passe quelques jours dans la région. Ils sont à la recherche d'un des leurs et ne restent que le temps de s'assurer que personne ne l'a vu par ici. Les personnages pourront remarquer les insignes brodés sur leurs capes : des feuilles de sarcophères bleus, un arbre extrêmement rare. Les elfes sont



assez mal vus par ici, alors pour ceux qui viennent des profondeurs de leur forêt et ne savent pas se tenir cela peut dégénérer très vite. Par exemple si une jeune fille venait à s'intéresser de trop près à un caillou brillant... Les personnages pourraient être amenés à sortir les elfes d'un mauvais pas, en échange de quoi ils recevront un talisman en forme de feuille de sarcophère qui pourrait leur être bien utile plus tard.

- Quelques flocons de neige : Phénomène exceptionnel à Orchal-Ménor, la neige est fréquemment de la partie cette année. Elle fait le régal des enfants mais inquiète beaucoup les parents : les routes sont rendues glissantes, le travail est plus difficile et les bêtes sauvages commencent à rôder aux alentours du village. Il est aussi tout à fait concevable que les personnages ou un PNJ qu'ils souhaitent rencontrer se perdent dans les montagnes à la suite d'une forte chute de neige. Une bonne occasion pour rencontrer un vieux mineur solitaire.
- L'organisation du marché commence deux bonnes semaines avant qu'il ne débute. Le service d'ordre et les « officiels » (comprendre les marchands / juges et experts) ne sont cependant recrutés qu'au cours de la dernière semaine. Il s'agit généralement de mineurs d'Orchal-Ménor qui justement convergent vers la bourgade à ce moment-là. S'ils sont bien vus des locaux, les personnages pourraient prétendre à un emploi dans le service d'ordre.

N'oublions pas que les personnages sont tout de même essentiellement là pour récolter des informations sur les meilleures pierres précieuses.

- Des seize mines à proximité du village, cette année c'est celle d'Antolep qui a produit le plus. Antolep fait office de chef de village à Orchal Ménor et il a une très mauvaise réputation. On le dit cupide et avare, il paye très mal ses mineurs si bien que certains bravent les interdits pour arrondir leurs fins de mois en vendant des pierres sous le manteau. Antolep serait heureux de démasquer les indiscrets et Méluden de bénéficier de pierres à vil prix.
- Les larmes de sang : S'ils ont suffisamment traîné du côté du Sanglier, les personnages pourront y apprendre qu'un légendaire collier de grenats a récemment refait surface. Les larmes de sang ont orné le cou des plus belles comtesses de Kidun avant de disparaître mystérieusement du coffret dans lequel elles étaient enfermées. Son possesseur actuel se doute bien qu'il ne pourra pas les fourguer à un autochtone et compte en tirer un excellent prix en le vendant à des étrangers hors Otrou.
- L'arnaque : pour peu qu'on se rende compte qu'ils n'y connaissent rien, il est très probable que certains Ménors tentent de refiler leurs plus mauvaises pierres à ces gogos de passage. L'avis d'un ami mineur ou une bonne insertion dans la communauté permettra d'éviter ce genre de désagréments.
- Quelques gemmes exceptionnelles : Quelques Kerg excédés par le climat de froidure ont commencé à quitter volcan. Ils prennent la route de l'ouest en passant sous les chaînes montagneuses et troquent en route de très belles pierres brutes (essentiellement des topazes et des opales) contre des denrées de base. Ils ont conscience de leur mauvaise presse et s'arrangent toujours pour que leur transaction soit discrète, en marge des villages. Le phénomène est assez rare, mais la qualité des pierres est tellement bonne que cela ne peut pas passer inaperçu.
- Braderie : Un mineur Ménor a perdu un peu trop d'argent en jouant le soir au Sanglier. Il se voit dans l'obli-

gation de vendre son stock de pierres avant l'heure pour rembourser ses dettes. Le stock est assez conséquent et si la vente ne se fait pas suffisamment vite cela attirera certainement l'attention d'Antolep.

- Félibelle princesse marchande : Quelques étrangers hors Otrou sont présents pour le marché de cette année, et l'un d'entre eux sort franchement du lot : Félibelle est une Favel. Elle s'est posée en bordure du bourg avec une caravelle apsuakiale particulièrement imposante. Son port altier, sa richesse apparente et la manière avec laquelle elle est obéi de ses hommes en imposent beaucoup aux Ménors. Ils la prennent pour une princesse, et en définitive ils n'ont pas tort, c'est effectivement son titre en Borceland. Dès son arrivée, Félibelle a commencé à faire son marché, et le moins qu'on puisse dire est que c'est une experte en pierreries et une commerçante hors pair. Une concurrente sérieuse pour Méluden, donc. La caravelle « lune du désert » compte un équipage de quinze moshais d'âge moyen et de tous sexes, auxquels il faut ajouter les trois gardes du corps qui la suivent en permanence : une femelle Favel et trois femmes Moshais rompues aux arts martiaux et qui ne doivent pas connaître le verbe « rire ». Précisons que l'une d'elles possède un tatouage de scorpion sur une omoplate, signe de son appartenance à la secte d'assassins « les mains de Thnekso », et qu'elle a pour mission de se débarrasser discrètement de sa maîtresse.

Félibelle

Gracieuse et gracieuse, cette Favel n'en a pas pour autant oublié les qualités de l'esprit, à tel point d'ailleurs que le Chadel l'a affublée du titre de princesse marchande et l'a lancée dans le commerce entre les mondes à la tête d'une conséquente flottille de commerce. Un habile stratagème qui a permis au monarque avisé d'écarter cette jeune fille dont l'intelligence et les prétentions faisaient de l'ombre à trop de mâles, et dans le même temps de bénéficier d'un agent hors pair pour établir de nouvelles routes de commerces et d'éventuels contacts diplomatiques.

A l'inverse de Méluden, Félibelle est la droiture même, et bien qu'elle possède un charme félin indéniable, il ne lui arrive jamais de s'en servir pour arriver à ses fins. Du moins pas volontairement. Elle a une haute opinion de sa race et de son « pedigree » mais n'en est pas pour autant imbuvable. En quelques mots, elle traite ses employés en sujets et ses interlocuteurs étrangers en fonction de leur statut social : avec une politesse distante pour les interlocuteurs d'origine noble, avec un peu plus d'autorité et certainement moins d'attention pour les autres. Consciente des limites de ses droits elle n'attend rien des étrangers. Si elle se sent insultée elle s'esquive simplement et s'arrange pour éviter de se retrouver à nouveau dans cette situation embarrassante.

Les compétences de Félibelle lui valent beaucoup d'ennemis. Une des favorites du Chadel en est même venue à craindre de perdre son ascendant sur le monarque, ce qui serait gênant pour « les mains de Thnekso » dont elle fait partie. La secte a donc décidé de se débarrasser de la princesse marchande. Une de ses gardes du corps fait partie de la secte et a pour mission de se débarrasser discrètement de Félibelle pendant le voyage sur Otrou, soit en jetant le discrédit sur elle, soit en la supprimant physiquement au cours d'un « accident ».

Félibelle est sensible à la loyauté, et bien qu'elle ne les considérera jamais comme des égaux elle saura récompenser et peut-être même renvoyer l'ascenseur à des individus qui se seront rendus utiles... Par exemple en lui sauvant la vie.

Le marché d'Orchal Ménor

L'agitation est déjà à son comble depuis trois jours lorsque le grand marché aux pierres débute officiellement. Les rues d'Orchal Ménor, déjà encombrées fourmillent littéralement de monde. Toutes les demeures sont transformées en échoppes ou en halles sous lesquelles les marchands étrangers peuvent louer un emplacement.

Il existe trois méthodes de vente qui diffèrent suivant la qualité du lot. Pour les lots communs on procède par « **vente aveugle** » : le vendeur écrit un prix sur un bout de parchemin et le remet à l'acheteur. L'acheteur propose alors son prix sur le même parchemin, et ainsi de suite jusqu'à un accord. Pour les lots supérieurs on procède par enchères. Trois dates butoirs sont fixées comme échéance de ventes, une tous les deux jours depuis le début du marché. Les lots sont répartis sur chaque échéance, les meilleures pierres étant conservées pour la dernière vente. La majorité des lots sont alors écoulés en « **enchères aveugles** » : Toute personne intéressée par un lot demande à en voir le prix. Le vendeur montre (sur un parchemin a destination unique de ce client) le prix qu'il attend actuellement. Il s'agit théoriquement du prix de l'enchère en cours, mais le vendeur peut gonfler le prix. S'il est intéressé, le client laisse son propre prix sur le morceau de parchemin. Il est bien entendu possible de venir rectifier son prix à la hausse. Le lot va au plus offrant à la date butoir. Pour les lots vraiment exceptionnels le procédé est similaire, mais les ventes et les enchères sont prises en main par des officiels. En outre le soir de la date butoir, après dépouillement des offres, d'éventuels clients ont encore l'occasion de surenchérir à visage découvert. Ce type de vente est appelé « **enchère spéciale** ».

Méluden arrive la veille du marché, mais elle ne se fera connaître des PJs qu'au bout du second jour, après avoir elle-même pris ses marques et s'être discrètement renseignée, entre autre sur les PJs. Méluden est venue avec quatre employés, deux commerçants et deux gardes du corps. Les deux commerçants tiennent un stand de vêtements et autres denrées de Kindun dans le marché annexe, ils sont flanqués d'un garde du corps responsable du coffre. Le second garde du corps accompagne discrètement sa maîtresse dans tous ses déplacements, quelques pas derrière elle.

Méluden sera très intéressée par la présence de Félibelle et saura rapidement se faire apprécier d'elle. La Favelle sera attirée par l'apparente franchise et par les possibilités de commerces offertes par l' « étoile montante d'Otroi ». Quant à Méluden, outre les énormes possibilités marchandes, elle compte en apprendre d'avantage sur la flotte de la Favel et sur les possibilités ou le danger que cela représente pour l'Etoile de l'Apsuki.

En marge de ces tractations obscures les joueurs auront beaucoup d'occupations. Les enchères aveugles sont l'occasion de toutes les fourberies. Une seule règle : ne pas se faire prendre.

- Méluden a repéré un beau lot de rubis, mais elle ne tient pas à monter inutilement les enchères. Dans un premier temps les PJs devront repérer les enchérisseurs, puis estimer la montée des enchères. En fin de compte, seul un autre marchand (Félibelle ?) semble intéressé au point de poursuivre les enchères. Méluden fera semblant d'abandonner et les joueurs devront empêcher le client fortuné d'accéder au stand durant la dernière heure d'enchères cependant que Méluden ira surpasser sa dernière offre.
- De nombreux vendeurs gonflent énormément les enchères aveugles, Méluden compte sur les joueurs

pour découvrir une meilleure estimation de la valeur des enchères.

- Il arrive, heureusement assez rarement, qu'on fasse pression sur un marchand pour obtenir ses pierres à bas prix. Le « vol » est alors très difficile à prouver et le détrousseur a toutes les chances de s'en tirer. Les personnages pourraient être amenés à faire ce sale boulot pour leur employeuse, ou à l'inverse, à débarrasser un vendeur d'un importun qui l'opresse.
- Un moyen (très risqué) d'éliminer un concurrent d'une enchère aveugle consiste à subtiliser ses parchemins d'enchères du stand du vendeur. Il est peu probable que Méluden demande aux joueurs d'exécuter une mission aussi hasardeuse, mais quelqu'un d'autre pourrait n'avoir pas ce genre de scrupules. Méluden voudra certainement récupérer son bien, pour cela il faudra commencer par découvrir le mal-faisant (l'acheteur réel ?) et trouver un moyen de le faire chanter pour racheter les pierres à vil prix.
- Fausse pierres, vrais cailloux : Un Faëric facétieux a profité de la première journée pour vendre des lots de très belles pierres en « vente aveugle », et beaucoup se sont faits avoir : le soir même l'illusion s'est dissipée et les pierreries sont redevenues de vulgaires cailloux. Cela vaut-il la peine de perdre du temps à essayer de rattraper le mécréant ? Si les joueurs y ont laissé leurs économies il est possible qu'ils se sentent un peu plus concernés.

Au-delà des tractations en pierreries, on peut aussi imaginer d'autres événements :

- Est-il nécessaire de le préciser, Méluden a beaucoup d'ennemis. Mais l'un d'eux s'acharne vraiment : un amant éconduit ? Un concurrent déraisonnable ? Aux PJs de remonter la piste et de régler le problème.
- Pickpocket : les rassemblements de personnes attirent toujours les détrousseurs de tout poil. Un couple de pickpockets, trop sage pour tenter leur chance dans le marché aux pierres bien surveillé, a choisi cette année pour sévir dans le marché annexe. Les personnages pourraient les démasquer et/ou à avoir recours à eux pour certaines de leurs opérations.

En cours de marché, les personnages apprendront qu'une enchère spéciale est en train de se préparer. Au centre du village, dans ce qui tient lieu de salle des officiels un objet magnifique est exposé à la vue de tous : la statuette de Labak'tek.

La course à la statuette

L'objet est mis en vente pour la dernière « enchère spéciale » : les propositions seront dépouillées le dernier soir du marché. La vente de la statuette sera le clou du marché de cette année, les plus gros acheteurs voudront en être, et sur ce coup aucune entourloupe ne sera possible : ce serait trop voyant.

Le vendeur ne tient pas à se faire connaître, mais il n'est pas très discret, on le trouvera au Sanglier où il a commencé à consommer à crédit le fruit de sa vente. Klundyn est un mineur solitaire d'Orchal Ménor. Un de ces prospecteurs qui n'apprécie pas les concessions et la vie communautaire... A moins plus simplement que ce ne soit les autres qui n'apprécient pas de travailler avec cette outre à vin ambulante. Quoiqu'il en soit, Klundyn est arrivé cette année avec un véritable trésor entre les

main. Craignant qu'on ne lui conteste la possession de la statuette il s'est bien gardé d'avouer qu'il l'a trouvée sur un cadavre d'Elfe dans une galerie souterraine. A la place il s'est inventé une histoire presque crédible : l'objet lui a été vendu pour une bouchée de pain par des Elfes migrants. Pour qui connaît les Elfes cela sonne creux, les Elfes n'accordant que peu d'importance aux minéraux et ne prospectent pas eux-mêmes.

Il y a de fortes chances pour que ce soit Félibelle qui emporte l'enchère, c'est de loin la plus riche commerçante présente à cette vente, et il s'agit là d'un cadeau digne du Chadel, cela vaut bien qu'on puise dans les caisses. De son côté Méluden aurait bien aimé offrir cette statuette à Messère Marnall, un amateur d'art gravitant dans les hautes sphères de Kindun. Elle n'est cependant pas prête à révéler l'étendue de ses ressources secrètes, et encore moins à puiser dedans pour ce genre de cadeau. Et puis, faire croire à Félibelle qu'elle s'efface devant elle serait très diplomatique et n'empêchera en rien de tenter éventuellement de récupérer l'objet plus tard par des voies détournées.

En fait, Méluden ne sera pas la seule à penser à ce genre de choses : intervenir pendant le marché pour fausser la vente serait certes une grossière erreur, mais s'emparer de l'objet après que celui-ci ait trouvé acquéreur poserait bien moins de problème, surtout si l'acheteur est un étranger ! Si elle a confiance en eux, Méluden exhortera peut-être les PJs à étudier le moyen de dérober discrètement la statuette. Dans tous les cas il y a fort à parier qu'un autre aura dérobé l'objet bien avant eux, et que les PJs finiront bien par être employés à retrouver l'objet.

S'ensuivra une enquête poursuite sur fond de marché, laissée à la discrétion du meneur. A titre d'indication on pourra supposer que Méluden voyant tout ce qu'elle peut tirer de la situation est déterminée à aider son « amie Favelle » : Félibelle sait en effet que le Chadel ressentira cet événement comme une insulte personnelle et qu'elle tombera en disgrâce si le cadeau royal n'est pas retrouvé (outre l'énorme trou dans les caisses, ce n'est pas très prestigieux de se faire foutre de soi dans un pays étranger.). En l'aidant, Méluden a donc énormément à gagner. Le plus probable serait que la statuette ait été volée par le garde du corps de Félibelle qui tient à la discréditer. Elle se sera rendue grimée au Sanglier et l'aura vendue au premier fourgue de passage, pensant qu'un acheteur intelligent mettrait rapidement une centaine de lieues entre le marché et la statuette... C'était sans compter sur le « jeu de la patate chaude » : l'introduction de la statuette parmi les petites gens mettra rapidement la pègre locale en ébullition. Tout le monde se la refille pour un prix sans cesse augmentant. Eu égard à ses accointances avec le patron du Sanglier, Méluden sera certainement avertie des transactions quoique toujours un peu en retard. La statuette changera certainement plusieurs fois de mains, soit par transaction sous le manteau, soit par vol ou pourquoi pas, par meurtre. Dans toute cette agitation il sera aussi possible de remonter la piste de la voleuse initiale, elle cherche encore discrètement à réaliser son but initial : voir la statuette quitter la ville, et ne prend pas toujours le temps d'effacer ses traces. Le meneur pourra aussi souhaiter prolonger l'enquête de ses personnages en supposant que le dernier possesseur ait enfin décidé de prendre le large pour la revendre bien plus chère dans le royaume de Kindun.

Cette première phase de traque à la statuette s'achève sur l'introduction d'au moins un « nouveau » groupe de protagonistes et devra se poursuivre beaucoup plus à l'est, du côté du volcan de Saltia.

Sauver Saltia...ou pas

Commençons par rappeler que deux groupes courent après la statuette depuis plus longtemps que les PJs : les Elfes du feu d'une part, et les Elfes du sarcophère bleu d'autre part. Ces derniers ont vaguement ébruité la nouvelle parmi leurs congénères si bien que d'autres tribus Elfes sont aussi susceptibles de prendre part à la recherche. A la convenance du meneur, les PJs pourront commencer par rencontrer l'un ou l'autre des deux groupes qui leur expliquera tout ou partie de la situation.

La solution la plus simple consistera certainement à considérer qu'un groupe d'Elfes du feu a fini par remettre la main sur la statuette avant les joueurs. Il conviendra alors de suivre leurs traces vers l'Est à travers les montagnes, puis le début des forêts de Saltia. La température a considérablement baissé et la neige recouvre la cime des arbres. Naturellement, les habitants des forêts considèrent les Elfes du feu comme responsables des dérèglements climatiques, les chamanes sont unanimes : il y a du Thneksos là-dessous. En chemin, les Elfes du feu auront certainement rencontré la résistance fortuite d'une tribu Elfe... Qu'est devenue la statuette ? Les Elfes ont-ils mis la main dessus, les survivants Elfes du feu auront-ils réussi à la soustraire à leurs assaillants ? Que sont-ils devenus ? Se terrent-ils dans un recoin de Saltia ou ont-ils réussi à rejoindre leurs souterrains ? Dans cette dernière alternative ils auront certainement réussi à rallier leur volcan.

Les PJs pourraient rencontrer les Elfes après ou pendant l'escarmouche qui les oppose à leurs ennemis ancestraux et détenteurs actuels de la statuette. Ils apprendront alors les origines de l'idole et tous les griefs qui lui sont rattachés. Ils apprendront encore l'existence des Kergs, et tous les crimes qui leurs sont imputés. Les PJs pourraient aussi avoir rencontré les Elfes plus tôt, par exemple alors qu'ils sont toujours à la recherche de la statuette volée au marché.

Notons que dans les alternatives proposées jusqu'à présent personne n'a pensé, ou simplement eu le temps d'avoir une discussion sérieuse avec les Elfes du feu. Cela pourrait néanmoins tout à fait arriver. Les PJs pourraient avoir l'esprit suffisamment large pour y penser eux-mêmes, ou bien le sort aura-t-il voulu qu'ils aient réussi à soustraire un prisonnier aux mains vengereuses des Elfes. Ils apprendront alors que les Elfes du feu sont eux-mêmes victimes d'une malédiction qu'ils ne comprennent pas. Des dissensions ont commencé à se faire sentir entre les pro-Kergs qui continuent à faire confiance à la « caste du volcan », et ceux qui justement imputent à ces « prêtres » une mauvaise gestion du culte. S'ils avaient mieux servi Labak'Tek, on n'en serait pas là ! Le fait est que la statuette doit retourner au volcan pour que la malédiction du froid soit levée. Les personnages se sentiront-ils concernés par le sort de Saltia ? Aideront-ils les Elfes à récupérer la statuette pour la détruire ? Tenteront-ils de rétablir l'équilibre en aidant les Elfes du feu ? Ils pourraient aussi bien s'en laver les mains et tenter de quitter Otrou avec la statuette.

En ce qui concerne Méluden, sa priorité est de contenter Félibelle en lui ramenant la statuette. Elle ne consentira à changer d'idée qu'en apprenant qu'Otrou est menacé (version des Elfes du feu). Dans ce cas elle réfléchira certainement à deux fois avant de s'engager dans une direction. En dehors des considérations morales qui ne lui viendraient pas à l'esprit, une quelconque déstabilisation de l'équilibre d'Otrou pourrait être une aubaine pour qui saurait s'imposer, mais pourrait aussi être préjudiciable pour qui a déjà beaucoup investi. Méluden a un autre avantage dans sa manche. Une base reculée a été installée dans des mines abandonnées entre Orchal-Ménor et la forêt de Saltia. Lorsqu'ils ont besoin d'une révision ou d'un ravitaillement les vaisseaux de l'étoile de l'Apsuki y trouvent parfois refuge, mais le plus fréquemment on se contente de sortir de petites annexes pour faire des allers retours entre le sol et le gros vaisseau resté



en Apsuki. C'est ici que Méluden donne ses informations et reçoit ses instructions. C'est aussi ici qu'elle reçoit la marchandise volée par les pirates qu'elle écoule sur Otrou. Ces transactions ont lieu deux fois l'an, pendant les périodes de grands marchés Ménors. Une annexe pirate est actuellement « au mouillage » à l'endroit prévu, et constitue un bon avantage pour les déplacements, sans compter les quatre hommes d'équipage rompus au combat au corps à corps. Suivant la confiance qu'elle accorde aux PJs, Méluden pourra souhaiter mettre ces quatre hommes et leur navire sous le commandement des PJs. Elle ne leur expliquera cependant pas la nature exacte de cet équipage, se contentant de les présenter comme des contrebandiers dont elle s'est financièrement assurée le contrôle. Il se peut aussi qu'elle préfère les laisser grenouiller dans leur coin pour prendre elle-même, parallèlement et secrètement le contrôle du navire.

L'achèvement de ce scénario est donc assez libre et dépendra tant des velléités des joueurs que de celles du meneur. De manière générale on pourra tout de même considérer que S'shel't'ling, Thnesk des glaces ne restera pas longtemps sur Otrou. Les personnages n'ont pas énormément de moyens de deviner ses intentions, sauf à lui parler directement, à lui ou à

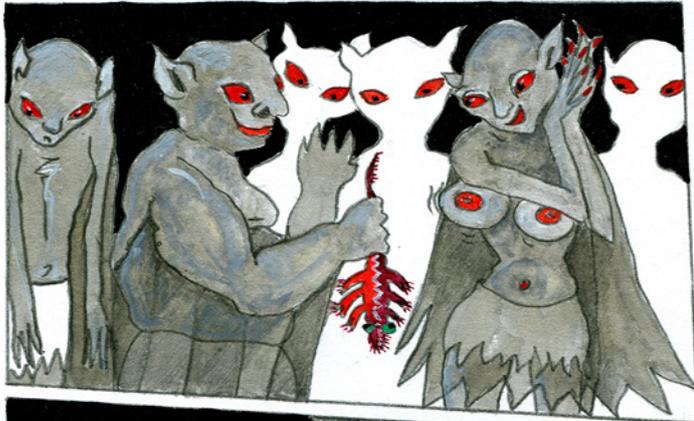
l'une ou l'autre de ses connaissances. Outre la sacro-sainte règle scénaristique du : « veuillez laisser le monde dans l'état où vous l'avez trouvé », les deux Thnesks concernés sont somme toute assez casaniers. Passé un délai de quelques mois Labak'tek jugera la punition suffisante et réintégrera ses pénates, S'shel't'ling rentrera chez lui. Si la statuette a été remise à sa place, la punition pourra être écourtée et les Kergs garderont leur ascendant sur les autres Elfes du feu et feront payer l'affront aux Elfes. Sinon ils seront évincés par un autre clan, un peu moins belliqueux. Dans tous les cas, la neige mettra quelques semaines à fondre. Quelques mois pour la glace du volcan. Suivant leur allégeance au cours du scénario les PJs se seront faits un certain nombre d'amis ou d'ennemis, ils pourraient même s'être vus récompensés par l'un ou l'autre des Thnesks. Enfin, un enchaînement logique pourrait les voir embauchés par Méluden sur des bases plus solides. Une occasion de continuer leurs aventures sur Otrou, missionnés sur des plans bancals et certainement malhonnêtes. Ils pourraient encore continuer leurs exploits dans l'Apsuki à bord d'un navire pirate de l'étoile...





*La
Malédiction
de Silvernesse*

*Dans le froid de l'Apsuki personne ne vous entend crier...
Normal, il n'y a pas d'air.*









Dans le froid de l'Apsuki personne ne vous entend crier... Normal, il n'y a pas d'air.

Silvernesse est un petit plateau rocheux situé bien au centre de Borceland, à la frontière entre la Chimérie, Losdo et Som. Quelques villages humains y sont implantés depuis bien longtemps, à bonne distance du reste de la civilisation. On y vit relativement bien, eu égard à un microclimat et à des ressources naturelles relativement abondantes. Les habitants du plateau sont isolationnistes et fortement identitaires. Les villages vivent dans une harmonie de paysannerie bourgeoise et ont développé un sentiment de légère supériorité les uns vis-à-vis des autres. Ils entretiennent des rapports distants avec les habitants non humains des forêts et des montagnes voisines. Ils dépendent officiellement des royaumes humains, mais n'ont que rarement la visite de leurs tuteurs. De fait, ils ont toujours vécu paisiblement refermés sur eux-mêmes, entre la salaison du cochon, la bière de malte et les jeux inter villages. Jusqu'à ce que récemment le malheur arrive...

Ils sont venus on ne sait d'où. D'abord, c'est un potager qui a été mis à sac. Puis c'est un porcelet qui a disparu de sa bauge, enfin, des sacs de grains se sont envolés d'une grange saccagée... Emma est la première à les avoir vus. Depuis ce jour, elle a les cheveux blancs et n'a plus proféré un son. Elle passe ses journées près du feu, affalée dans un fauteuil de la salle commune et fixe le mur d'en face, les traits tirés, la mâchoire tendue. Depuis, d'autres ont frôlé leur route paraît-il. On prend bien soin de ne jamais évoquer leur présence, cela les attire et leur donne plus de force. Et quand vient la nuit on se cloître chez soi, et malheur aux imprudents qui n'auront pas trouvé refuge.

En quelques mots...

L'« étoile de l'Apsuki » a décidé de s'implanter à proximité du monde de Borceland, et a commencé d'investir Galerine, la plus petite de ses lunes. Le site le plus propice à l'établissement de leur base étant occupé par quelques autochtones, il a fallu commencer par faire un peu de ménage. En corollaire de cette opération, une cinquantaine de lunaires se sont exilés sur Borceland où ils ont trouvé refuge dans des grottes et ont involontairement semé l'effroi parmi une population ignorante. Il faut dire que le commun des mortels ignore généralement l'existence des lunaires, et que ces derniers ont des caractéristiques physiques pour les moins inquiétantes et des moeurs incompréhensibles.

La fin des mondes est-elle proche ? Thneskos envoie-t-il ses plus immondes créatures châtier les villageois d'une faute quelconque ? Ces créatures sont-elles, elles-mêmes des villageois sous le coup de mutations ? Les joueurs enquêteront dans un climat d'incertitude, à la recherche de réponses. Il leur faudra dans un premier temps tenter de deviner la nature des êtres mystérieux, puis découvrir leur repaire, et enfin résoudre le problème en établissant un contact, ou plus radicalement en exterminant les paisibles lunaires. Il est peu probable que les joueurs remontent jusqu'aux origines du mal, la base lunaire, mais qui sait ? Cette aventure pourrait bien s'achever dans l'Apsuki...

Pour les besoins d'écriture on a situé cette aventure sur Borceland, elle pourra cependant prendre place sur n'importe quel monde, pourvu qu'on y trouve une zone rurale suffisamment isolée et une lune un tant soit peu habitée.

Arrivée en Silvernesse

Les personnages débiteront certainement leur aventure dans l'un des quatre villages de Silvernesse. Ils y trouveront une ambiance lourde de suspicion à la limite de la paranoïa. Les villageois ne manqueront pas de se demander qui sont ces étrangers qui viennent en ces temps troublés. Est-ce vraiment le fait du hasard ou bien savent-ils quelque chose sur le mal qui touche le village ? Sont-ils ici pour enquêter sur ordre de la lointaine capitale ? Des villageois auraient-ils rompu la loi du silence et demandé une aide extérieure ? Certainement des gars du village d'en face !

Bien qu'ils soient suspicieux envers les étrangers, les villageois ne sont pas pour autant des meurtriers et ils les mettront en garde contre les sorties nocturnes, prétextant une recrudescence de bêtes sauvages qui rôdent dans le village la nuit. L'insistance avec laquelle ils exhortent les PJ's à rester cloîtrés en soirée pourra mettre la puce à l'oreille, mais l'heure n'est pas encore aux confidences et personne n'ira plus loin dans l'évocation du « mal ». C'est qu'à Silvernesse on a l'habitude de se serrer les coudes et de se débrouiller seuls... Et puis sait-on jamais, si la malédiction s'était effectivement abattue sur la région par la faute d'un autochtone on préférerait que ça reste « dans la famille ».

Quelques éléments de jeu :

- Vous êtes dans une auberge : Chaque village comprend une maison commune dont la gestion est à la charge annuelle d'une famille tirée au sort. C'est dans l'une d'elle que les joueurs trouveront refuge. La tenancière est veuve et a trois enfants à charge. Dans le fond de la salle commune près de la cheminée, une « vieille femme » grabataire passe ses journées à fixer un point dans l'âtre. Emma est présentée aux joueurs comme l'ancêtre du village, mais en s'approchant d'elle on ne pourra manquer de remarquer qu'elle a la peau incroyablement lisse pour l'âge qu'on lui prête. Emma s'est coupée du reste du monde, il lui arrive néanmoins d'accorder de l'importance à quelques éléments apparemment anodins. Seuls ses yeux trahissent son intérêt, elle fixe la chose ou la personne sans ciller. Parfois aussi il lui arrive de crier, comme au sortir d'un cauchemar éveillé. Il se pourrait qu'en lui prodiguant beaucoup de soins et d'attention les joueurs arrivent à la sortir de sa torpeur, mais le résultat ne sera pas forcément positif : Emma s'est construit une coquille et n'en sortira pas sans heurts.
- Encore des disparitions : Les disparitions d'objet ne cessent d'augmenter, les « démons » n'hésitent plus à pénétrer dans les appartements et les granges. Les villageois sont en effervescence et les joueurs arrivent à happer des bribes de leurs conversations fiévreuses. Avec l'angoisse, certains deviennent plutôt mauvais et se payent le luxe de sous-entendus à peine voilés sur le rôle des PJ's dans les événements. Il faut bien calmer ses nerfs et avoir l'impression de lutter contre le fléau, alors autant lutter contre ce que l'on connaît : des excités pourraient bien être tentés d'organiser le lynchage des PJ's. Heureusement, parmi les villageois il reste toujours des gens de bonne foi pour calmer le jeu et secourir les personnages.
- Pendant la nuit, les personnages sont réveillés par les hurlements d'une personne surprise par un lunaire. Lorsqu'ils arrivent sur les lieux il est trop tard pour être témoin de quoi que ce soit. Tout au plus

apercevront-ils vaguement une ombre un peu plus noire se mouvoir dans le ciel nocturne. La victime pourra avoir disparue, enlevée par le lunaire, ou bien elle sera assommée ou blessée, ou encore simplement choquée par sa rencontre avec un « démon » à l'intérieur même de sa maison... Les lunaires s'hardissent de plus en plus. En tout état de cause, à partir de ce moment les villageois s'ouvriront plus facilement aux joueurs.

Les pieds dedans

Maintenant que les joueurs ont été confrontés au « mal » ils sont plus facilement intégrés par les villageois. Passé le premier moment de défiance, on considère en effet qu'ils sont dans la même galère. Certains villageois continueront de leur montrer de l'hostilité, mais la grande majorité leur accordera sa confiance. Les personnages seront d'autant mieux acceptés qu'ils montrent qu'ils se sentent concernés et qu'ils amènent des solutions concrètes.

Dans un premier temps, les personnages vont donc enquêter dans l'entourage des villages. Ils recueillent les témoignages des autochtones, leurs maigres informations et autre lot de suspicions. Aux joueurs de savoir faire le tri : les vols ont lieu depuis quelques mois. On a d'abord cru à des rapines d'enfants, puis à la malveillance d'un autre village (au passage, on aura droit à un flot de rancœurs vis-à-vis des villages voisins). En creusant un peu la piste on comprendra qu'aucun des villages n'est épargné par les apparitions nocturnes et qu'ils ont tous eu les mêmes soupçons concernant leurs voisins. La plupart du temps les lunaires sont désignés par des termes vagues comme « eux » ou « les autres », mais parfois on se réfère à leurs caractéristiques physiques : « les démons », « les yeux rouges ».

Dans cette partie les joueurs vont être peu à peu confrontés à des indices concernant la nature des lunaires. Ils n'ont encore aucun moyen de deviner leur lieu de résidence, aussi la majorité de l'enquête se déroulera encore entre les villages.

Quelques éléments de jeu :

- Un proche de l'hôtesse des joueurs a disparu. Une enquête rapide permet de déceler des indices écartant les causes surnaturelles. La porte défoncée, des traces de lutte dans la maison et dans le potager, des traces de pas dans la terre. Tout montre que le danger ne venait pas des airs, même si le malfaiteur a fait ce qu'il fallait pour le laisser croire... Si les PJ découvrent le kidnappeur et qu'ils ont le malheur de dévoiler son identité, les villageois souhaiteront faire payer sa manipulation à l'importun.
- Quand on a un problème insoluble le plus simple c'est de trouver un bouc émissaire. Les villageois ont donc reporté leur hargne sur ceux de leurs voisins suspectés d'être des Faërics trop attirés par Thneskos. Une petite chasse aux sorcières est sur le point de se déclarer, où il ne fait pas bon être Faëric, ou même simplement érudit : tout livre aussi anodin soit-il sera suspecté d'être un grimoire d'invocations.
- La vindicte populaire ne tardera pas à atteindre un vieux rebouteux Faëric qui habite en dehors du village. Les personnages seraient bien inspirés de trouver le vieil homme avant les villageois qui présentement s'arment de courage, de fourches et de flambeaux. Étrangement l'ermite a voué sa vie à

Phuome, et soigne les villageois par ses dons et ses connaissances en herboristerie... Mais les braves gens n'aiment pas être redevables, surtout envers quelqu'un aussi bourru et misanthrope. Le vieil homme sera un allié de choix pour les joueurs. Il pourra non seulement les soigner en cas de besoin, mais aussi leur faire bénéficier de sa connaissance de la forêt et des montagnes avoisinantes. De par sa sagesse et sa patience il pourra aussi avoir un rôle tempérant auprès des joueurs, et ralentir leurs ardeurs guerrières face à l'inconnu. Enfin, il pourrait aussi être doué d'une capacité d'empathie qui facilitera la compréhension avec les lunaires.

Enfin, les personnages seront directement confrontés à un lunaire. La rencontre pourrait se faire fortuitement, par exemple au cours d'une promenade nocturne en forêt. Il est aussi tout à fait probable qu'un lunaire particulièrement curieux ait décidé de suivre les joueurs et qu'il finisse simplement par se faire remarquer, par exemple à l'ombre qu'il projette sur le sol. Cette première rencontre a pour but de concrétiser l'existence de ces entités que les PJ poursuivent depuis le départ, et à leur mettre la puce à l'oreille concernant leur peu de dangerosité. En permettant aux personnages de suivre le lunaire sur quelques distances, ils auront encore l'occasion de comprendre que leurs « démons » résident du côté des montagnes.

Les démons

Maintenant qu'il ne fait plus aucun doute concernant l'existence d'entités ailées, et que des individus ont pu en rencontrer sans dommage, les événements prennent une nouvelle tournure. Quel parti les personnages prendront-ils ? Essayeront-ils de capturer une ou plusieurs de ces étranges entités ? Tenteront-ils de découvrir où elles se terrent ? Voudront-ils les exterminer ou bien entrer en contact ?

Le fait d'assujettir un de ces mystérieux êtres devrait redonner du courage aux villageois. Ils ne seront pas pour autant prêts à pardonner les larcins et la peur. Après tout, « c'est pas parce que c'est mortel que c'est pas dangereux ! ». Il en sera toutefois quelques-uns pour remarquer que ces étranges individus ailés ont l'air bien inoffensifs et pour le moins mal nourris.

Si certains de leurs sont emprisonnés ou occis, les lunaires ne tenteront vraisemblablement pas grand chose pour se venger ou les sauver. Par contre ils redoubleront de prudence dans leurs rapines nocturnes et deviendront plus facilement agressifs au fur et à mesure que le danger qu'ils courent leur paraîtra plus pressant. Ils arrêteront aussi les vols solitaires pour préférer les vols en couple ou en groupes plus nombreux.

Les personnages pourront facilement trouver le réseau de grottes où les lunaires ont élu domicile. A quelques mètres au dessus de la cime des arbres, les nombreuses ouvertures sont visibles dans les premiers contreforts rocheux. Elles ne sont pas franchement faciles d'accès, mais il est tout de même possible d'escalader sans se faire remarquer pourvu qu'on en pratique l'ascension en pleine journée et qu'on ait de bonnes bases d'alpinisme. Une cinquantaine de lunaires vivent là dispersés en petits groupes anarchiques. Habités à l'ambiance lunaire ils ne sortent généralement que la nuit.

Les lunaires ne sont pas belliqueux, mais ils peuvent répliquer violemment lorsqu'ils sont menacés. Adaptés aux conditions de l'Apsuki, ils sont sourds et muets et ont développé un langage corporel subtil ainsi que des rudiments de télépathie leur permettant de véhiculer leurs sentiments plutôt que des



idées ou des concepts. Concernant les rapines qui leurs sont reprochées, ils n'ont pas conscience de voler quoi que ce soit, ils n'ont tout simplement pas la moindre notion de propriété. Pour commencer, ce sont des chasseurs cueilleurs, leur faire comprendre des notions telles que l'élevage et l'agriculture, s'avèrera difficile. Surtout qu'il faudra s'exprimer avec les mains. S'assurer le concours des villageois dans cette entreprise ne sera pas chose aisée.

Quelle solution les joueurs trouveront-ils à ce problème de cohabitation apparemment insoluble ? Il est probable que des éléments extérieurs viennent étayer le champ de leurs possibilités.

Quelques éléments de jeu :

- Alors qu'ils espionnent un campement de lunaires, les personnages sont étonnés de découvrir une humaine d'une vingtaine d'années. La jeune fille ne semble pas prisonnière, mais bel et bien adaptée à la tribu de lunaires. Elle est habillée à la mode lunaire, se déplace et s'exprime comme eux. Elle n'a pas peur du vide, mais ne sait pas voler. Aussi pour ses déplacements quotidiens elle est généralement aidée par des lunaires. Ceux-ci ont d'ailleurs confectionné une nacelle pour la porter à plusieurs lors des grands trajets. La demoiselle a été enlevée par un lunaire il y a de cela une quinzaine d'années et élevée par eux depuis. Ses parents sont morts dans des circonstances dramatiques, tués par des bêtes sauvages ou des brigands alors qu'ils traversaient une forêt, et elle serait morte si elle n'avait été fortuitement détectée par un de ces êtres ailés. Une tâche de naissance ou un objet personnel permettra d'identifier la jeunette. Elle pourrait ainsi s'avérer être la fille d'un paysan de Silvernesse, ou bien encore celle d'un riche nobliau de Losdo. Quelques villageois se souviennent de la disparition tragique de la jeune fille et mettront les PJs sur la piste de sa famille. Mais la donzelle souhaite-t-elle quitter sa nouvelle famille ? Et d'ailleurs, comment lui réapprendre la parole ?
- La tribu de lunaires dont il est question ici a l'habitude d'apprivoiser de jeunes obsidiens qu'ils ont isolés de leurs sanguinaires parents dès la naissance. La nature simple et pacifique des lunaires suffit généralement à calmer l'instinct des obsidiens, mais il suffit de peu pour que l'équilibre soit rompu. C'est ainsi que « Youki », le jeune obsidien de compagnie que les lunaires ont emporté dans leur exode se transformera en monstre sanguinaire au premier éclat de violence. S'ensuivra alors une période de terreur lorsque Youki, échappant à tout contrôle hantera grottes, forêts et villages pour perpétrer ses crimes pendant la nuit. Les lunaires ont à peine moins à craindre de leur ancien chien de garde. Cet événement fâcheux pourra peut être permettre aux deux factions de se réconcilier autour d'une chasse commune.
- La situation se dégradant en Silvernesse, certains lunaires ont commencé à prospecter plus loin dans les montagnes pour trouver un nouvel abri. Ils pourraient y éveiller la curiosité d'un dragon. Cette nouvelle rencontre sera-t-elle bénéfique ? Il est en effet des dragons qui mettent leurs dons au service du bien et de la paix. Et il en est d'autres qui préfèrent les utiliser à leurs fins personnelles. Asservissant les lunaires, le dragon pourrait bien se servir de cette providentielle armée ailée pour tenter de se rendre maître de Silvernesse. Voilà les villageois face à une nouvelle menace. Il va leur falloir rompre leur isolationnisme et demander de l'aide aux habitants des forêts et des montagnes pour mener le combat. Peut-être seront-ils aussi aidés par un second dragon, bénéfique celui-ci.

Un peu plus haut

Et les pirates dans tout ça ? Ma foi, ils ont depuis longtemps fini d'aménager leur base et sont bien loin d'imaginer le micro chaos qu'ils ont engendré plus bas. Les personnages ont assez peu de chance de mettre les pieds là-haut, mais sait-on jamais, ils pourraient finir par comprendre d'où viennent les lunaires et vouloir apprendre les raisons de leur départ.

Dans les anciennes grottes des lunaires ils découvriront un vaste entrepôt gardé par une demi-douzaine de pirates. Persuadés de faire partie d'un réseau de contrebandiers ceux-ci défendront chèrement leur marchandise mais ne se battront quand même pas à mort : a priori ils ne risquent pas une peine trop lourde juste pour quelques barriques de vin d'Otroi. Certains éléments devraient tout de même mettre la puce à l'oreille des joueurs quant à la nature de ce réseau de contrebande. De nombreuses marchandises s'apparentent assez évidemment à du « butin » : meubles finement ouvragés, ouvrages anciens, bijoux d'une grande valeur...

Les responsables ont depuis bien longtemps quitté la lune pour se rendre sur un autre monde et ne sont pas attendus avant un bon mois avec un nouveau chargement de marchandises à destination de Borceland. Il est toujours possible d'attendre leur retour pour leur tendre un piège, mais l'entreprise est lourde en organisation et demandera la collaboration de puissances locales. Les personnages réussiront-ils à convaincre les décideurs ?





Les divers textes de ce numéro comprennent des termes spécifiques à l'univers de Katura. Plutôt que surcharger les textes nous avons préféré rassembler les explications dans un petit glossaire.

En quelques définitions succinctes, ce petit dictionnaire a pour ambition de donner une idée générale de l'univers de Katura, ou du moins une intuition suffisante pour jouer nos scénarios dans une ambiance proche de l'univers tel qu'il est décrit dans les règles. Il est entendu que rien ne remplacera une lecture des dites règles.

Les termes ont été classés par ordre alphabétique dans trois parties distinctes.

Concepts fondateurs de l'univers de Katura

Un (Le ?) concept sous-jacent à Katura est le Faer, une sorte d'énergie «magique» qu'on pourrait rapprocher de «la force» dans Star Wars. Le Faer est considéré différemment suivant qu'il est utilisé à des fins créatrice ou destructrice. A l'origine le Faer était dispensé par Eikos, une entité réalisant l'équilibre des forces à l'instar de Shiva dans la cosmogonie indoue. A l'époque de jeu, Eikos est «mort» depuis longtemps et le Faer est dispensé par deux entités Faeriques héritant chacune d'un des aspects du Faer. Ces entités sont Thneskos pour la destruction et Phuomos pour la création. A Katura il n'y a donc pas à proprement parler de dieux, il y a ces deux principes fondamentaux et les entités qui les incarnent. A défaut d'être vénérées, elles sont souvent célébrées. Les êtres vivants sont tous sensibles au Faer et sont plus ou moins attirés par l'une de ces voies. Certains ont en outre la possibilité d'utiliser consciemment cette énergie magique, on les appelle Faerics.

L'antagonisme à Katura ne se fait donc pas entre le bien et le mal, mais entre création et destruction... Une nuance qui peut parfois prendre tout son sens.

- **Eikos** : C'est l'entité qui a créé Katura, qui est à l'origine du Faer et réalisait la balance parfaite entre ses deux aspects. Elle est «morte» depuis longtemps, et à l'époque du jeu il semblerait qu'elle se soit réincarnée quelque part.
- **Faer** : Le «fluide magique» de Katura.
- **Faerics** : Les êtres vivants qui savent utiliser consciemment le Faer.
- **Phuome** : Entité créée par Phuomos et représentative d'un de ses aspects.
- **Phuomos** : Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thnesk** : Entité créée par Thneskos et représentative d'un de ses aspects.
- **Thneskos** : Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thneskophuome** : Entité rarissime issue de l'union d'un Thnesk et d'un Phuome. Car les Thnesks et les Phuomes sont des entités incarnées et ont la capacité de se reproduire avec n'importe quel être vivant.

Mondes décrits dans le livre de règles

Initialement Katura n'était qu'une immense planète. A la mort d'Eikos celle-ci s'est morcelée en une kyrielle de mondes séparés les uns des autres par l'Apsuki, le «gaz» de l'apesanteur. Ces mondes sont invariablement «plats», par opposition avec la forme sphérique d'une planète, et flottent dans une bulle de Psuki, le «gaz» de pesanteur. Il est possible de respirer dans l'Apsuki comme dans le Psuki. Ces deux gaz se différencient par une dernière spécificité : contrairement au Psuki, l'Apsuki disperse l'eau et la rend intangible.

Ces postulats arbitraires et «baroques» permettent une isolation presque parfaite des mondes.

- **Apsuki** : le gaz d'apesanteur qui tapisse l'espace entre les mondes
- **Psuki** : le gaz de pesanteur qui entoure chaque monde de Katura
- **Borcelande** : Un monde contrasté et riche du point de vue des paysages, du climat, et des espèces vivantes. Mis à part la civilisation Favel, les habitants y sont plutôt frustrés et brutaux. C'est aussi un des rares lieux où l'on peut rencontrer des dragons.
- **Monde de la Nuit** : Un monde froid car à bonne distance de toute source solaire. C'est le royaume des loups garous et des vampires.
- **Otroi** : Un monde florissant et doux où coexistent humains, Ménors, Elfes et Elfes du feu, chacun dans sa région respective.
- **Palagre** : Un monde essentiellement composé d'eau et d'îles que l'empereur a bien du mal à garantir des inévitables pirates. Une bonne partie de ce monde est aussi couverte par un immense continent inculte parcouru par des «cannibales» pacifistes.

Races et monstres décrits dans le livre de règles

Les mondes de Katura comprennent un grand nombre d'espèces intelligentes. Leurs noms sont souvent trompeurs car ils ont été empruntés au répertoire commun sans pour autant toujours correspondre à l'imaginaire collectif. L'intérêt de cette liste est donc de résoudre les éventuels malentendus qui pourraient survenir.

- **Cannibales** : Humains à peau noire du continent de Palagre. Ils n'ont de Cannibale que le nom, quoique certains n'aient pas abandonné la pratique. Ils vivent en tribus primitives et apprivoisent de grands sauriens qu'ils utilisent dans leurs tâches quotidiennes.
- **Dragons** : Le saurien que l'on imagine : grandes ailes, long cou et longue queue, une grande intelligence et un caractère trouble. Ils sont parmi les êtres les plus puissants et les plus faeriques après les Thnesk et les Phuomes.



- **Elfes** : Gracile, oreille pointue, aime les plantes et les animaux. Rien de spécial à en dire si ce n'est qu'ils penchent clairement du côté Phuomos.
- **Elfes du feu** : Alter ego de l'Elfe, avec la peau noire ainsi qu'un penchant avéré pour la violence et pour Thneskos. Ils vivent préférentiellement sous terre et se déplacent souvent à dos de salamandres géantes.
- **Favel** : Humanoïde mâtiné de félin. Leur civilisation est une des plus raffinée et évoluée.
- **Garol** : Une sorte de loup garou créé par Carnis (le Thnesk de la lycanthropie). Plus proche de l'animal que de l'homme. peuvent transmettre la lycanthropie... Lorsqu'ils ne déchiquettent pas leur proie.
- **Homme loups** : Créatures créée par Carnis pour constituer sa garde personnelle. Bipèdes mâtinés de loup, bien plus réfléchis que leurs compères.
- **Loup garou** : La créature qu'on s'imagine. Son comportement diffère suivant son ascendance : les humains atteints de lycanthropie ne contrôlent ni la transformation ni leurs actes. Leurs descendants, si.
- **Lunaire** : Autour de certains mondes de Katura peuvent graviter des «lunes». Leurs habitants peuvent être de nature différente mais ils partagent des caractéristiques communes dues à l'évolution en Apsuki : infravision, mutisme, résistance accrue. Leur existence est plutôt méconnue et leur aspect effraye le commun des mortels.
- **Ménor** : Espèce très proche de l'homme quoique plus frustré. Habitant des montagnes d'Otroi.
- **Moshaïs** : Humains du désert de Borcelance qui partagent son territoire avec les Favels.
- **Obsidian** : Vous voyez la créature d'Alien ? Bein ça ressemble à ça; au physique comme au caractère. Et ça vit généralement isolé sur les lunes.
- **Squamos** : Humanoïde écaillé et à tête de chevaline, habitant des profondeurs océanes de Pallagre. Ils constituent le quatrième pouvoir parallèle sur ce monde.
- **Vampire** : S'accrochent vaguement au mythe romantique du vampire : humanoïdes améliorés, généralement raffiné et appréciateur de bon sang. Leur espèce est un état et non une «maladie» : le vampirisme ne se transmet pas par la morsure mais par l'union.

