

MARINE
par Pierre Zaplotny

« Marine », par *Pierre Zaplotny*

Si Cerbère était l'enfer, voici Marine, un petit paradis pour joueurs méritants. Dans l'ambiance de vacances à perpétuité de la planète océane, une enquête délicate réclame astuce et subtilité à des P.J. confirmés. Marine est un scénario ouvert qui laisse une grande liberté créatrice au M.J. La planète y est décrite avec tant de précision, qu'elle peut servir de base à d'autres « campagnes » (longues histoires à épisodes).



Navyborg, humain, Pierre est ingénieur à l'Aérospatiale à Toulouse (Terre). On croise souvent ce personnage aux conventions de l'école Sup'Aéro, parfois sous la forme d'un M.J. barbu, parfois sous celle d'un scénariste glabre. Il mène plusieurs aventures en même temps : animateur de jeux de rôles radiophoniques, auteur de nombreux articles et modules pour la revue « Runes », il a une prédilection marquée pour la S.-F.

*A Alain Pautrot,
en souvenir d'Elfarranne
et des bons moments passés...*

PROLOGUE

C'est l'hiver dans l'hémisphère Sud de Vonda, planète capitale de la Baronnie de Kerzut, non loin de la frontière avec l'Alliance des Douze Soleils. Il a fallu que cette convocation arrive à l'aube de l'une des plus grandes tempêtes de neige de la saison, et les aventuriers vont devoir quitter leurs villas douillettes pour franchir les trente kilomètres de tourmente pourpre qui les séparent de la ville, et de l'Amirauté. Le jour est levé depuis deux heures, pourtant, aucune trace du soleil rougeoyant de Vonda si ce n'est cette neige couleur sang qui s'écarte du pare-brise de leur bulle.

Une fois arrivés, leur convocation est rapidement examinée et on les conduit à un ascenseur qui les dépose 250 étages plus haut, dans un élégant salon dont les verrières montrent un ciel mandarine et un soleil magnifique.

Deux femmes sont là. La première est une navyborg en uniforme de contre-amiral de la Flotte. Tout simplement. La deuxième n'est pas inconnue des P.J. Ils ont souvent vu cette puissante personnalité politique à la Tri D. Ses interviews sont religieusement écoutées et chaque mot pesé par les spécialistes de la politique extérieure : il s'agit de la célèbre Airéhi Pomme, inspectrice du Kerzut pour Sa Grâce le Baron. Il est dit que la fidélité de cette femme à l'Empire et son efficacité dans ses fonctions n'ont d'égales que la dureté des méthodes qu'elle emploie pour faire respecter l'ordre là où le besoin s'en fait sentir. Présentations. L'autre femme est le contre-amiral Kiakia Shuk, des Services secrets de la Flotte. Le tào, thé local, est servi, accompagné des inévitables mais succulents macarons mous. Puis Airéhi Pomme s'adresse aux aventuriers dans ces termes.

MISSION

« Je vous ai tous convoqués parce que, à la lecture de vos dossiers, j'ai eu le sentiment que vous conveniez à merveille pour résoudre une affaire délicate qui nous embarrasse fort en ce moment. Cependant, si l'un d'entre vous n'est pas prêt, pour raison personnelle ou autre, à cesser toutes ses activités actuelles pour se consacrer à la tâche dont je vais vous entretenir, il est libre de partir maintenant. Il ne lui en sera pas tenu rigueur. Le travail à faire est dangereux, et je ne vous parle pas encore d'argent parce que ce ne doit pas influencer sur votre décision. »

Ce scénario peut être joué par une équipe de trois à six joueurs, l'idéal étant quatre. La présence d'au moins deux prêtres télépathes de haut niveau est indispensable. L'aide d'un marchand sera également précieuse, quoique les compétences des autres carrières soient toujours très appréciées.

*Il va de soi qu'un joueur télépathe aura la tentation d'utiliser ses talents sur Airéhi Pomme ou sur Kiakia Shuk. Il est évident que des personnes occupant des postes à responsabilités se doivent de posséder des capacités d'évasion mentale très élevées (**Empire galactique** page 127) ainsi qu'un écran mental.*

*Les aventuriers que le Maître de Jeu va faire évoluer sur Marine doivent être des gens d'une moralité certaine, presque des **idéalistes**. Cela doit être bien mis au point avec les joueurs avant le début de la partie, Airéhi Pomme n'ayant convoqué l'équipe qu'après une minutieuse étude du dossier de chacun. Pour le reste, cette aventure rapportera quelque argent, c'est vrai, mais aussi de belles vacances sur un merveilleux monde d'azur, de vent et d'eau, plus, je l'espère, beaucoup d'émotions.*

Airéhi Pomme garde le silence une minute. Libre à ceux qui le veulent de partir...

« Il y a trois ans, un contrôle de routine des douanes impériales de Vonda mit en évidence un petit trafic comme il en existe des milliers. L'agro-alimentaire Doïchev importait des algues qui passaient grâce à un jeu d'écritures sous le contrôle des Laboratoires pharmaceutiques Doïchev. Cette algue est

immangeable, mais l'on en extrait un des médicaments utilisés pour soigner la maladie du Voyage Hyperlumineux, qui atteint par ce moyen l'encéphale. Vous savez combien ces médications sont chères. La drogue qui est extraite de cette algue est connue, mais revient 10 % moins cher. Jusque-là, rien de bien grave. Il ne s'agit que d'une banale affaire de fraude fiscale, relevant d'un tribunal correctionnel ducal. Là où cela devient délicat, c'est que la plante pousse sur Marine, monde appartenant à l'Alliance des Douze Soleils, dont vous savez peut-être la délicatesse des relations avec l'Empire galactique.

Une rapide enquête montra que les Laboratoires pharmaceutiques Doïchev avaient demandé, et obtenu, l'autorisation d'installer une plantation d'algues médicamenteuses dans l'archipel de **Takak-Peh**, il y a quatre ans de cela. Vu la situation, les douanes laissèrent le trafic continuer, et transmirent le dossier aux Services secrets de la Flotte, qui autorisèrent l'envoi, incognito, de deux contrôleurs fiscaux.

Ils arrivèrent sur Marine voici trente-deux mois, et disparurent. Un commando d'élite, trois hommes et deux femmes rompus au combat sans armes, vu les interdictions des Douze Soleils à ce sujet, partirent enquêter à leur tour. Eux aussi disparurent, il y a dix-huit mois. L'affaire devient donc extrêmement sérieuse.

Vous êtes notre dernière tentative de régler cette histoire en finesse. Si vous échouez, nous serons obligés, d'une part, d'arrêter les responsables des labos et de l'agro Doïchev sous une minable inculpation de contrebande, dans l'espoir de trouver autre chose, et au risque de passer à côté de quelque chose de beaucoup plus grave. D'autre part, nous serions dans l'obligation de transmettre par voie diplomatique le dossier à l'Alliance des Douze Soleils, pour qu'elle règle elle-même la situation sur Marine.

S'il se révèle qu'une firme impériale a abusé d'une autorisation accordée pour raisons humanitaires afin de se livrer à des trafics illicites, voire dangereux, cela pourrait remettre en question l'existence même de toute présence impériale sur Marine, monde pourtant prometteur.

Attention, vous devrez être très prudents. La moindre fausse manœuvre par rapport à un membre de l'Alliance ou à un indigène de Marine peut avoir des conséquences politiques **catastrophiques**. La situation dans ce coin de la galaxie est suffisamment délicate pour que nous puissions nous passer d'un

incident avec l'Alliance des Douze Soleils. Me suis-je bien fait comprendre ? »

Après avoir répondu à quelques questions, Airéhi Pomme donnera la parole au contre-amiral Kiakia Shuk.

« Vu vos statuts respectifs, vous arriverez sur Marine sous vos propres identités, et munis de visas touristiques. Cela limitera les problèmes que nous avons eus avec les cinq commandos pour passer d'éventuels détecteurs de mensonge. En dépit des risques, nous essaierons d'introduire du matériel de haute technologie qui pourra vous être utile, y compris des armes. Ce matériel, que vous choisirez, ne devra pas excéder 15 kg, et pouvoir entrer dans un cylindre d'un mètre de long sur 30 cm de diamètre de base. Ce matériel sera largué en mer peu avant l'amerrissage de votre barge, et vous le récupérerez par la suite.

Voici une liste des matériels pouvant être utiles lors de l'opération « Marine ». Elle n'est ni limitative ni obligatoire.

- *Karatapoignes NT6.*
- *Pistolets à aiguilles soporifiques ou empoisonnés.*
- *Lasers NT4.*
- *Matériel de plongée (respirateur NT3).*
- *Détecteurs de vie NT6.*

Attention : *Vu le haut niveau de technologie de l'Alliance des Douze Soleils, il est évident que l'emploi de matériels utilisant les hautes énergies pourra être détecté par satellite. Les chances de détection sont données par la formule suivante :*

Nombre d'utilisations $\times 3 D \geq n \rightarrow$ détection

n = à 80 à l'extérieur,
à 100 sous un abri léger (toit, feuillages etc.),
à 130 sous un abri lourd (mur épais, caverne etc.).

Les joueurs doivent être au courant du risque cumulatif, mais la formule doit rester secrète.

Les gens de l'Alliance des Douze Soleils détecteront automatiquement l'emploi d'un communicateur interstellaire NT6.

Il échappera aux détecteurs de l'Alliance par un moyen que vous n'avez pas à connaître. Les gens de l'Alliance sont **intraitables** quant à l'emploi d'armes de haute technologie sur Marine. Seuls quelques résidents permanents ont droit à des paralyseurs, et encore ceux-ci sont-ils plombés. Vous pourrez, en revanche, introduire sans problème un médibloc, à condition que vous vous engagiez à ne pas jouer les messies avec. D'autres questions ? »

Le dossier du M.J. sur Marine se trouve page 257.

Airéhi Pomme reprend la parole :

« Vous recevrez pour cette mission la somme de...

le M.J. énoncera un chiffre cohérent avec sa façon de gérer l'argent des aventures, quoique très élevé. En d'autres termes, il s'agit d'une mission bien payée.

L'entretien se termine après une autre tasse de tào.

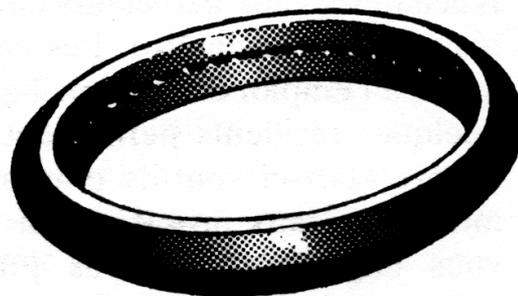
Préparatifs de départ

Les aventuriers disposent ensuite de deux jours pour régler leurs affaires personnelles, et pour choisir le matériel qu'ils désirent faire pénétrer discrètement sur Marine. Ensuite, c'est la folle semaine d'entraînement intensif. Entre les mains expertes des teknos et des prêtres des Services secrets de la Flotte, ils vont apprendre le franglique, la langue pratiquée par les Marinæ. Par des moyens rigoureusement secrets, dont on leur laisse entendre que l'utilisation coûte le budget militaire annuel d'une planète NT5, les prêtres de l'équipe vont voir leurs talents télépathiques augmenter de deux points, avec un niveau minimal atteint de « télépathie » **22** équivalent au grade 4. Les télékinésistes **21** et les adeptes de la « conscience PSI » **25** gagneront aussi deux points, sans minimum, toutefois.

Ces talents sont acquis définitivement, et on ne peut les retirer sans risquer de tuer le sujet (Jet de survie).

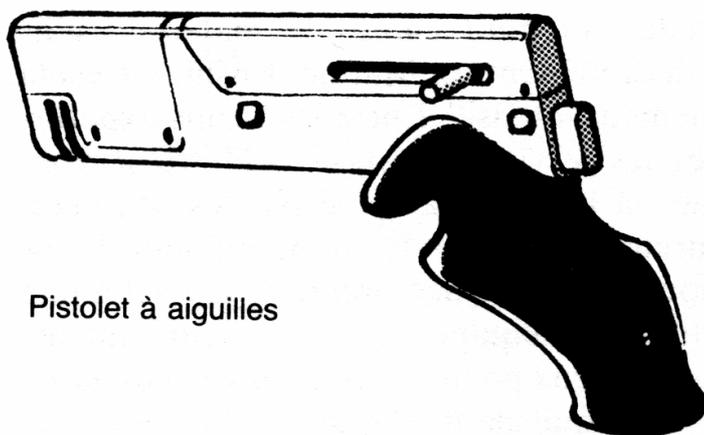
Puis, les P.J. embarquent sur une rapide corvette navyborg, qui les conduit rapidement, quoique dans un confort relatif, à proximité de la frontière qui sépare l'Empire galactique et

l'Alliance des Douze Soleils. Là, en espace profond, ils effectuent un rendez-vous avec le petit cargo qui doit les mener jusqu'à Marine. Cela peut paraître surprenant, mais malgré son état de délabrement avancé, le navire conduit les aventuriers sans problème jusqu'à la planète océane. Ils se dirigent vers l'hémisphère nocturne. Après un survol en rase-mottes des flots phosphorescents, le cargo plonge dans l'océan, vers l'astrodrome sous-marin. Un clin d'œil et un sourire du pilote leur font comprendre que le « colis » est bien livré.

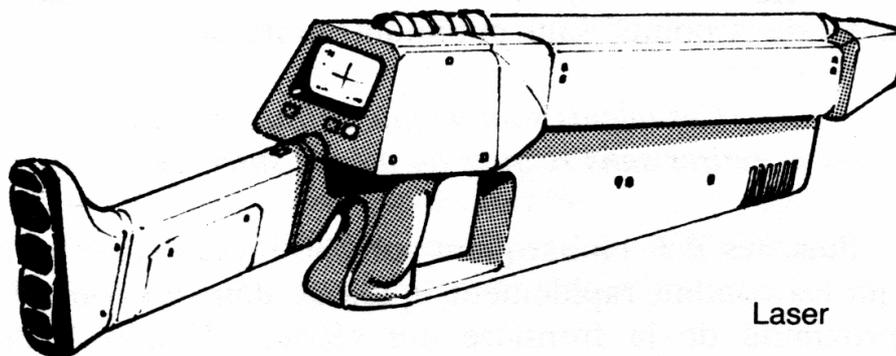


Karatapoigne

Le matériel a été placé dans une petite torpille, qui fut à son tour enduite d'une substance très rare et très chère : l'inertion. Lors du survol au ras des flots, le pilote largua le tout. L'objet n'était pas rigoureusement indétectable, mais tout se passa bien. Une fois dans l'eau, l'inertion se dissolut, et la torpille libérée de sa gangue se mit en route vers le point de rendez-vous, quelque part en mer...



Pistolet à aiguilles



Laser

L'ARRIVÉE SUR MARINE

L'**astroport** est situé dans l'île de **Kassaïou**, dans l'archipel de **Touth**, appartenant à l'**Alliance Equatoriale**. Les vaisseaux doivent se poser la nuit, tous feux éteints. Les pistes sont situées sous la mer, par 180 m de fond. On accède aux installations souterraines par de longs tubes-passerelles annelés.

Les **douanes** sont ultrasophistiquées, automatisées à 80 %. Les douaniers sont des Vialans à l'indolence trompeuse.

Les **douaniers** sont **totallement intègres**, quelle que soit la somme proposée.

Les chances de passer un objet interdit en fraude sont :

$$\text{Poids en grammes} \times 2D \leq 50$$

Si un des personnages ment ouvertement, prend ces fonctionnaires pour des imbéciles ou se lance dans de grandes explications détaillées quant à la raison de sa présence, lesdits fonctionnaires réagiront intelligemment. Ils feront semblant de ne rien remarquer (la chaleur ramollit le cerveau), et feront ultérieurement un rapport. Les aventuriers seront alors constamment filés. Par des agents des Douze Soleils, par satellite, par tous les moyens...

Douze douaniers : V8 I8 C5 H8 E7 F9.

T 32¹ 45¹ 36¹ 42¹ 46³ 62³

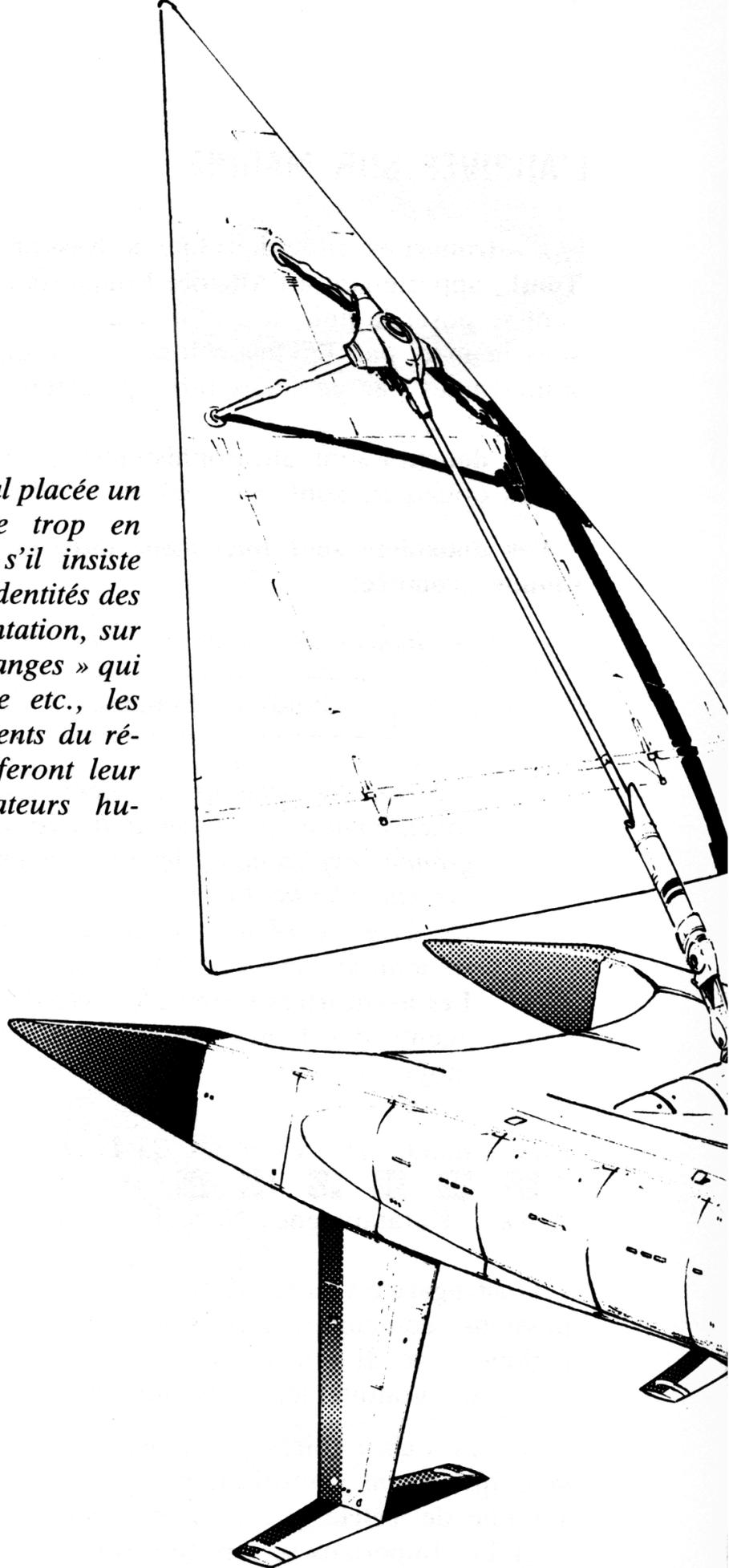
Armes : Karatapoignes NT6. Pistolaser NT4.

L'**astrogare** est en fait le point de rencontre d'une pléthore de missions géologiques, écologiques, ethnographiques, anthropologiques, etc. Il y a une banque de données où l'on peut se connecter gratuitement. On apprendra :

1) Les Laboratoires pharmaceutiques Doïchev ont obtenu voici quatre ans l'autorisation d'installer une plantation marine sur l'île de **Tétria**, archipel de **Takak-Peh**.

2) Les Impériaux se sont tous rendus à l'île d'**Agide**, distante de 50 milles. Plus de nouvelles depuis.

*Si par cupidité mal placée un des P.J. essaie de trop en savoir, c'est-à-dire s'il insiste **lourdement** sur les identités des disparus, sur la plantation, sur les événements « étranges » qui ont pu se produire etc., les circuits semi-intelligents du réseau d'ordinateurs feront leur rapport aux opérateurs humains.*



AGIDE

Une petite barge à moteur, ridicule à côté des superbes catamarans des Marinæ, assure la liaison entre **Kassaïou** et **Agide**. L'eau est bleue, les îles sont superbes et il fait bon vivre...

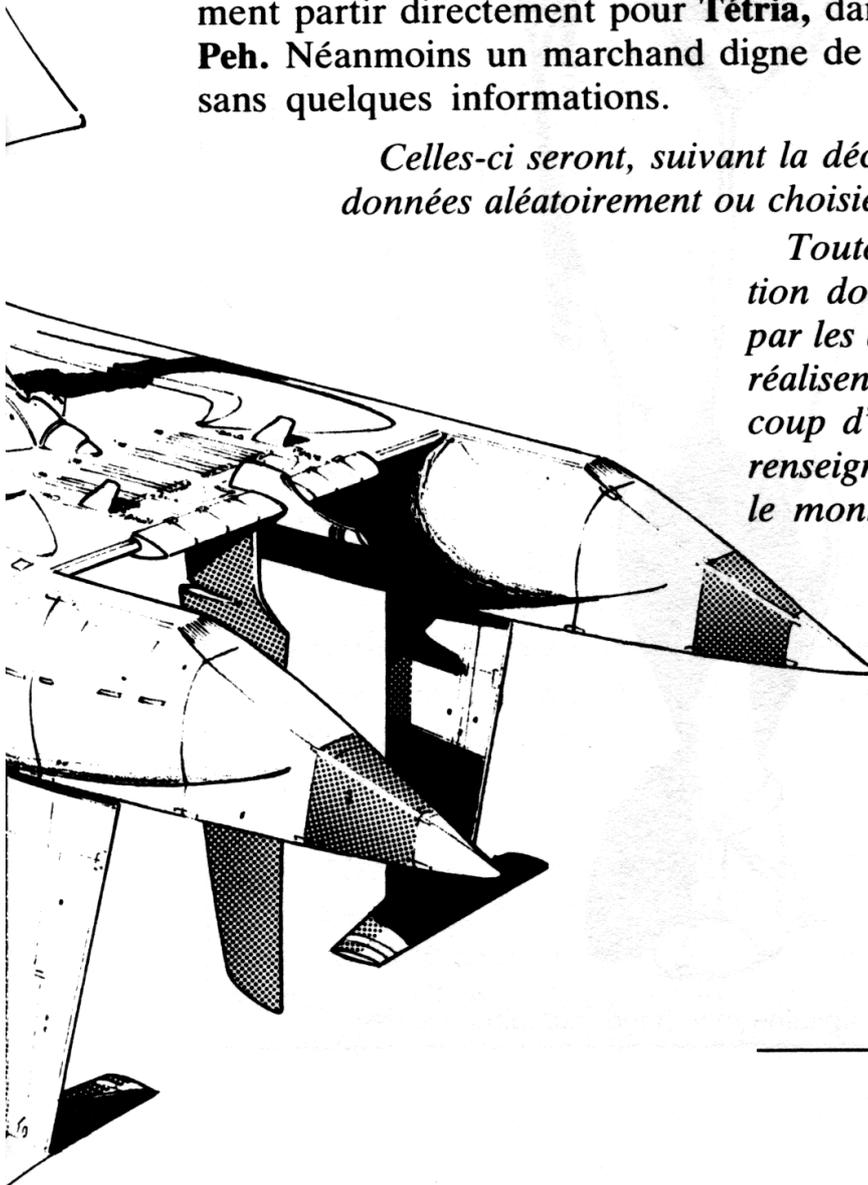
Dans la rade d'**Agide**, loin du rivage, de gigantesques catamarans sont à l'ancre. Ils rempliront les tekno d'admiration. Quoique construite en bambous, la ville a l'air ancienne, elle possède, incontestablement, une âme. C'est un centre de commerce important. Les aventuriers seront regardés avec curiosité, à cause de leur taille, de la couleur de leur peau, etc.

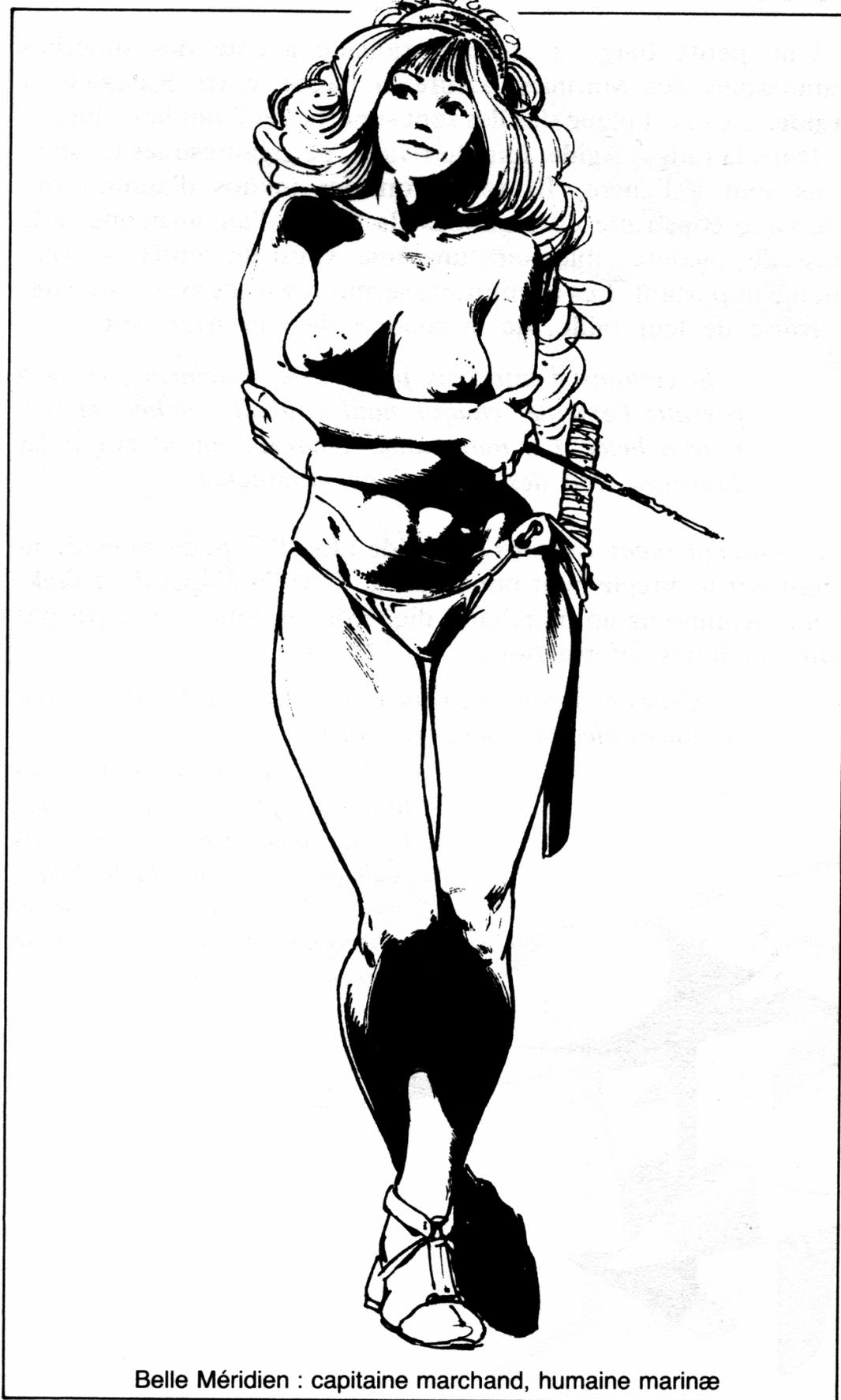
Si certains d'entre eux portent des vêtements, ce sera presque l'émeute, chaque natif voulant toucher, et certains acheter. Les marchands remarqueront alors que les Marinæ sont des coriaces en commerce.

Les renseignements obtenus sur Agide : Les P.J. peuvent évidemment partir directement pour **Tétria**, dans l'archipel de **Takak-Peh**. Néanmoins un marchand digne de ce nom ne partira pas sans quelques informations.

Celles-ci seront, suivant la décision du Maître de Jeu, données aléatoirement ou choisies.

Toute demande d'information doit être faite avec doigté par les aventuriers. Si les natifs réalisent que l'on attache beaucoup d'importance à tel ou tel renseignement, ils tenteront de le monnayer.





Belle Méridien : capitaine marchand, humaine marinæ

2 D	N°	N° de renseignement
2	4	
3	5	1 : Une manufacture flottante des Mers du Nordant a été attaquée par deux Kia-Kaous. Pas de survivants. Tous les natifs se taisent et baissent la tête.
4	3	2 : La mine de fer de Kalaïkadadékao est cette fois-ci complètement épuisée. Les prix vont encore augmenter.
5	1	3 : Un fier à bras (V5 I5 C5 H9 E10 F10 T 32 ² 34 ¹) se souvient de cinq étrangers qui étaient assis ici-même, au mois - 18. Il ne se rappelle plus très bien comment cela a commencé, mais ce fut une belle bagarre. Ils ont pris un bateau vers l'est.
6	6	
7	2	4 : Ça va chauffer du côté des Guerroyants . Ces satanés curetons de Kavalek ne valent pas mieux que les autres pour ce qui est de gouverner.
8	3	5 : <i>Solène</i> , le catamaran de Juiou, a battu le record du tour du monde par l'équateur, franchissant 19 440 milles en 29 jours et 12 heures.
9	2	6 : Les Etats-Fumée ont encore augmenté le prix du gwuss. On veut bien qu'ils aient besoin de devises, mais quand même !
10	5	
11	6	
12	4	

Trouver un navire :

Le M.J. s'attachera à démontrer que la meilleure solution consiste à louer un navire. C'est plus cher, mais on peut marchander, et des étrangers seront moins en butte à la constante curiosité des natifs. Sans compter la souplesse d'utilisation : on peut se faire mener où l'on veut.

Après maintes négociations (*Marchandage* **44**) avec divers capitaines, Belle Méridien sera incontestablement la plus compétitive.

Belle Méridien : ♀ 34 ans. Crédit : 10 ducas.

V8 I10 C8 H6 E6 F5 T **12** ⁴ **34** ¹ **42** ¹ **33** **43** ¹ **44** ¹ **46** ¹

Belle Méridien est très grande, même selon les normes de Marine (2,10 m). Comme tous les habitants de la planète, elle est admirablement proportionnée. Ses cheveux châtain sont

retenus par un anneau d'argent, son seul bijou. Une cicatrice barre son ventre d'une hanche à l'autre, souvenir d'une rencontre avec des pirates. Elle porte au côté un Couteau de marin dont le fourreau a l'air d'être bien usé. Elle fume d'élégantes cigarettes de gwuss qui lui coûtent les yeux de la tête lorsque les réserves qu'elle constitue à **Esztor**, là où elles sont fabriquées, sont épuisées.

Elle est propriétaire de son catamaran, *Elfarranne*. C'est un Marchand lourd. Elle sort de radoubage, et son état est impeccable. Malheureusement, cela a épuisé les liquidités de sa propriétaire, qui a désespérément besoin d'un affrètement. Elle sera cependant assez habile pour tenter de le dissimuler (régler normalement les chances de perception).

Contrairement aux apparences, Belle Méridien est **très romantique**, et plusieurs fois par le passé, elle a fait preuve d'un idéalisme et d'un désintéressement assez exceptionnels. Elle a par exemple évacué *gratuitement* des réfugiés politiques des Noirs, prenant des risques personnels énormes.

Si l'arbitre estime qu'un de ses joueurs en est capable, il peut, avec son accord, lui confier ce personnage.

Dans ce cas, il lui communiquera plus d'informations sur les rumeurs et la vie de Marine. Ce joueur ne commence donc la partie qu'à partir d'**Agide**.

L'équipage d'Elfarrane

Sable Chaud

♀ 17 ans. Crédit : 4 000 ducas.

V8 I12 C9 H6 E4 F7

T **12**¹ **34**¹ **42**¹ **43**³ **44**³ **46**³.

Cette gamine ressemble un peu à Belle Méridien, ce dont elle est secrètement très fière, comme elle est fière de l'air sauvage que lui donne la petite cicatrice à côté de son œil gauche. (Elle préférerait mourir plutôt que d'avouer qu'elle se l'est faite elle-même accidentellement en coupant un jambon !)

Elle a toutefois davantage la tête sur les épaules que sa chef de bord, et ses conseils avisés ont plus d'une fois sauvé Belle Méridien de la banqueroute. Car Sable Chaud a un « don » extraordinaire pour le commerce. C'est quelque chose qui la passionne, et si elle n'a pas abandonné Belle pour aller dans une des excellentes écoles de commerce des **mers du Nordant**, d'où elle est originaire, c'est que la vie est plutôt passionnante à bord d'*Elfarranne*. C'est d'ailleurs elle qui en tient les livres, et la



comptabilité est impeccable. Si elle apprend que l'un des joueurs est marchand dans ces étoiles légendaires, elle fera tout son possible pour « pressurer » le malheureux. (Créer le talent « Adorable Casse-Pieds » et l'attribuer à Sable Chaud au niveau 8.)

Si sa patronne est en difficulté lors d'un marchandage, elle interviendra avec tact, laissant toujours l'impression à l'interlocuteur que Belle mène la négociation.

Gelt Volcano

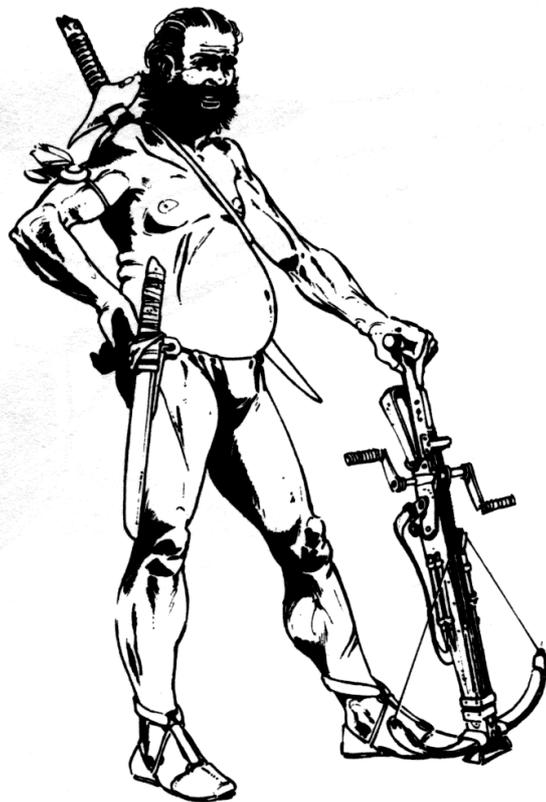
♂ 50 ans. Crédit : 200 ducas.

V8 I5 C4 H6 E7 F9

T 12² 32³ 34³ 35³ 42²

Cet homme est le type même

du vieux loup de mer. La peau tannée, balafré, taciturne, sachant prévoir les changements de temps d'un simple coup d'œil à l'horizon et détenteur de merveilleuses histoires. Il est la « force de frappe » d'Elfarranne. Il ne quitte jamais ni son couteau de marin ni son sabre d'abordage. Il possède une redoutable arbalète lourde, et sait s'en servir. Il ne se pose pas trop de questions : Belle Méridien commande, et lui, il obéit. Cependant, sur les conseils de Sable Chaud, il vient d'acheter pour ses vieux jours une petite plantation d'arbres à Gnôle, sur les hauteurs de l'île de Ter. C'est un déshonneur pour un marin de seulement penser à devenir Rampe-Gadoué. Aussi est-ce Sable Chaud qui a mené la transaction. Même Belle Méridien n'est pas au courant.



LE VOYAGE

Si l'équipe a bien mené l'enquête, son premier objectif sera de rendre dans l'archipel de **Takak-Peh**, et plus précisément sur l'île de **Tétria**, où est installée la Plantation Doïchev. (*Pour les événements marquants du voyage, se référer à la table de rencontres page 257.*)

La récupération du matériel :

Les trois Marinæ qui composent l'équipage d'*Elfarranne* ne poseront pas de questions lors de la récupération de la torpille par les Impériaux. Cependant, Belle Méridien s'assurera qu'il n'y a pas de drogue. Elle est loin d'être sotte, et reconnaîtra comprimés, ampoules et gélules pour ce qu'ils sont.

L'itinéraire :

Belle Méridien est au courant des bruits de guerre qui courent au sujet des **Guerroyants**. Elle fera donc un détour par le Nord, afin d'éviter les **Blancs Brisants** dont les 7 500 km d'écume ne sont interrompus que par quelques passes. Cependant, si les joueurs lui demandent explicitement, elle coupera par les **Guerroyants**, les mettant toutefois en garde contre les risques encourus.



ZHOUS

Mammifères marins. V2 à 12 I2 à 12 H2 à 6 E5 à 10 F2 à 12.

NT : non applicable.

Population : 10 milliards (estimation : Arc. imp.).

Culture : orale très sophistiquée.

Nature : neutre.

Politique : non applicable.

Ressources : chasse sous-marine.

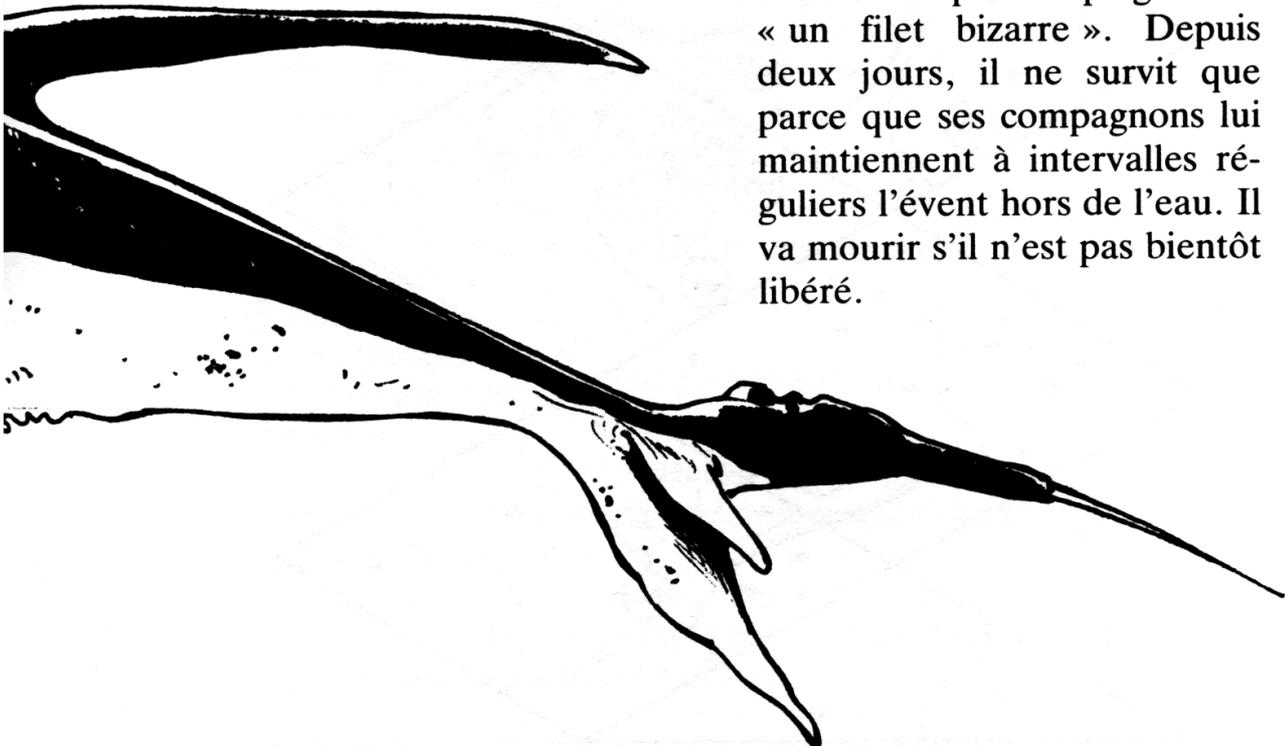
Armement : non applicable.

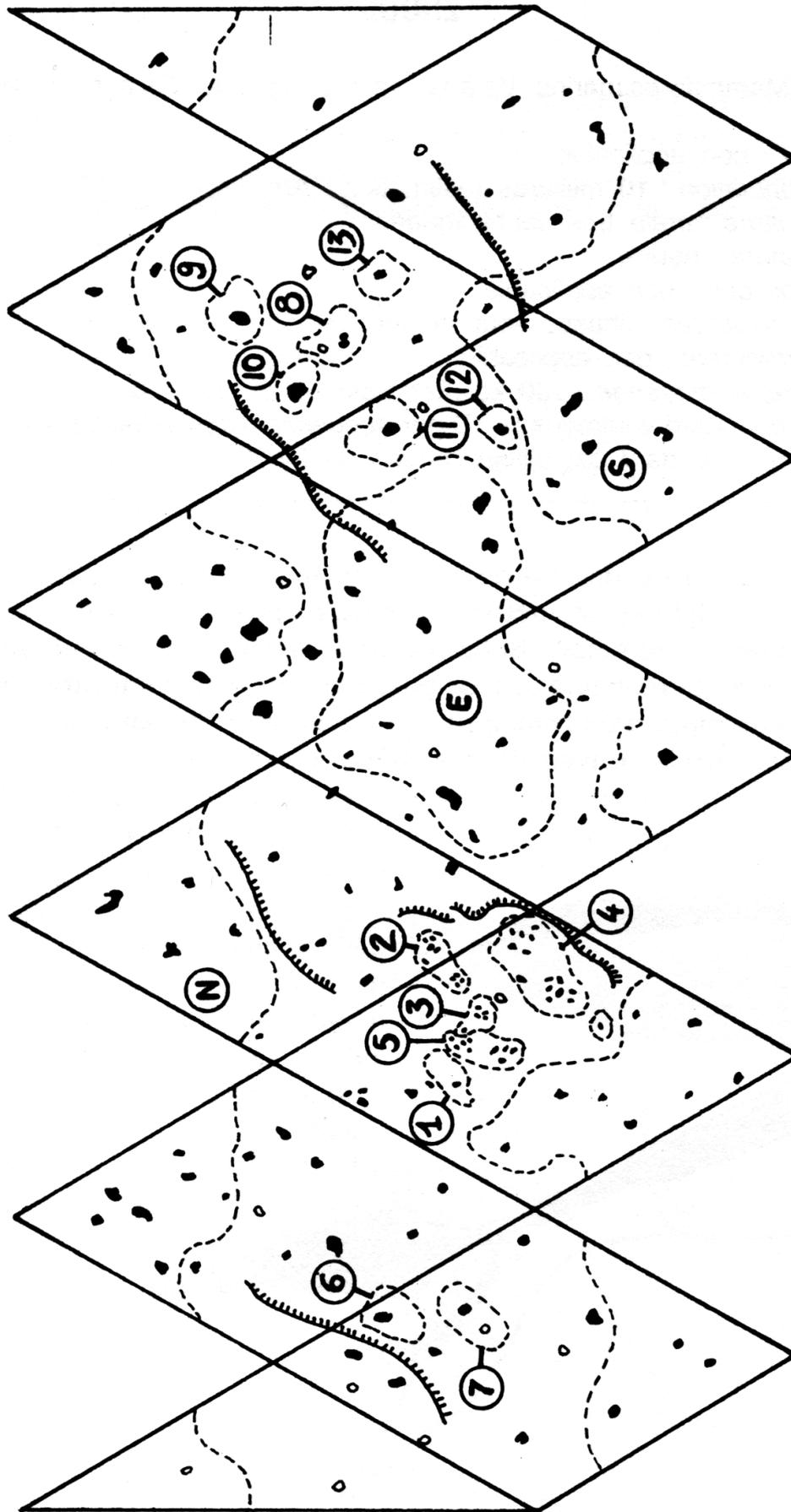
Masse moyenne : 300 kg. Longueur : 2 m. T.A. : 3.

Arme : dard venimeux (+1D par séquence d'action pendant 1D séq.). Ce dard est utilisé comme un fouet.

Très au nord des **Libres** aura lieu une rare rencontre. Une bande de Zhous se mettra à tourner autour d'*Elfarranne*, la rattrapant avec peine. Belle Méridien arrêtera immédiatement son navire et plongera afin de parlementer. Autre fait rarissime, un Zhou parlera en franglique, et les aventuriers pourront donc comprendre la conversation et même y participer.

Les Zhous demandent l'assistance des Humains. Un des leurs a été pris au piège dans « un filet bizarre ». Depuis deux jours, il ne survit que parce que ses compagnons lui maintiennent à intervalles réguliers l'évent hors de l'eau. Il va mourir s'il n'est pas bientôt libéré.





Belle Méridien mettra immédiatement cap au sud, à la suite des Zhou. La créature est prise dans une sorte de filet circulaire presque invisible dans l'eau (et en fait indétectable par les sonars des Zhou). Une balise marque l'endroit du filet. Tandis que Belle Méridien et Sable Chaud plongeront détruire le filet, Gelt Volcano examinera la balise avec stupéfaction : « Qu'est-ce que des pêcheurs de **Kavalek** sont venu f... ici, si loin de leurs lieux de pêche habituels ? Et à quoi peut bien servir ce p... de filet ? On dirait qu'il a été fait exprès pour prendre des Zhou ! »

Les Zhou proposeront en remerciement de rabattre des poissons vers les chaluts du voilier, provoquant ainsi une « pêche miraculeuse ».

Expressément interrogés sur les **Guerroyants**, ils diront seulement que toutes les tribus de Zhou les ont désertés, car il y a quelque chose là-bas qui leur fait très peur. Ils ne sauront en dire plus, n'ayant rien vu de leurs yeux. Les Zhou quitteront les Humains aussitôt que le permettront les convenances.

Il y a sur Marine trois grands Etats autoritaires :

④ **Les Mers du Nordant.**

⑤ **Les Etats du Sud.**

⑥ **L'Alliance Equatoriale**, (astrodrome de **Kassaïou, Agide**).

En outre, il existe treize unités politiques plus ou moins stables.

① **Takak Peh**, un ancien repaire de pirates.

② **Les Libres**

③ **Sombres Iles**

④ **Les Nues**

⑤ **Kavalek**

⑥ **Les Sanglantes**

⑦ **Kalaïkadadékao**

⑧ **Esztor**

⑨ **Noirs**

⑩ **Magnon**

⑪ **Gawen-Arbor**

⑫ **Les Azurs**, restés neutres grâce à un jeu d'alliance avec l'**Alliance équatoriale** et les **Etats du Sud**

⑬ **Aigue-Marine**, la Suisse locale.

} appelés les **Guerroyants**

} grand producteurs de filins en tous genres

} les « **Etats-Fumée** », possédant le monopole du **Gwuss**, le tabac local

L'ARRIVÉE À TAKAK-PEH



Alors que les premières îles de l'archipel apparaissent à l'horizon, deux altross montés par deux Humains se dirigent vers *Elfarranne*. Tandis que l'un d'entre eux reste prudemment en l'air, l'autre manœuvre pour se poser sur le catamaran. L'appontage est désopilant, ces oiseaux ne valant rien au sol. L'homme qui se relève avec plus ou moins de dignité se présente comme fonctionnaire des douanes de **Takak-Peh**. Il se montre exaspérant au possible, voulant tout contrôler, prenant un air suspicieux au moindre prétexte et surtout interrogeant les étrangers d'un ton inquisiteur. Cela peut durer jusqu'à ce que le catamaran atteigne les îles et qu'un bakchich soit remis.

Les deux douaniers : V6 I7 H5 E7 F9 **11**¹ **32**¹ **34**² **35**² **42**¹
Ils sont armés d'arbalètes et de couteaux de marin.

ARCHIPEL DE TAKAK-PEH

NT : 2+.

Population : 50 000 habitants.

Culture : marchands-guerriers.

Nature : neutre-hostile.

Politique : monarchie.

Ressources : pêche, corderies, élevage de limaces cherche-diamants.

Tout pirate a besoin d'un lieu aux limites de la légalité et aux juridictions imprécises pour écouler son butin. **Takak-Peh** fut un de ces endroits durant des siècles. Curieusement, aucune attaque de pirates n'y était à craindre (il faut bien que le client se sente en confiance). Il y a deux siècles cependant, les pirates furent un tantinet trop arrogants, et négligèrent toute diplomatie. La raclée qui leur fut administrée par les **Etats du Sud**, sous l'œil pour une fois approbateur des **mers du Nordant** et de l'**Alliance Equatoriale** est toujours dans les mémoires. Si **Takak-Peh** est toujours aujourd'hui un grand centre de « blanchissement » de biens mal acquis, il a varié ses ressources et mise plus sur la pêche et l'artisanat.



LES ALTROSS

Les altross ne sont pas originaires de Marine. Ils y ont été importés par les humains, voici deux mille ans. Ces grands oiseaux blancs peuvent porter un poids égal au leur pendant quatre heures. Ils existent à l'état sauvage, et vivent alors

les brisants, redoutables prédateurs. Ou bien, domestiqués, ils servent de monture. Ils sont très utilisés par les gardes-côtes et les forces de police. Les pirates les emploient aussi pour reconnaître leurs éventuelles victimes.

Carnivore aérien : H2 au sol, H8 en vol, E8, F6.

Arme : 5 (bec) + 1 (becquet de monte).

Armure : 2.

Masse : 100 kg. *Envergure* : 10 m.

Vitesse de vol : 25 nœuds montés. 35 livres.

L'île de Tétria

Elle abrite une grande cité troglodyte, où siège en permanence un marché qui n'est concurrencé dans la région que par celui d'**Emeraude**, île d'**Estof**, **Kavalek**. De nombreux villages parsèment la jungle. La cité est logée dans des falaises, et l'on peut voir de la mer le curieux spectacle de draps séchant à flanc de paroi à pic ! Devant ces rochers, une rade en eau profonde où de nombreux catamarans de toutes tailles se bercent à l'ancre.

Le **marché** est situé dans une gigantesque cavité ouverte sur la mer. Il commence à l'aube et finit tard dans l'après-midi. Pour la description, imaginez un souk au temps de la splendeur de la civilisation arabe. **Sable Chaud** tiendra absolument à le faire visiter aux étrangers.

Les renseignements :

On appliquera les mêmes procédures que pour l'île d'**Agide**.

2 D	N°	N° de renseignement
2	6	
3	4	
4	3	1 : Ils sont <i>complètement fous</i> à Kavalek . Ils ont mobilisé un citoyen de Takak-Peh sous prétexte que son grand-père était de Kavalek .
5	5	2 : <i>Solène</i> , le catamaran de Juiou, a battu le record de traversée autour du monde en 29 jours et 12 heures.
6	1	3 : L'étrangère de la plantation ne se débrouille pas mal, en bateau (suprême compliment).
7	2	4 : Il y a eu une escarmouche entre un catamaran de Sombres-Iles et les garde-côtes. Deux morts.
8	1	5 : Un vaisseau pirate a été repéré fuyant du côté des Etats du Sud . Les douanes sont parties à sa poursuite (rire général).
9	5	
10	6	6 : Il y a beaucoup de migrations de Zhous, ces temps-ci.
11	2	
12	4	

La plantation

Elle sera très facile à trouver ; chacun ici connaît la demeure des étrangers : Fober Plane et Tina Tourneur ont réussi à se faire admettre. L'un pour sa gentillesse, l'autre parce qu'en moins de trois ans, elle a su faire « voler son cata » sans dessaler au premier remous. Les bâtiments sont situés à 1 km de la cité troglodyte. Il y a deux **hangars** tout au bord de l'eau, une **grande villa** et un **garage** devant lequel est posé une *bulle*. Jadis, le grillage barbelé qui entoure l'ensemble devait être infranchissable. Il est maintenant abattu par endroits, et les portions intactes servent de tuteur à de superbes plantes sauvages. Un *hors-bord NT4* est tiré sur le sable de la plage, et un petit *catamaran hydroglisseur* monoplace de fabrication locale se balance à quelque distance du rivage. Au large, couvrant toute la surface de la crique, des champs d'algues bleues !

Les deux **hangars** : Ils contiennent deux *moissonneuses sous-marines NT4*, et un petit atelier.

- Le **garage** : On y range ordinairement la *bulle*. Mais comme il menaçait de s'effondrer, l'engin a été sorti le temps des réparations.

- La **bulle** : C'est une quadriplace tout à fait standard. Deux scellés sont posés sur chaque moteur. Les démarrer déclencherait l'émission d'une onde très puissante prévenant l'astrodrome de l'utilisation de matériel NT5. La présence de cette *bulle* est légale : tout simplement elle ne doit être utilisée qu'en cas d'extrême urgence. Cela ne s'est encore jamais produit.

- La **villa** : De plain-pied, c'est une superbe demeure de style colonial. Six grandes **chambres**, deux **salons**, une belle **salle à manger**. Comme salle de bains, il y a une petite rivière qui coule non loin. Quant aux toilettes, la jungle est grande.

- Le **bureau** : Au fond du **salon**, une tapisserie recouvre une porte de bois coulissante. Derrière se trouve un cagibi contenant un **bureau**. Sur ce bureau : un *ordinateur NT5* et un *communicateur interstellaire NT6*, par lequel des rapports réguliers sont envoyés aux labos Doïchev de Vonda. Dans les tiroirs : un *médibloc NT5*, une *trousse informatique*, quatre *paralyseurs NT5* plombés (comme la *bulle*), et toutes les autorisations de détention de ces matériels. Les planteurs sont administrativement inattaquables.

Les planteurs :

Ce sont deux couples. Malgré leurs déchirements personnels, ils se sont très bien intégrés à la culture locale, dont ils ont « pris le pli ». Ils effectuent toutefois leur travail correctement, et les rares inspecteurs envoyés par Doïchev n'ont rien trouvé à redire.

Le Maître de Jeu devra s'adapter. Les planteurs savent que leur activité est illégale, mais dans la mesure où les agents impériaux leur ont ordonné de la continuer, ils sont « couverts » légalement. Al Turbo se montrera nerveux, anxieux de prouver sa bonne foi. Tina Tourneur sera franche et directe, et mettra les pieds dans le plat. Gilbrett Leduc sera sincèrement désireux d'aider dans l'enquête. Fobert Plane n'a plus qu'un désir : qu'on lui fiche la paix. Elle a eu son compte d'aventures. Leduc ne se privera pas d'utiliser ses pouvoirs PSI si on ne répond pas à ses inquiétudes légitimes.

Ce que l'on peut apprendre :

La plantation a commencé ses activités au mois -48. Au mois -45, elle était déjà en mesure de livrer sa première cargaison d'algues. La perte en mer de *Bolero*, le Marchand lourd qui la transportait fut un coup dur ! Au mois -30 arriva un couple de personnes d'une cinquantaine d'années, porteurs de mandats de perquisition en bonne et due forme. La plantation étant soumise aux lois impériales en même temps qu'à celles des Douze Soleils, les planteurs ne purent que s'incliner. Les contrôleurs restèrent une semaine durant laquelle ils enquêtèrent minutieusement sur les activités de la plantation. Jouant cartes sur table, Mahi Sar, la femme, demanda, et obtint l'autorisation de sonder tout le monde télépathiquement sans doute parce qu'ils ne croyaient pas à la perte accidentelle de la cargaison. Ils repartirent donc, en prévenant les quatre colons que leur activité était illégale, mais qu'il leur fallait la continuer sans rien signaler aux labos Doïchev. La transgression de l'une de ces instructions pourrait coûter très cher !

Al Turbo

♂ 30 ans. Tekno 4 (agronomie).

V4 I9 C8 H5 E10 F5

T **16**¹ **61**² **64**² **66**³

Il commande l'équipe. Il est sérieux, méticuleux, constamment sur le qui-vive malgré le climat d'insouciance général. La visite des deux contrôleurs fiscaux disparus l'a beaucoup éprouvé à l'époque, puis rien n'étant venu il a supposé que tout s'était tassé. La visite des joueurs sera un rude coup pour lui. L'idée que l'on pourrait l'accuser du meurtre des fonctionnaires l'emplira d'effroi.

Tina Tourneur

♀ 29 ans. Tekno 2 (agronomie).

V11 I9 C8 H8 E11 F5

T **12**⁰ (notions) **16**² **26**¹ **46**²
62¹.

Elle est la compagne d'Al Turbo, mais elle ne supporte plus le côté routinier de celui-ci, qui travaille comme s'il était dans un bureau sur Vonda, et qui est totalement insensible à ce qui se passe autour de lui. Au lieu de provoquer des disputes stériles, cette femme intelligente a choisi un dérivatif, et part faire de longues promenades solitaires dans son cataraman hydroglisseur, dont elle commence à bien savoir se servir.

Fobert Plane

♀ 31 ans. Aventurière.

V6 I8 C7 H4 E7 F7

T **45**² **56**¹ **61**¹ **62**¹ **66**¹

Elle travaillait en franc-tireur pour les labos Doïchev lorsqu'une affaire tourna mal, très mal. Gravement brûlée, on essaya sur elle des thérapies nouvelles, vu son état désespéré. Elle survécut. Ses employeurs l'envoyèrent passer sa longue convalescence sur Marine en récompense de ses bons et loyaux services, mais aussi pour la faire oublier un peu : elle a un casier judiciaire chargé (pas de meurtre ni de violences). Curieusement, ce monde l'a changée. Elle s'est mise à aimer cette planète, et si elle était rappelée dans l'Empire, elle demanderait sans hésiter la citoyenneté des Douze Soleils pour rester sur la planète océane. Gilbert sait bien sûr tout cela, mais il s'en fiche éperdument.

Gilbrett Leduc

♂ 27 ans. Acolyte de l'ordre des Prêtres-Marchands.

V7 I9 C5 H7 I8 F10

T **22**² **34**¹ **42**² **43**¹

Il appartient à l'ordre des Prêtres-Marchands, honorable institution impériale. Très sensible, il éprouve beaucoup de peine à assister au naufrage du

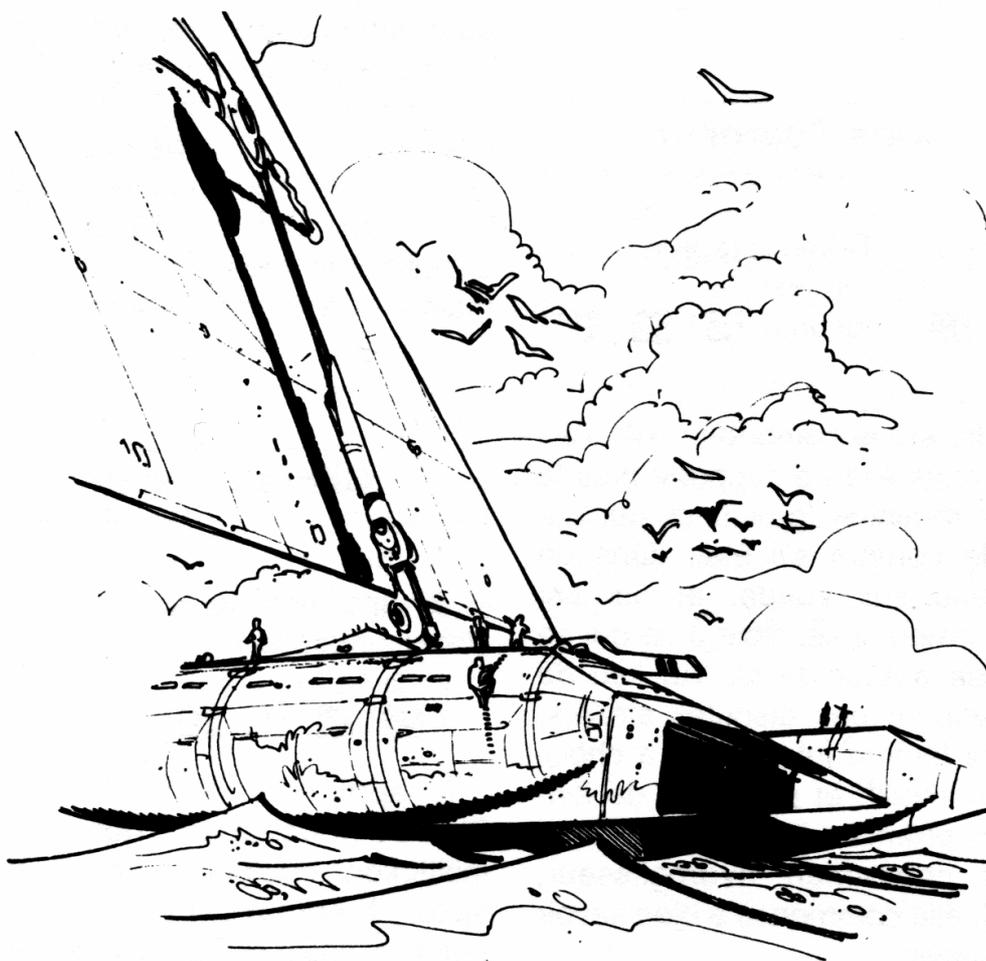
couple Al-Tina. Il a été très favorablement impressionné par Mahi Sar, la contrôleuse fiscale, à qui il a ouvert son esprit et qui lui a ouvert le sien. Il sera consterné d'apprendre sa disparition et se montrera pour cela très coopératif. Il ira même jusqu'à proposer son aide aux P.J. pendant un mois, jusqu'à la prochaine récolte.

L'ordre des Prêtres-Marchands

Cette institution est très ancienne. Elle fut l'un des premiers ordres créés. Son but était alors, d'une part, une certaine moralisation de la télépathie, par rapport à

l'espionnage industriel et commercial, et, d'autre part, l'apaisement des craintes de la population. Objectif partiellement atteint : s'il est vrai que la plupart des télépathes utilisent leurs talents à des fins plus nobles que le profit, il est d'innombrables cas d'escroquerie télépathique.

Cet échec partiel donna paradoxalement un nouveau souffle à l'ordre. Ses membres reçoivent une éducation commerciale en plus de leur entraînement mental. Leur éducation achevée, ils se dispersent dans l'Empire, et mènent parallèlement à une vie de négociant celle de chasseur d'escrocs télépathiques. L'Empire a déclaré l'ordre d'intérêt public il y a trois cent cinquante ans.



LES GUERROYANTS :

A ce point de l'enquête, les aventuriers devront partir sur les traces de Bolero et des deux Impériaux.

S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Belle Méridien ou Sable Chaud mentionneront timidement la capitainerie, point de passage obligé de celui qui cherche à s'embarquer. Toutefois, il faudra payer...

A la **capitainerie** la fonctionnaire de service : 62 ans ♀ V5 I4 C2 H2 E3 F5 ouvrira donc ses registres moyennant finances (jet sur « corruption » **41** à 30).

Renseignement I : Bolero a été vu pour la dernière fois au mois -44 du phare de l'île de **Bû (les Nues, Guerroyants)**.

Renseignement II : Deux étrangers ont pris un navire de transport de passagers se rendant dans l'**Alliance Equatoriale**, via les **Guerroyants (Kavalek, Sombres Iles, les Nues)**.

C'était dans le courant du mois -32. Le navire s'appelait *Eliza Bella* et battait pavillon de l'**Alliance Equatoriale**.

Après un dernier bisou sur le joli museau de la respectable fonctionnaire, les aventuriers pourront filer plein vent vers les **Guerroyants**.

Ils sont composés de quatre Etats indépendants :

Les Libres : 9 îles habitables. 80 000 habitants. Capitale **Seunne**, île d'**Eole**. Dictature militaire.

Sombres Iles : 5 îles habitables. 60 000 habitants. Capitale **Liouma**, île d'**Isis**. Monarchie absolue.

Les Nues : 15 îles habitables. 10 000 habitants. Capitale **Mugorre**, île de **Tanha**. Oligarchie patriarcale.

Kavalek : 15 îles habitables. 150 000 habitants. Capitale **Emeraude**, île d'**Estof**. Dictature religieuse.

Ce groupe d'archipels est adossé à la ligne des **Blancs Brisants**. Le seul passage vraiment sûr, le phare d'**Eau**, est aux mains des **Libres**. (*Pour la petite histoire, ce chenal fut creusé il y a 2000 ans à la bombe atomique !*) Il est possible de traverser ailleurs les **Blancs Brisants**, mais il faut pour cela démonter lames, gouvernail et mât, opération longue et non exempte de dangers.

120 Km

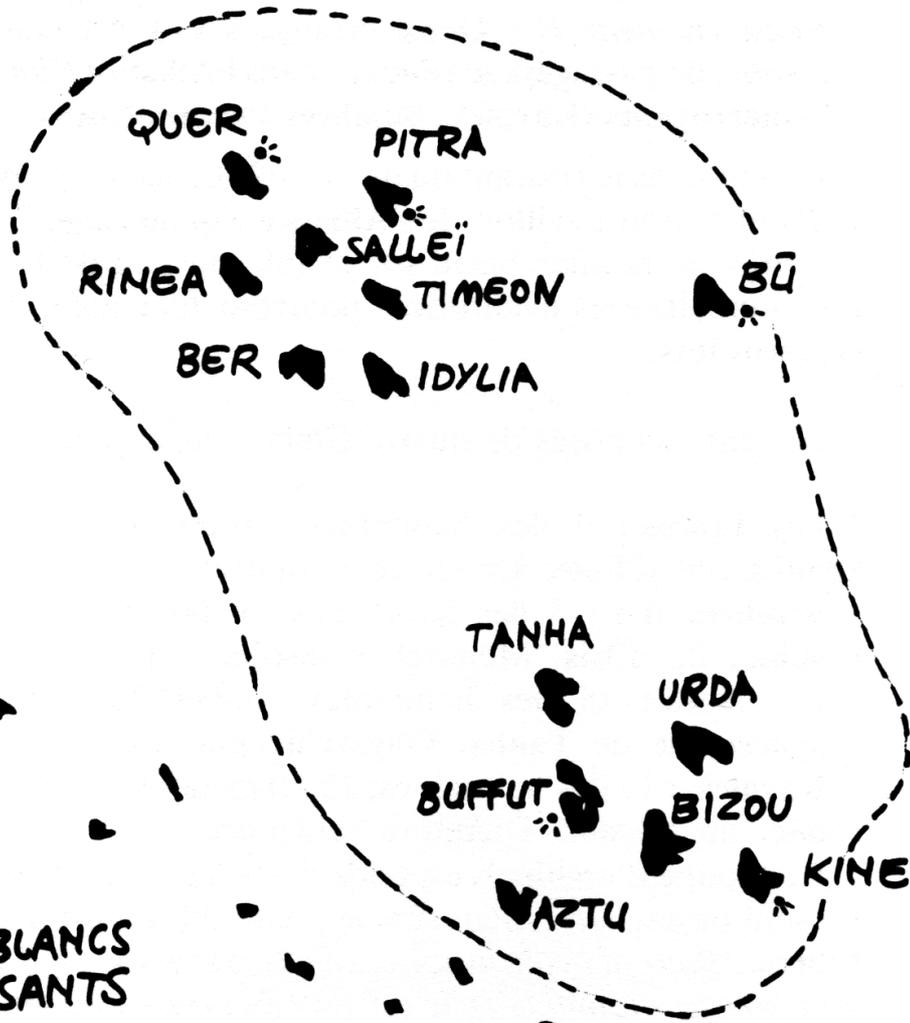
☼ PHARE
● VOLCAN

N

LES GUERROYANTS



LES NUES



LES BLANCS
BRISANTS

KAVALEK

ESTOF

BISE DU NORD

ORBI

URBI

ESTUR

AMOUR

SFENN

BANNI

DUR

BRES ES

BENIDU

ISIS

GALID

UKKO

IMBLE

LES LIBRES

BIRE

ESTON

BOEUF

DUKA

LES PETITS
BRISANTS

FITOA

EOLE

JURD

LANNK

LES BLANCS
BRISANTS

OOSTRO

Ce que Belle Méridien, Gelt Volcano et Sable Chaud savent sur les Guerroyants :

Les **Nues du Nord**, très expansionnistes, ont conquis les **Petites Nues** voici cent ans. On dit que les **Nues** auraient des vues sur **Kavalek**, particulièrement **Glue** et **Bize du Sud**, profitant des guerres incessantes entre **Kavalek** et **Sombres Iles**. Ces guerres ont pour but la possession de l'île de **Dur**, où se trouve une petite mine de fer ! **Kavalek** a d'ailleurs le dessous depuis quelque temps. La prise du pouvoir par les **Religieux**, voici trois ans et demi, a dû être largement facilitée par un sentiment d'« orgueil national blessé ». Devant tout cela, la dictature militaire des **Libres** attend son heure.

Belle Méridien et Gelt Volcano ont chacun un ami, dans les **Guerroyants**. Ils ne les ont pas vus depuis plus de quatre ans...

Un ancien compagnon de pêche de Gelt habite sur les hauteurs de l'île d'**Amour**, l'endroit le plus escarpé des **Guerroyants**. Il y élève des chourouhas. Eleveur ! Le suprême déshonneur pour un marin.

Belle connaît une sorcière, qui vit à **Emeraude**, capitale de **Kavalek**. C'est une femme très mystérieuse. Elle guérit les plaies d'une caresse et les migraines d'un regard (*ce qui est faux, mais sous ses dehors froids, Belle Méridien est très romantique*).

L'attaque PSI

Les **Guerroyants** sont l'objet de deux types d'attaque télépathique. Les attaques de *démoralisation* (voir page 239) et les attaques de *fanatisation* (page 251). Le Maître de Jeu s'y reportera lorsqu'il aura à résoudre les situations ayant rapport aux attaques des **Kia-Kaous**.

Le Maître de Jeu adaptera la situation suivant l'endroit où les aventuriers demandent à Belle Méridien de les emmener. Toutefois, Gelt et elle seront relativement inquiets sur le sort de leurs amis lorsqu'ils réaliseront la folie qui règne aux **Guerroyants**.

Si les joueurs n'ont pas encore été victimes d'une attaque de démoralisation, le Maître de Jeu leur en fera subir une.

Le but de cette attaque est de commencer à faire comprendre aux Prêtres la nature du mal qui ronge les Guerroyants. Elle se produira à l'aube.

Le M.J. tirera secrètement un jet d'évasion pour chacun des P.J.

A) Les télépathes et ceux qui auront réussi leur jet feront un atroce cauchemar, et se réveilleront en sueur, en proie à des angoisses...

*B) Les autres auront le sentiment que leur mission est ratée d'avance, qu'elle est trop dure pour eux, que **Kavalek** est une puissance invincible...*

*Cela durera intensément quatre jours, allant en décroissant après. On pourra réparer les dégâts par une séance d'hypnose **45**, ou si un prêtre télépathe (**22**) utilise ses talents.*

*Aucune attaque PSI n'est à craindre dans les lieux cités ci-après. Si les aventuriers sont complètement « dans le noir », l'arbitre peut forcer la visite à la capitainerie de **Bû**. Mais attention : ceci doit être fait avec délicatesse. A aucun moment, les joueurs ne doivent avoir l'impression qu'on leur force la main !*

Les Libres, Sombres Iles et les Nues se relèvent tout doucement d'une période très noire.

Les îles de **Bû** et **Gluck**, appartenant toutes deux aux **Nues** ont très peu été attaquées.

Tremble est inhabitée et non revendiquée.

A **Kavalek**, la tension a presque atteint son point culminant, et les attaques **PSI** sont *constantes*.

Les Libres

La dictature militaire des **Libres** a très mal supporté les vagues de démoralisation **PSI**. Un gouvernement comportant un tiers de civils est en place depuis peu. C'est une chose qui était inimaginable il y a quelques années, dira Belle.

On apprend qu'un groupe de loqueteux de l'île de **Banni** a tenté de s'approprier l'île d'**Eston**. Ils étaient complètement indifférents aux pertes terribles qu'ils subissaient. Ils ont fini par être rejetés à la mer.

Sombres Iles

Curieux paradoxe : l'ennemi héréditaire de **Kavalek** est devenu le point de chute de nombreux réfugiés, qui fuient l'atroce tyrannie des moines. Ils donnent quelques renseignements sur la situation à **Kavalek** (au choix du Maître de Jeu).

Les Nues

Le Patriarcat s'est effondré, et les îles connaissent de douloureux bouleversements. Elles n'ont plus d'âme ! Cela a eu le côté positif de rendre les gens un peu moins fermés et plus causants.

Les P.J. assistent au retour d'un garde-côte. Il a visiblement combattu, et sa coque est noircie. Son histoire fait vite le tour de la ville : ayant dû fuir devant une tempête limonade (*que le M.J. aura signalée aux P.J.*), il s'est retrouvé dans les parages de **Kavalek**. Il fut attaqué par trois catamarans de **Bize du Sud**, et ne dut son salut qu'à sa vitesse, à l'Habilité de ses artilleurs qui firent mouche deux fois de suite, et à un mystère. Passant près d'un de ses poursuivants démâté, dont les balistes l'auraient touché à tous les coups, il vit que l'équipage était debout, indécis, semblant attendre quelque chose. Sur le pont, gisant dans une mare de sang, un de ces « satanés curetons ». (*En fait, le choc de la mort du moine avait tiré l'équipage de Kavalek de sa torpeur, très provisoirement.*)

Bû

Celle île a très peu été attaquée par les Kia-Kaous. La structure patriarcale a cependant beaucoup souffert. Deux renseignements très intéressants sont disponibles à la capitainerie. (*Vu la situation, le bakchich ne fonctionnera pas.*) Il faudra faire preuve de « Persuasion » **23** envers le fonctionnaire de service pour qu'il dise que le commandant du port s'est intéressé à l'affaire *Bolero*. Il faudra aussi faire preuve de beaucoup de diplomatie envers ce dernier pour qu'il délivre ses renseignements.

Renseignement I :

Bolero a été aperçu par le gardien du phare du **Bû**, fuyant vent trois quarts arrière, à plus de 50 nœuds, devant une tempête limonade. C'était au mois -44. L'équipage avait l'air de bien maîtriser la situation. Lorsque la nouvelle de la disparition du navire fut annoncée, le commandant du port de **Bû** se livra à un rapide calcul : tenant compte de la durée de la tempête et de la vitesse estimée du navire, où se trouvait-il lorsque les éléments se sont calmés ? Le calcul donnait 260 milles. Or, les **Blancs Brisants** sont à 280 milles, vers le sud-est. De plus, on n'a

retrouvé rigoureusement aucun débris, ce qui est anormal. (*En fait il y en eut, mais 30 milles plus au nord.*) La thèse officielle selon laquelle *Bolero* s'est fracassé sur les rochers ne repose pas sur des preuves tangibles.

Renseignement II :

Au mois -17, trois hommes et deux femmes visiblement étrangers ont loué un catamaran pour se rendre à **Estof, Kavalek**. Le navire a été attaqué par des pirates. Les cinq étrangers les ont neutralisés à *main nue* ! Ils sont bien descendus à **Emeraude**, dans l'île d'**Estof**, d'où le voilier s'est empressé de repartir.

Fonctionnaire : V₄ I₆ C₄ H₅ E₅ F₁₁ T **11**¹ **12**¹ **34**¹ **62**¹

Commandant : V₆ I₈ C₆ H₅ E₄ F₇ T **11**¹ **12**² **31**¹ **33**² **32**¹
34¹ **35**¹ **46**¹ **44**¹

Gluck

La structure patriarcale a moins souffert qu'ailleurs, et la société est plus fermée. A part deux réfugiés de **Kavalek**, recueillis par un navire de l'île, il n'y a rien qui puisse faire avancer les aventuriers.

Tremble

C'est une île volcanique déserte. Le sol est constamment agité de secousses telluriques, et le terrain est en perpétuel changement. Des plantes très vivaces y poussent toutefois, et les sources d'eau soufrée abondent. Cette eau est utilisée pour guérir les allergies provoquées par certaines méduses, aussi les navires y font souvent escale.

Les petits brisants

Les algues furent portées par les premiers esclaves des **Kia-Kaous** dans une caverne à moitié immergée. Puis la partie aérienne fut murée entre les mois -36 et -30. A la fin des réserves du stock, les **Kia-Kaous** abandonnèrent le lieu. Il n'y a plus rien à y voir (voir p. 240).

Toutefois, cet endroit est le point de rendez-vous entre les **Kia-Kaous** et la haute hiérarchie cléricale, au cas où quelque chose tournerait mal. Le lieu est surmonté d'un rocher très caractéristique en forme de tête de loutre. Il est impossible de s'en approcher en cata à moins de 2 milles.



LES LOUTES

La loute est une sorte de chauve-souris couverte d'un doux pelage. Cet animal assez rare vit dans les arbres proches des rivages marins, dans les lagunes par exemple. Très intelligente, elle se laisse parfois apprivoiser, pratiquant alors une symbiose parfaite avec son compagnon ou sa compagne humain(e).

L'entité ainsi formée pratique un équivalent de la pêche au cormoran. La loute adore la voix humaine, et les quelques humains qui désirent un compagnon ailé l'appellent en chantant !

Herbivore aérien : l2 H12 E3 F2. Arme : 1. Armure : 0. Masse : 4 kg. Envergure : 0,8 m.

Lorsqu'elle approche de **Kavalek**, *Elfarranne* fait deux rencontres : des garde-côtes et des fugitifs.

Les garde-côtes

Un contrôle semble inévitable.

Le petit navire est commandé par un moine de **Kavalek**.

V₂ I₄ C₂ H₄ E₄ F₃ T **23**³ **34**¹ **62**¹. Crédit : 10 000 ducas.

C'est une créature veule et lâche. Il porte un bonnet de soie et un brassard, insignes de sa dignité. Cachés sur lui, 10 000 ducas en diamants, fruit d'un mois de bakchichs reçus. La raison pour laquelle un tel détritius commande un garde-côte sera un mystère pour l'équipage d'*Elfarranne*. L'homme sera hésitant, indécis. Il voudra tout contrôler, mais n'osera tout simplement pas le dire franchement... Finalement, il suffira de hausser un peu le ton pour qu'il batte en retraite. Il n'oubliera toutefois pas de se faire « remettre son dû ». En cas de refus, la situation se tendra, mais le moine se rétractera une fois de plus. Il filera faire un rapport...

Si un P.J. prêtre télépathe a l'idée géniale de « libérer » un de ses garde-côtes, on procédera comme suit...

1) *La première tentative réussira automatiquement.*

2) *Si le P.J. prêtre tente de libérer le moine, ce dernier s'assoira sur le pont en prenant un air ahuri qui lui ira très bien. Il pourra répondre à quelques questions, au choix du Maître de Jeu. Il n'est jamais allé au « temple ».*

3) *Si le prêtre libère un membre d'équipage, l'homme ou la femme semblera sortir d'un long cauchemar. Elle/Il pourra expliquer ce qui s'est passé à **Kavalek**, vu par un natif, en fournissant une chronologie à peu près précise (voir p. 258).*

Il va de soi que le « libéré » n'échappera pas à l'attaque suivante, et risque de retomber sous influence.

Toutefois, on n'oubliera pas le reste de l'équipage, qui peut ne pas rester sans réagir devant des événements par trop surprenants. Au M.J. de se débrouiller.

Les Gamins

Une demi-journée plus tard, *Elfarranne* croise un petit catamaran de pêche côtière (6 m × 4 m). Le mât est cassé, et l'embarcation dérive. A bord, six adolescents des deux sexes.

Ce sont des fugitifs. Rassurés par le pavillon de l'**Alliance Equatoriale** qui flotte sur *Elfarranne*, ils se laissent aborder. Ils disent fuir les conditions de vie qui règnent dans l'archipel : travail forcé, soumission aux moines, discipline quasi militaire etc. Ils espèrent atteindre les **Nues du Nord**. Ils demandent de quoi réparer leur mât. Ils refusent de retourner vers **Kavalek**. A la première tempête limonade, ils sont perdus.

L'équipage marinæ d'*Elfarranne*, et, je l'espère, les P.J., auront été choqués par ce qu'ils ont vu. Scandalisés, même. A ce moment, Gelt Volcano propose de se rendre à l'île d'**Amour** pour rencontrer son ami Sven Hoddack. Il argue qu'un homme comme son ami, étranger installé depuis cinq ans, se sentira en confiance pour parler et expliquer au groupe ce qui se passe, ce qui risque de ne pas être le cas des gens de **Kavalek**. Il a raison, mais sa vraie motivation est qu'il est inquiet pour son ami car celui-ci n'a jamais su « fermer sa grande gueule ».

Si on lui objecte que son ami Sven est peut-être lui aussi devenu « maboul », il haussera les épaules en disant « Nitchivo ».

Six ×
V7 I7 C7 H7 E7 F7
12¹ **34**¹ **35**¹



KAVALEK

Kavalek baigne dans deux sortes de flux mentaux :

L'un est constant et a pour but l'affaiblissement des esprits.

L'autre consiste en des attaques à l'aube.

Les messages diffusés pendant les attaques sont : « Mort aux Inférieurs ! », « Forgez les armes de la Vengeance ! », « Fidélité aux moines... ».

En termes de jeu, on traduit cela comme suit :

*A) Tous les joueurs télépathes, ou qui auront réussi le jet d'évasion tiré secrètement par le Maître de Jeu seront la proie de cauchemars réguliers qui se produiront à l'aube, d'angoisses **permanentes**, etc.*

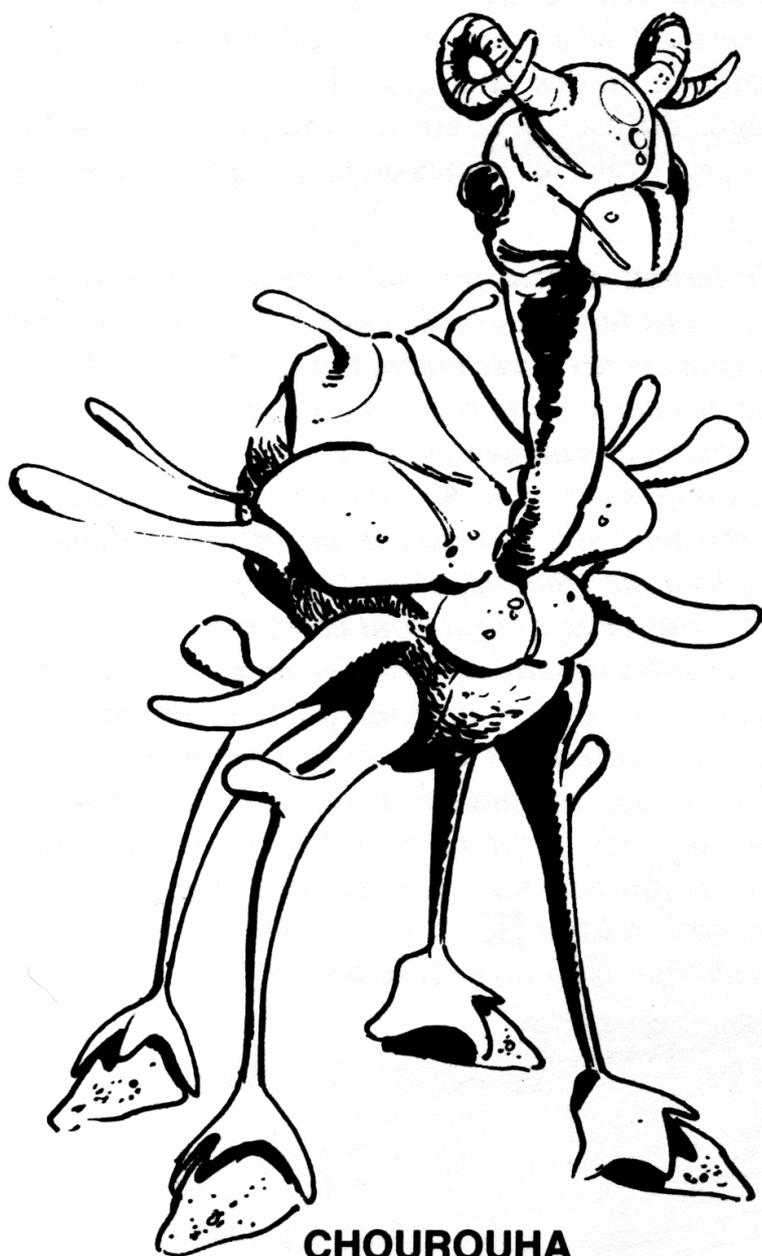
*Les migraines, cauchemars, angoisses et autres de ceux qui résistent aux **Kia-Kaous** influenceront évidemment sur leur physique (fatigue, tremblements, etc.).*

*B) Tous ceux qui rateront ce jet d'évasion ne sentiront rien de spécial dans un premier temps. Au bout de trois « ratés », ils commenceront à avoir de drôles d'idées quant aux inférieurs des autres archipels, au respect à témoigner aux moines etc. Cinq ratés, les comportements seront affectés. Sept ratés, et la soumission aux sbires cléricaux des **Kia-Kaous** sera totale. Toutefois une séance d'hypnose réussie **45** ou un « soin mental » effectué par un télépathe **(22)** arrangera les dégâts.*

Amour

C'est une île de 25 de long sur 12 de large. C'est la plus abrupte des îles de **Kavalek**, et ses hauteurs sont parmi les plus élevées des **Guerroyants**, culminant à 800 m. Les habitants vivent presque exclusivement de la pêche et de la culture : il n'y a ni chantier naval ni manufacture.





CHOUROUHA

Ces créatures ont un peu la forme générale des chèvres. Leur mentalité change du tout au tout selon qu'ils sont en troupeaux ou montés. En troupeau, ils sont comme des brebis : et un seul berger peut mener sans problème plusieurs dizaines d'entre eux à l'abattoir. Lorsqu'ils sont montés, c'est-à-dire relativement isolés, ils deviennent comme des mules. Endurants, forts mais têtus...

Herbivore terrestre : H5 H10 F9. Arme : 4 (cornes). Armure : 3. Masse : 1 000 kg. Longueur : 2,5 m.

Le port est très malcommode. Il règne en ville une grande activité commerciale et guerrière, dans une atmosphère de joie qui semble contrainte. Le marché est bien pourvu, et les clients abondent. On voit beaucoup de natifs en armes.

L'ami de Gelt Volcano habite dans les hauteurs, et il y a bien 15 km de lacets pour y arriver. Louer des chourouhas semblera indiqué.

Le barrage :

En cours de route, dans la jungle, alors que l'équipe n'a pas encore pris le « sentier à chouhouras » qui mène vers les élevages, la petite caravane tombera sur un barrage tenu par cinq adolescents et trois adultes. Tous portent les brassards et bonnets des moines.

Il apparaît vite que si les adultes commandent en titre, ils suivent le mouvement dans les faits. Tous sont fanatisés. Odieux au possible, ils s'accordent à trouver des « caractéristiques raciales » (!) de **Kavalek** sur Belle, Gelt et Sable Chaud, ce qui les rend mobilisables. Les « étrangers pourris » sont l'objet de familiarités à la limite du rudolement.

La bagarre est à peu près inévitable sans intervention télépathique d'un P.J. prêtre. Si les coups pleuvent, les suppôts des Kia-Kaous commettront l'erreur de sous-estimer leurs adversaires, ayant l'habitude d'être craints. Belle, Gelt et Sable Chaud, par contre, tapent vite, et fort...

Les adolescents : 5 × V₃ I₅ C₄ H₆ E₆ F₆ T **12**¹ **23**⁴ **34**¹ **35**¹

Les adultes : 3 × V₃ I₅ C₅ H₆ E₆ F₇ T **12**¹ **23**³ **34**² **35**²

La ferme de Sven Hoddack

Au-dessus de 650 m d'altitude, tout le monde a l'impression de sortir d'une gangue visqueuse. Les sentiments d'angoisse cessent, de même que les migraines et les cauchemars. (*L'équipe s'élève au-dessus de la zone d'influence des Kia-Kaous !*)

De nombreuses habitations sont construites dans la jungle. Les sentiers sont bien entretenus. Les gens que l'on croise au passage sont armés jusqu'aux dents, mais ce ne sont visiblement pas des militaires ni des moines. Les lieux semblent exempts de toute folie...

Sven Hoddock : V6 I6 C5 H5 E4 F7 **11**¹ **12**³ **34**² **35**² **42**¹

Il est encore plus pittoresque que Gelt Volcano. Il a une jambe coupée au-dessus du genou, et porte un pilon. Il vit en communauté dans une grande maison dont les capacités d'accueil ont l'air proches de saturation ! De nombreux marins et habitants des plaines sont venus se réfugier dans les hauteurs, et ont été accueillis par les fermes. A la porte de la maison flottent, dérisoires, un bonnet et un brassard de moine.

Le Maître de Jeu doit s'attacher à rendre l'ambiance : joyeuse, vivante, amicale. Quel contraste avec « en bas » ! Les « rebelles » répondent sans hésiter à toute question sensée.

1) On aura le *récit* des événements des quatre dernières années (voir p. 258), vus par ceux qui subirent les attaques et s'enfuirent, et par ceux qui ne les affrontèrent pas, mais virent changer les mentalités.

2) « Les moines (*le mot employé pour les qualifier est infiniment plus grossier*) ne montent jamais jusqu'ici. Ils perdent toute assurance, et se battent mal. »

3) « Tout cela est bel et bien beau, mais à être si nombreux, on mange beaucoup. Les fermes fonctionnent à l'extrême limite de leur production de nourriture. Que sera l'avenir ? »

4) Au bout d'une table, un adolescent mal peigné mange avec goinfrerie. Il faisait partie d'un groupe qui attaquait les fermes. Blessé, il a été recueilli et soigné (quand même !). Au bout de quelques jours ici, il était presque devenu aimable ! Etonnant quand on pense qu'il était moine.

5) L'adolescent racontera ses souvenirs. Rien ne sera bien intéressant dans les faits racontés, mais la forme sera bizarre. Il semblera aux joueurs que le jeune homme a du mal à raconter certaines choses. (*La perception de ce fait par les P.J. est automatique.*)

Il se rappellera très bien d'une chose : il a travaillé à la construction du nouveau temple, au large du port d'**Emeraude**. Ses talents de maçon étaient très appréciés.

Le passé perdu de l'ancien moine :

Les Kia-Kaous avaient fait transporter les algues dans une caverne semi-immergée des **Petits Brisants**, puis murer la partie à l'air libre. Ceux des ouvriers qui ne furent pas dévorés

devinrent moines. Mais sauf pour quelques grands initiés, leurs souvenirs de la grotte et des Kia-Kaous furent effacés.

- 40 : L'adolescent se souvient d'avoir fait du ciment.
- 60 : C'est entre les mois -36 et -30 que ces événements ont eu lieu.
- 80 : Souvenir d'une conversation entre deux moines, au sujet d'un rocher en forme de loutre.
- 100 : Les voyages duraient entre un et deux jours. *Selon le type de navire, Belle estimera la distance entre 300 et 400 milles.)*
- 120 : Le cap initial était **est-nord-est** lorsque le navire partait d'**Estof**.
- 140 : Il se souvient d'avoir eu peur. D'ailleurs tout le monde avait peur. L'endroit où ils allaient était situé dans les **Petits Brisants**.
- 160 : Les voix qui les commandaient étaient très bizarres, inarticulées, inhumaines.
- 180 : L'adolescent commence à marmonner des mots sans suite, dont le mot « algues », et se met à trembler.
- 200 : Il hurle « Les Tueurs, les Tueurs de l'aube, les Kia-Kaous... ». Puis il tombe dans une sorte de coma. Diagnostic du médibloc : traumatisme émotionnel grave.

Pour rappeler ces souvenirs à la conscience, il y a trois moyens :

- 1) Une psychanalyse qui pourrait durer de cinq à dix ans.
- 2) La télépathie **22**.
- 3) L'hypnose **45**.

Les renseignements obtenus sont cumulables. Leur nombre dépendra du *seuil de réussite* atteint par le prêtre ou l'hypnotiseur. *Toutefois* :

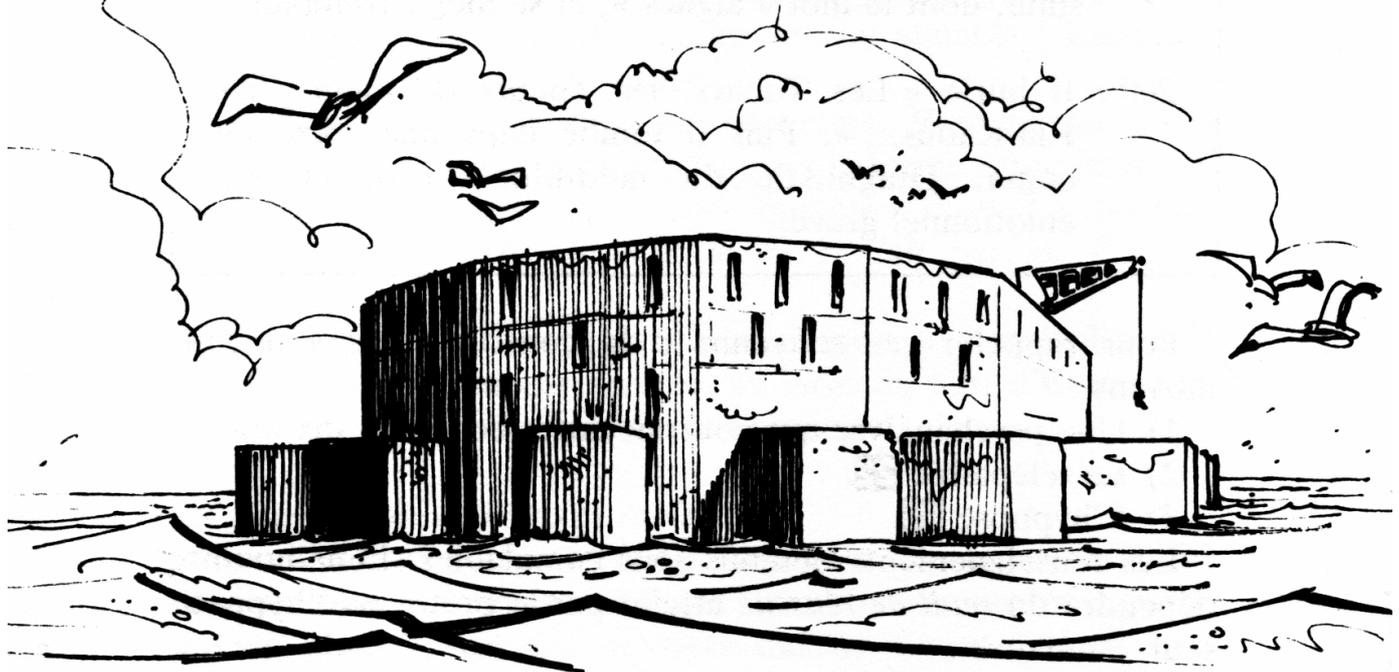
- 1) Les deux méthodes ne sont pas cumulables.
- 2) Un seul et unique essai est possible, par l'une ou l'autre méthode.
- 3) Le blocage étant d'origine télépathique, l'hypnothérapie se montre moins efficace que la télépathie : un MOD négatif de -4 est ôté de la Volonté par son emploi.

Exemple : Un prêtre de grande volonté (11) et sachant pratiquer le sondage mental (22⁴) tente de percer le secret de l'amnésie du malheureux. Il tire deux dés, et fait 8. La formule donne donc $(11 + 4) \times 8 = 120$. Beau résultat. Le M.J. donnera donc au saint homme les renseignements obtenus aux seuils 40, 60, 80, 100 et 120.

Le retour :

Sven Hoddack fait accompagner l'équipe jusqu'au lieu où reprennent migraines, angoisses et cauchemars. Cependant ce voyage aura été doublement bénéfique, le M.J. considérant que ceux qui avaient raté les jets d'évasion mentaux sont redevenus normaux. Il recommencera donc la procédure d'attaque à zéro (voir p. 230).

L'état de la ville dépend du sort qui a été réservé au barrage des fanatiques. Si les moines n'ont pas été tués ou neutralisés, ou si les cadavres n'ont pas été cachés, la ville est en effervescence. Heureusement, on ne prête aucune attention à l'équipe, et Elfarranne peut appareiller sans incidents à condition que l'équipage ne traîne pas trop.



ESTOF

C'est la plus grande île des **Guerroyants**. Le cinquième de la population de **Kavalek** y habite (soit 30 000 habitants), dix mille d'entre eux vivent à **Emeraude**, principal port de l'île. Le port est bien abrité par une rade en eau profonde. Fait assez rare sur Marine, les catamarans peuvent aller à quai, le port offrant encore un fond de trente mètres aux plus basses marées.

Arrivée d'Elfarranne :

Peu avant son entrée dans le port, alors que leur navire passe devant un des nombreux fortins construits devant **Emeraude**, les télépathes ont pendant dix secondes un atroce sentiment d'angoisse. Cela sera horrible. Puis cela passe, mais leurs cœurs battent la chamade pendant vingt bonnes minutes.

Ce fortin est le temple.

Un des Kia-Kaous est sorti faire un tour en mer...

Emeraude la belle

Le marché d'**Emeraude-la-Belle** est en concurrence directe avec celui de **Tétria**, quoique ses commerçants aient la réputation d'être un peu plus scrupuleux. En moyenne... S'étendant sur une surface relativement restreinte, la ville paraît très peuplée. Les moines sont plus présents que partout ailleurs, et l'on trouve ici la Grande Hiérarchie cléricale. Ici, tout le monde prépare la guerre, et ça se sent. Le marché est néanmoins actif ; et **Sable Chaud** insiste pour le faire visiter. Elle argue, non sans raison d'ailleurs, que c'est une excellente mine de renseignements.

La ville étant grande et cosmopolite, les aventuriers ont la paix *quatre jours* avant d'être importunés par les moines.

Belle Méridien veut aller voir son amie. Elle est confiante : si **Sven Hoddack** a su se tirer d'affaire, nul doute que cette sorcière de **Flamme Rougefeu** n'en ait fait autant ! Toutefois, elle demande aux aventuriers de l'accompagner, vu les circonstances présentes !

La demeure de Flamme

Flamme Rougefeu est apothicaire. Fidèle à sa réputation de sorcière, elle habite un minaret dans les hauteurs de la ville. **Belle Méridien** a un froncement de sourcils et fait remarquer que

les volets coupe-vent sont tous fermés ! De plus près, ils voient des inscriptions peintes sur le mur circulaire : « **Hérétique** », « **Vendue aux races inférieures** », « **Individualiste** ». Et cette affiche ;

Convaincue d'activités subversives, et de pratique des Arts interdits, la Rougefeu a été condamnée à la mort par la faim...

Pour accéder à la porte d'entrée et à l'échoppe, il faut monter un escalier qui donne sur une terrasse. Il y a deux jeunes moines fanatiques qui y campent.

Leur rôle est d'empêcher que ses amis ne viennent aider Flamme. En fait, si leur présence est une barrière psychologique efficace contre ceux qui ici résistent envers et contre tout aux Kia-Kaous, elle n'a aucune valeur... militaire. Ils sont incapables d'appeler des renforts.

Ils sont arrogants et odieux au possible, exigeant certificats de travail, de pureté raciale, puis demandant si l'équipe est amie de la vipère qui pourrit à l'intérieur, que si elle n'est pas encore crevée, il ne doit pas s'en falloir de beaucoup, etc.

Ces deux obstacles éliminés, il faut encore ouvrir la porte : des planches clouées l'obstruent, et le même avis qu'en bas est placardé.

La **boutique** : comme toutes les pièces, est circulaire. Une forte odeur y règne : tous les flacons, pots à onguents, mortiers etc. ont été brisés. Tout est dévasté, pillé. Un **escalier** monte vers l'étage supérieur.

Au **premier étage**, une femme est enchaînée par le cou au mur de ce qui fut un élégant **salon**. Une grande jarre d'eau est à son côté. Tout en elle indique qu'elle est morte. Le cœur ne bat plus, elle ne respire plus. Sans compter sa jambe brisée en deux endroits. *En fait, il n'en est rien*. Les télépathes s'apercevront **immédiatement** et **automatiquement** qu'elle est en *animation suspendue* (25³). D'ailleurs, elle n'est pas effondrée, mais aussi près de la position du lotus que le lui permet sa jambe brisée. Elle est très belle.

Il est des gens qui arrivent, par chance ou par miracle, à maîtriser les pouvoirs mentaux sans entraînement. Flamme Rougefeu est de ceux-là. Un télépathe peut faire sortir Flamme de sa transe, malgré son écran, en l'informant qu'elle est hors de danger. Belle veut

*emmener son amie sur Elfarranne. Si l'opération est menée intelligemment, par exemple de nuit, alors qu'il y a moins de monde dans les rues, elle réussit **automatiquement**. Autrement, au Maître de Jeu de juger. Le médibloc réduira la double fracture en un rien de temps, et l'on verra que l'état de la blessée est somme toute satisfaisant.*

Flamme a heureusement supporté le conditionnement Kia-Kaou grâce à son « écran mental » **22**¹. En proie à des migraines et à des angoisses constantes, elle a néanmoins continué son commerce. Effarée, elle vit que les sacro-saintes règles qui interdisaient la guerre totale allaient être foulées aux pieds. De même qu'était insensiblement tournée celle de la limitation des naissances, dont dépend toute vie humaine sur Marine. Elle vit le pouvoir grandissant des moines. Elle était en ville lors de la « neutralisation » des cinq commandos impériaux. Elle assista à l'extermination de quatre d'entre eux, et à la capture du cinquième, au prix de 35 *morts* parmi la populace !

Au mois -10, lorsque les Kia-Kaous s'installèrent plus ou moins définitivement à **Emeraude**, elle sentit ses angoisses augmenter d'un seul coup. Mais elle s'adapta une fois de plus. Un mois avant l'arrivée de l'équipe, elle reçut la visite de deux Hauts Dignitaires du Culte, escortés d'une vingtaine de sbires. Ils lui dirent que sa résistance avait été perçue par les « Dieux ». Elle devait les suivre jusqu'au temple pour être « pardonnée ». Elle refusa, et essaya de s'enfuir. Elle fut rattrapée, rouée de coups, et condamnée sur l'heure. Refusant encore et toujours de mourir, elle se mit en « animation suspendue » **25**, et attendit.

Les deux adolescents :

♀ et ♂ 2 × V₃ I₅ C₆ H₇ E₅ F₆ T **12**¹ **23**³ **34**² **35**¹ **42**¹

Flamme Rougefeu : V₉ I₉ C₁₀ H₆ E₇ F₆ T **12**¹ **22**² **25**³ **34**¹ **43**² **44**² **46**¹

Le médaillon

Lorsque Hiro et Mahi Sar furent égorgés, au mois -29, l'un des assassins s'empara du superbe médaillon de la femme, Mahi, acolyte du glaive de clarté. Le médaillon est en or, de forme circulaire, et représente un glaive en diamant qui tranche un ruban fait de petits rubis.

Le moine assassin dissimula sa découverte. Entre-temps,

comme montait la puissance du Culte du Nouveau Peuplement, ce moine s'installa grâce à ses rapines, monta un commerce, et est désormais honorablement connu sous le nom de Serthab le Marchand. Le temps passe. Serthab, qui ne voit dans le bijou que sa valeur marchande mais non sa beauté, se décide enfin à le vendre. Mal inspiré, il le met en vitrine une semaine avant l'arrivée d'*Elfarranne*.

A la faveur d'un périple dans le marché, peut-être même lors du transport de Flamme Rougefeu vers *Elfarranne*, un des P.J. prêtres de l'équipe aperçoit le médaillon devant une échoppe. Il est exposé dans un lourd coffre dont une des parois est vitrée. Le tout est gardé par deux malabars costauds. Il est mis en valeur sur un velours rouge. **Le P.J. reconnaît immédiatement ce médaillon pour ce qu'il est.**

Pour aborder Serthab tout dépend de ce que feront les P.J. Ils peuvent décider d'y aller de jour, de nuit, etc.

Si un/une Marinæ demande d'où vient le médaillon, Serthab inventera un gros mensonge. Si le Marinæ insiste, ou si c'est un étranger qui pose la question, il répondra la même chose, mais fera suivre le curieux par son commis. Il va de soi que celui-ci n'étant pas un as de la filature, le poursuivi aura des chances de le repérer (un jet réussi à 40 sur « Embuscade » 31).

Serthab ne préviendra pas la hiérarchie cléricale.

En effet : il ne tient pas à se vanter du « coup du médaillon ». Une fois repérée la résidence des curieux, en l'occurrence *Elfarranne* ou toute auberge qu'un poursuivi intelligent aura fait passer pour telle, il enverra de 2 à 10 gardes du corps pour éliminer le (ou les) gêneur (s).

La nuit, la **boutique** est toujours gardée par les gardes du corps, et le commis habite la chambre de bonne.

La **boutique** est tout à fait classique. C'est un endroit où l'on vend des produits de luxe. Toutes les marchandises rares et chères qui se présentent sous un petit volume sont stockées à la Banque des Marchands chaque soir. Au-dessus de la boutique, un petit appartement sur trois étages :

- 1) **Cuisine**, débarras, garde-manger et **chambre de bonne**.
- 2) **Salon** luxueux.

3) Trois **chambres**, dont une occupée par Serthab.

Ce que l'on peut apprendre de Serthab :

1) Il fut un moment un des meilleurs hommes de main du Culte, non à cause de ses grandes connaissances de combattant, mais par son implacable cruauté.

2) Il a *personnellement* égorgé de façon horrible Mahi Sar.

3) Bien que s'étant souvent rendu dans les **Petits Brisants**, il n'y a jamais vu les « Dieux ». Cependant, il sait que le refuge est marqué par un rocher très reconnaissable en forme de tête de loutre. L'endroit est au sud-ouest des **Petits Brisants**, exactement à 380 milles à l'ouest de l'île d'**Ukko**.

4) Le prisonnier a d'abord moisi sept mois dans les geôles de la ville, puis il a été transféré au Temple à l'achèvement de celui-ci.

5) Il n'en a jamais eu la preuve, mais il pense que les « Dieux » pénètrent réellement dans leur temple, par la mer.

6) Lorsqu'il n'y a pas de « fidèles », le temple est gardé par quatre moines.

Il fera n'importe quoi pour sauver sa vie. Les télépathes le perçoivent comme une créature abjecte, immonde, mais... pitoyable... A l'aube suivante, lors de l'attaque quotidienne, les Kia-Kaous le reprendront sous leur contrôle.

Serthab le Marchand

V3 I9 C9 H4 E5 F8 T **11**¹ **12**¹
23² **34**¹ **41**² **42**¹ **43**² **44**² **46**¹

C'est un petit homme au crâne chauve et à l'imposante barbe noire. Il est myope. Seul le profit l'intéresse, et il a fini par confondre la puissance du culte avec sa réussite personnelle. Bien que possédant une luxueuse villa dans la jungle, où vit sa famille, il préfère rester au-dessus de sa boutique, à surveiller ses affaires, et prêt à

répondre à tout appel des « Dieux ». *Il n'a jamais vu les Kia-Kaous.*

Le commis

V4 I5 C4 H5 E5 F5 T **34**¹

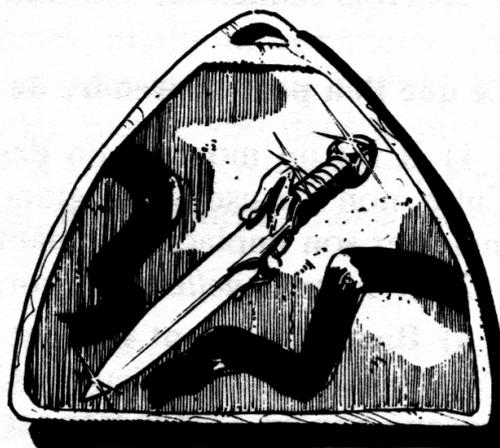
Les deux gardes du corps

V4 I5 C4 H7 E6 F9
T **12**¹ **31**¹ **32**² **34**³ **35**²

Le glaive de Clarté

C'est un équivalent intergalactique d'Amnesty International. Ses membres se battent discrètement mais efficacement contre tous les abus que peut présenter un monde où le gigantisme des institutions broie l'individu. Ses membres font vœu de ne garder que l'argent nécessaire pour mener une vie décente avec un minimum de bien-être. Ce sont en général des administratifs, législatifs, judiciaires, bref des gens qui occupent des postes de la grande machine administrative. Très populaires dans l'opinion, ces prêtres sont par contre assez mal vus par toutes les autorités.

Ce sont des empêcheurs de gouverner en rond. Mais comme ils sont toujours extrêmement compétents...



Le symbole du Glaive de Clarté est un glaive lumineux, qui tranche un ruban rouge sang. Dans tout l'Empire, le ruban rouge représente l'administration lente, inerte de par son gigantisme, sourde aux véritables besoins de l'homme et oppressante. Aucun historien n'est capable de donner une explication à cette allégorie.

Le Temple

Il est installé dans un fortin maritime, au milieu d'une dizaine d'autres semblables. Il ne porte aucune marque distinctive. La forme de la bâtisse rappelle un peu celle d'un stade. Ses dimensions sont de 50 sur 30, soit la taille d'un Marchand lourd. C'est en fait une coquille vide. Son but n'est que d'offrir un abri aux Kia-Kaous tout près d'**Emeraude**, et de servir de plate-forme aux prêtres à qui on va « bourrer le crâne », ou aux prisonniers que l'on va « pardonner » puis dévorer.

Lorsque des « fidèles » vont au temple, leur bateau reste ancré devant celui-ci. Lorsque seuls les quatre moines sont présents, il n'y a pas de bateau ancré. Une journée d'observation à la longue-vue le montrera, et Serthab pourra le confirmer.

Approcher le temple n'est pas facile : s'introduire parmi un groupe de moines n'est pas réaliste (*Déguisement* 24 à 90).

Accoster le catamaran n'est pas une manœuvre discrète, même de nuit, sauf pendant une tempête, mais alors la manœuvre est très dangereuse (*conduite NT2* 12 à 70).

Approcher en pirogue, de nuit, pendant la « ligne de pluie », est en revanche faisable, avec des lance-amarres pour projeter grappins et cordes (*combat à distance* 34 à 40). Une autre méthode, risquée mais qui peut être payante : entrer à la nage par la porte des « Dieux » (*Jet d'évasion physique* à 40).

Il est composé de quatre niveaux, qui sont de haut en bas :

1) La **terrasse** : Autrefois garnie de balistes, elle est maintenant lisse, à l'exception de la grue à main qui est le seul moyen d'accès au temple. Les visiteurs sont mis dans une grande corbeille et montés un à un. Cette terrasse est à dix mètres au-dessus des flots.

2) La **salle supérieure** : Ses murs sont richement décorés. A intervalles réguliers sur la paroi sont creusées des niches qui sont autant de cellules. Il y en a douze, dont une seule est occupée.

3) La **salle médiane** : Elle est totalement vide. C'est là que s'entassent les « fidèles » pour subir leur conditionnement.

4) Le **bassin** : C'est une pièce emplie d'eau, visiblement en communication avec la mer. D'ailleurs la seule source de clarté est la lumière du jour qui passe par la grande porte sous-marine (10 de long sur 4 de haut).

Le prisonnier

Jean Lafleur : 38 ans. Lieutenant des Commandos de Sa Majesté. V5 I7 C5 H9 E9 F12

T 13¹ 14¹ 15¹ 16¹ 23¹ 31¹
32³ 33² 34¹ 35¹ 43¹ 53¹

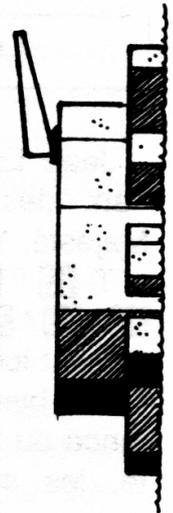
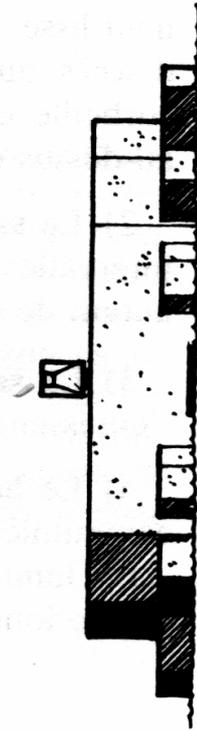
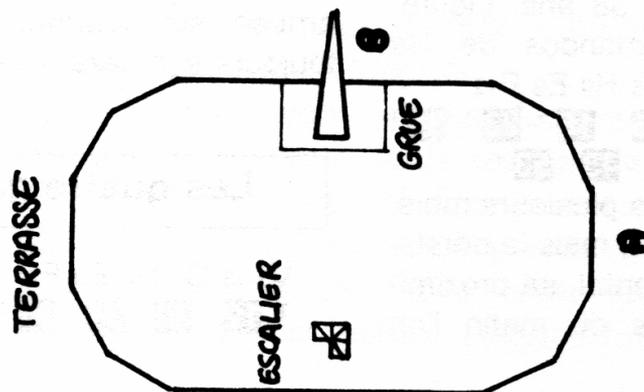
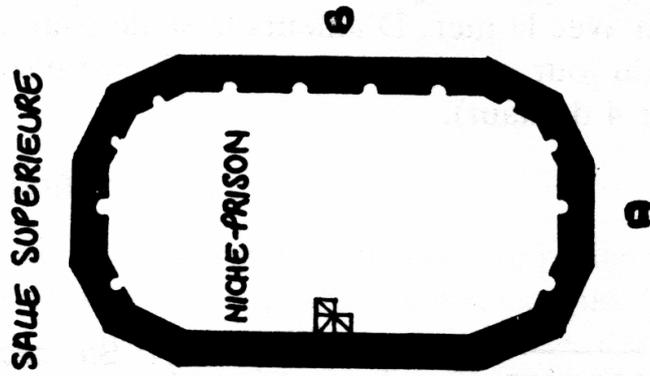
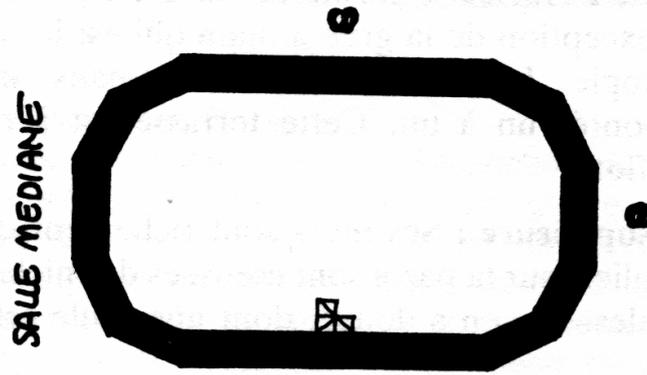
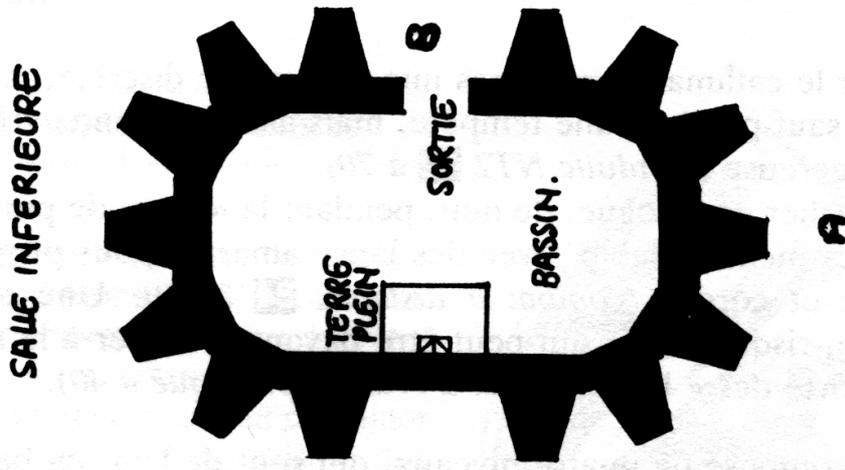
Il est ici depuis plusieurs mois. On l'a bien nourri, mais la persistance du flux mental, sa proximité, les attaques du matin l'on

rendu fou ! Sa *prothèse-arme* avait évidemment été rendue inutilisable en tant qu'instrument d'aide au combat lors de son arrivée sur Marine, mais il a toujours son *karatapoigne*.

Les quatre gardes

V3 I3 C3 H9 E9 F9
T 12¹ 32³ 34³ 35³

FORTIN MARITIME



LES KIA-KAOUS

Bien qu'elles tentent de le faire croire, ces créatures ne sont pas omniprésentes. Elles ont mis des mois à repérer Flamme Rougefeu, et encore fut-ce là un coup de chance. Si les joueurs le demandent, ou hésitent trop, le Maître de Jeu peut confirmer que l'entretien du flux constant qui baigne les îles rend celui ou ceux qui l'émettent incapables de se servir des autres disciplines télépathiques. Les Kia-Kaous possèdent le talent télépathique du grade 6, mais ils n'ont pas d'« assaut mental ».

A la place, ils ont une faculté rarissime : « *domination des masses* ». Ce talent peut s'appliquer sous deux formes, complémentaires l'une par rapport à l'autre :

1) *La suggestion-massue* est une impulsion qui part de la créature qui l'émet sous la forme d'un vague cylindre au diamètre gigantesque mais à la hauteur limitée à 600 m. Cette impulsion est très brève, mais d'une force incroyable. On peut passer un ordre précis, exemple « Obéissance aux moines ! ». Mais il faut attendre une vingtaine d'heures avant de pouvoir recommencer.

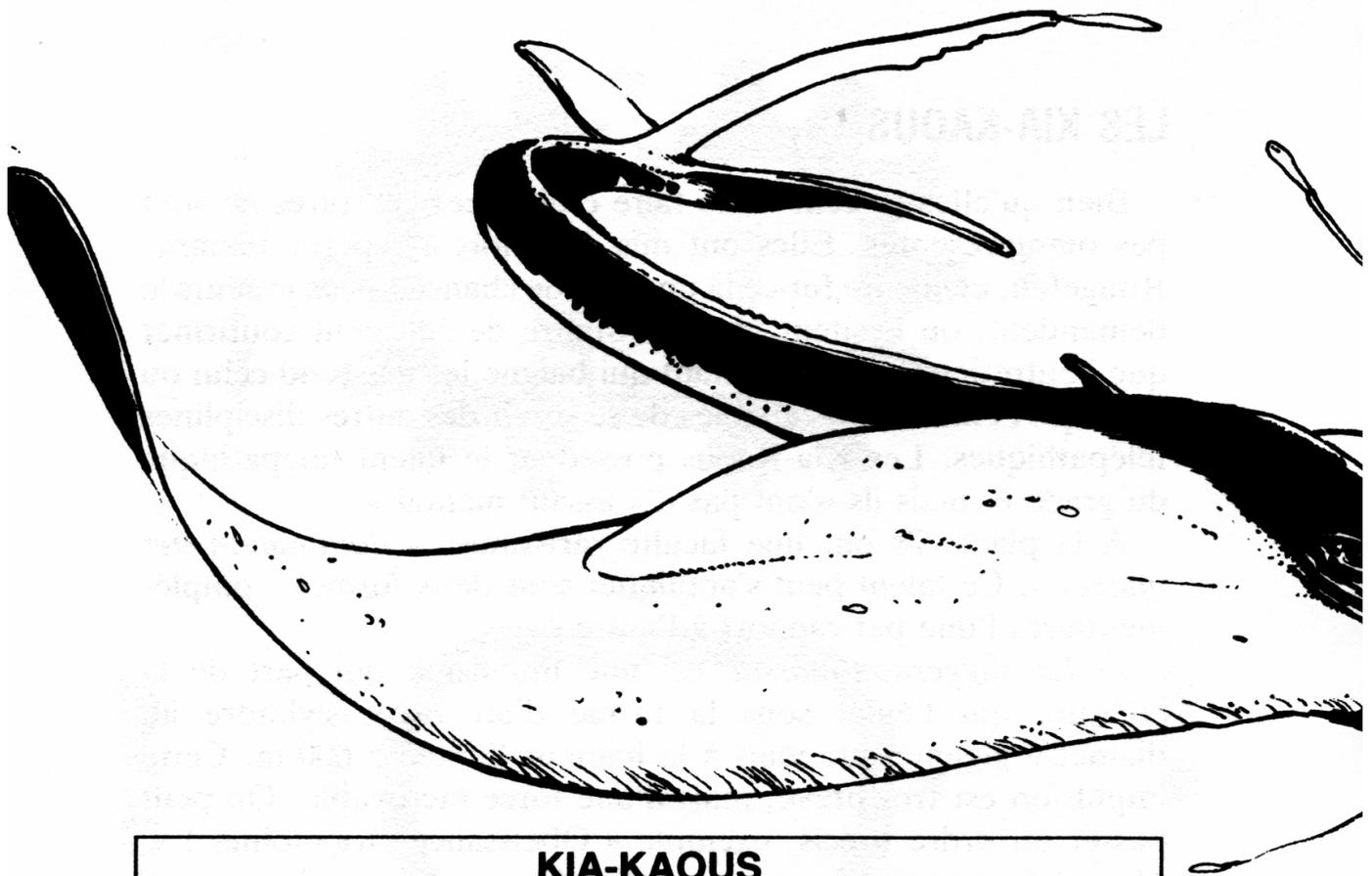
2) *Le flux* affecte le même espace que la précédente. Il affaiblit l'esprit de celui qui y est soumis. Les créatures peuvent le pratiquer de façon ininterrompue, mais cela implique qu'elles se mettent dans une transe d'où il leur faut 3 séquences d'action pour sortir.

Le combat

Le couple de Kia-Kaous, est loin d'être omniscient, semblable en cela au plus humble des humains. Il ne détecte les Impériaux que si ceux-ci manquent totalement de discrétion. Durant tout le combat, une « puanteur mentale » gênera les aventuriers. Les Kia-Kaous tenteront un « *contrôle mental* » sur ceux qui n'ont pas d'« écran », et les feront agresser leurs camarades.

Les Marinæ qui participent éventuellement à l'attaque sont paralysés de terreur pendant deux séquences d'action, sauf si Belle Méridien est jouée par un joueur, auquel cas elle peut effectuer un jet d'évasion mentale à 50.

Si un Kia-Kaou est blessé, l'autre combat pour le laisser s'enfuir et prendre de l'avance. Si les deux sont blessés, ils s'enfuient ensemble. Si un est tué, il se passe plusieurs choses.



KIA-KAOUS

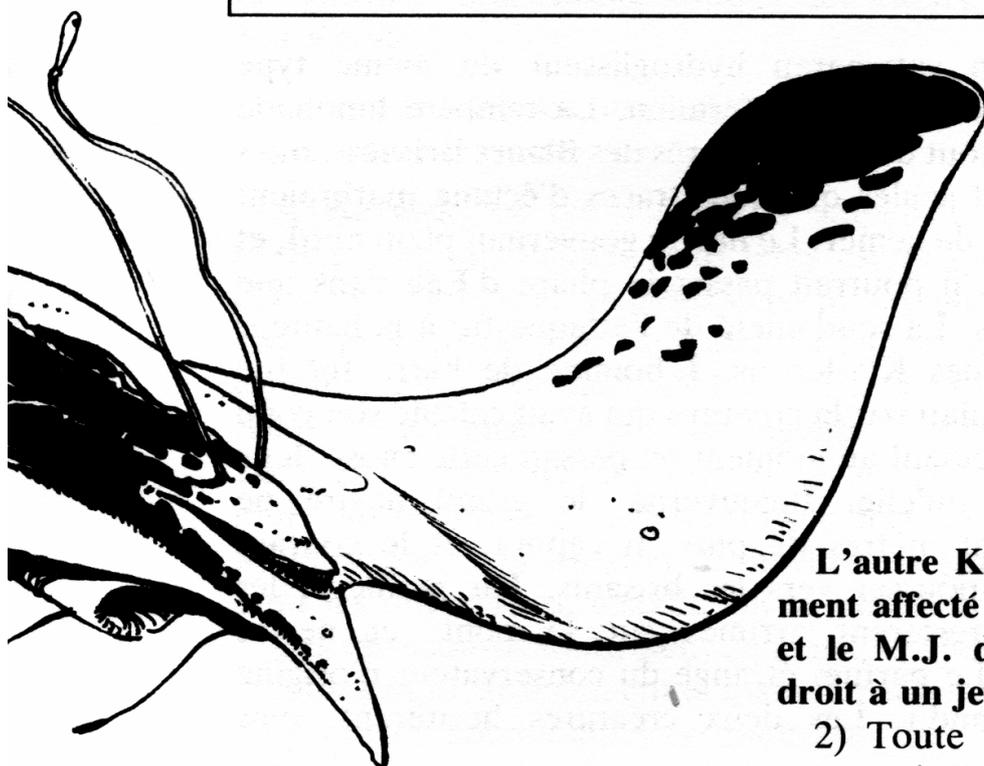
Littéralement « Tueurs de l'aube ». C'est le plus redoutable des prédateurs de Marine. Son nom fait taire les conversations, et on ne l'invoque jamais à la légère, chez les Humains comme chez les Zhou. La créature a la forme d'une raie manta, de huit mètres d'envergure. Les yeux allongés sont presque humains. L'animal possède une queue-fouet semblable à celle des Zhou, heureusement non vénéneuse. C'est une machine à tuer rapide, silencieuse, efficace. Les Tueurs de l'aube sont appelés ainsi parce qu'ils attaquent les proies qu'ils considèrent comme dangereuses (Hommes et Zhou) entre chien et loup, alors qu'il ne fait pas encore très clair, mais quand s'évoquent les angoisses de la nuit. Ils bondissent alors hors de l'eau sur les petits bateaux qu'ils tentent de couler en les déséquilibrant du poids de leurs corps.

Les Kia-Kaous vivent par couple. Si l'un d'entre eux est tué par Humain ou Zhou, l'autre mourra en le vengeant. Ces créatures ne sont ni très nombreuses ni très prolifiques.

Omnivore marin : H8, E12, F12. *Arme* : 5 (dents + queue).
Armure : 4. *Masse* : 45 000 kg. *Taille* : 12 m adulte. *Vitesse* : 8 nœuds, avec des pointes à 15 nœuds.

1) Un *hurlement mental* envahit tout **Kavalek**, et tout le monde tombe dans l'inconscience, sauf les télépathes qui doivent réussir le jet d'évasion suivant :

Moyenne mentale + niveau de télépathie $\times 2 D \geq 80$



L'autre Kia-Kaou est également affecté par le hurlement, et le M.J. décide s'il a aussi droit à un jet ou non.

2) Toute activité télépathique est à peu près impossible pendant une journée.

3) Fidèle en cela aux rites de sa race, le Kia-Kaou survivant ne s'enfuit pas et combat jusqu'à la mort.

4) Tout **Kavalek** se trouve libéré de l'étau mental. Cependant, il se passera longtemps, plusieurs heures, avant que des gens ne recommencent à bouger.

*Si les Kia-Kaous ont fui, ils se dirigeront vers leur repaire des **Petits Brisants**. Si les aventuriers ont bien mené leur enquête, ils sauront les y retrouver. Là-bas, les créatures, folles de dépit, et comprenant enfin que leur entreprise n'était pas réaliste, se battront jusqu'à la mort.*

Conclusion de l'aventure : Si les gens de l'Alliance des Douze Soleils n'ont pas remarqué l'emploi des armes à haute énergie, le départ de Marine se fera sans incidents. (Tout au plus les ethnologues s'interrogeront-ils sur certaines aberrations des **Guerroyants**, quelques mois plus tard !)

L'équipe recevra, après remise de son rapport, des substantiels honoraires. L'affaire sera évidemment étouffée, et incidemment l'on apprendra que des remaniements ont eu lieu à la tête du Consortium Doïchev. Mais quelle importance ? Dans ces boîtes-là, les directeurs changent tous les six mois !

EPILOGUE

Bolero était un catamaran hydroglisseur du même type qu'*Elfarranne*, celui de Belle Méridien. La tempête limonade avait été dure, surtout de nuit et si près des **Blancs Brisants**, mais le jour se levait et seules quelques traces d'écume marbraient encore le bleu nuit de la mer. Le navire gouvernait plein nord, et si tout allait bien, il pourrait passer le phare d'**Eau** dans une quinzaine d'heures. La soudaineté de l'attaque fut à la hauteur de la réputation des Kia-Kaous. L'homme de barre fut tué instantanément, aplati par la créature qui avait calculé son coup pour bondir exactement au moment où passait cette chose deux fois plus rapide qu'elle. Ingouverné, le grand navire ne parcourut pas cent mètres de plus. Il capota, et le courant commença de le pousser vers les brisants. Par malheur, les ballots d'algues restèrent arrimés sur le pont, et ne se dispersèrent pas. Le parfum étrange du conservateur d'origine impériale se répandit. Les deux créatures hésitèrent, puis goûtèrent.

L'innocence perdue des Kias-Kaous.

La drogue eut un curieux effet sur leurs cerveaux. Les Kia-Kaous commencèrent par souffrir atrocement de l'encéphale, puis eurent des hallucinations et manquèrent de devenir fous au fur et à mesure que leur Q.I. augmentait et que se développaient leurs pouvoirs PSI. Ils « perçurent » les Zhou et les Humains. Ils surent à quel point ils étaient craints, admirés et haïs. Ils se prirent alors pour des dieux...

Ils examinèrent avec leurs capacités toutes neuves les quatre archipels. Négligeant les Etats bien portants, ils pensaient avec raison que les rancœurs de leur récente défaite rendraient les gens de **Kavalek** plus malléables.

Se gorgeant de ces algues qu'ils avaient précautionneusement fait amasser et stocker dans les **Petits Brisants** par leurs premiers esclaves, ils lancèrent leurs premiers messages un matin à l'aube, quand s'envolent les frayeurs de la nuit et que l'esprit humain ensommeillé est le plus réceptif.

« Les Dieux de Marine ont élu **Kavalek**. »

« **Kavalek** abrite les serviteurs des Dieux. »

« Les serviteurs des Dieux ont été vaincus, les Dieux sont bafoués. »

« Vengeance ! Que les serviteurs reprennent les armes. » Puis les Zhous s'étant révélés comme des « durs à cuire » pour les Kia-Kaous :

« Mort aux Zhous, qui bafouent les territoires de chasse des Dieux et de leurs serviteurs. »

A **Kavalek**, ce fut d'abord la stupéfaction. Puis ceux qui avaient toujours échoué dans leurs aspirations par manque de constance, créèrent paradoxalement en un temps record un ordre mystico-clérical : le Culte du Nouveau Peuplement, aux aspirations franchement débiles : faire régner la suprématie des Dieux de **Kavalek** sur les **Guerroyants**, puis sur Marine entière. La grande majorité des indécis se rétrécit, et seuls certains individus restèrent à considérer avec horreur les édits du Culte. Mobilisation, construction de navires de guerre, travail forcé pour les réfractaires, installation de pièges à Zhous...

Ces réfractaires souffraient de maux de tête, d'angoisses, et se réveillaient invariablement le matin à l'aube, hurlant de terreur, en proie à d'abominables cauchemars.

Puis un jour arrivèrent les deux contrôleurs fiscaux de l'Empire. Ce couple vieillissant pensait que la cargaison d'algues avait simplement été détournée par les Marinæ. Lui n'était que fonctionnaire des finances, mais elle appartenait au Glaive de Clarté, et était télépathe. Ce qu'ils virent les horrifièrent. Concentrant toutes ses facultés, Mahi Sar parvint à entrer en contact avec les entités responsables de l'épouvantable dictature cléricale qu'étaient devenues ces îles. Elle vit les Kia-Kaous tels qu'ils étaient : des déments avides d'une puissance toujours plus grande, de sang, de mort... Et les Kia-Kaous lurent en elle des sentiments qu'ils ne pouvaient admettre : la grandeur d'âme, la bonté, la dignité, le refus de toute tyrannie... Les deux monstres commandèrent à leurs sbires de faire disparaître les deux Impériaux, qui furent égorgés de manière atroce. Un des tueurs, Serthab, devenu depuis Serthab le Marchand, s'empara du médaillon du Glaive auquel appartenait Mahi Sar.

Les cinq soldats impériaux eurent la chance de rencontrer le capitaine d'*Eliza Bella*, le catamaran qui avait conduit les deux agents du fisc de l'île de **Tétria** à **Estof**. Sachant ainsi où chercher, ils embarquèrent pour les **Guerroyants**, changèrent de navire à **Bû**, repoussèrent une attaque de pirates et débarquèrent à **Estof**. Ils agirent avec maladresse, attirant sur eux l'attention des moines qui les livrèrent à la vindicte populaire. Ce fut un

massacre parmi la foule, mais ils furent finalement lynchés, sauf un qui pourrit toujours dans les cachots du temple d'**Estof**.

Néanmoins, l'alerte avait été très chaude, et les **Kia-Kaous** décidèrent de hâter la prise de pouvoir de **Kavalek** sur les **Guerroyants**. Au prix d'un léger relâchement de leur action sur **Kavalek**, ils scindèrent leur action :

Le mâle resta près de **Kavalek**, et les messages du matin changèrent légèrement :

« Mort aux inférieurs des autres archipels. »

« Tous ceux qui sont en âge de se battre doivent s'entraîner pour la Guerre sainte. »

La femelle, au prix d'une épuisante course qui dura quatre mois, mit sous sa coupe tous les archipels, lançant à intervalles réguliers ces messages :

« Toute résistance est vaine. »

« Capitulez devant le Peuple élu par les Dieux. »

Puis les réserves d'algues s'épuisèrent. Mais le mal était fait : les transformations cérébrales des **Kia-Kaous** étaient permanentes. Cependant, ils ne pouvaient soutenir sans drogue le rythme infernal qui avait été le leur jusque-là.

Alors, ils centrèrent leurs activités sur **Kavalek**, ne partant plus qu'occasionnellement démoraliser les habitants des autres archipels. Ceux-ci reprirent du poil de la bête. Désirant rester très près de leurs « fidèles » afin de mieux les contrôler, les **Kia-Kaous** ordonnèrent aux moines de construire un temple marin qui leur serait dédié, et qui ne serait accessible que par la mer. Ils devraient pouvoir y pénétrer discrètement à toute heure du jour et de la nuit, ce qui impliquait un accès immergé. Il existait un petit fort au large d'**Estof** qui remplissait ces conditions. Il fut aménagé en un mois à peine.

Les choses en sont là lorsque arrive sur **Kavalek** un nouveau groupe d'Impériaux...

DOSSIER DESTINÉ AU M.J.**Table des rencontres en mer**

	1	2	3	4	5	6
1	10	1	12	11	9	10
2	1	8	7	5	6	9
3	12	7	6	3	4	11
4	11	4	3	6	7	12
5	9	6	4	7	8	2
6	10	9	11	12	2	10

- | | |
|--|---|
| 1) Pirates. | 7) Manufacture flottante. |
| 2) Tempête limonade. | 8) Bois de mer frais (1 D tonnes). |
| 3) Altross sauvages (nombre 10). | 9) Patrouille de Vole-Altross gardes-côtes. |
| 4) Tempête normale. | 10) Navire de gardes-côtes. |
| 5) Kia-Kaous normaux. | 11) Navire de commerce. |
| 6) Calme plat (le soir et près des côtes). | 12) Navire de pêche. |

Le Maître de Jeu utilisera cette table avec deux dés pour meubler le voyage entre les différents archipels. Les événements peuvent être tirés aléatoirement. On essaiera toutefois de maintenir un sain équilibre, évitant de faire suivre deux mois de traversée mortellement ennuyeuse par une semaine où se succéderaient trois attaques de pirates et cinq tempêtes limonade.

CALENDRIER DES EVENEMENTS

Avertissement : Les dates des événements vont être données en mois avant l'arrivée des joueurs. Celle-ci aura lieu au mois zéro, alors que la plantation a été installée au mois -48, soit quatre ans auparavant. Le Maître de Jeu aura donc un petit travail de préparation à effectuer pour donner la chronologie des événements aux aventuriers au fur et à mesure de leur enquête.

Ce système a été adopté pour laisser au Maître de Jeu le maximum de liberté quant à son propre calendrier impérial.

-48 mois : Début des activités de la Plantation Doïchev.

-45 mois : Départ de la première cargaison d'algues en direction de l'astrodrome, à bord du catamaran *Bolero*, capitaine Si Sia Su, excellent marin.

-44 mois : Attaque de *Bolero* par deux Kia-Kaous, à la fin d'une tempête limonade.

-43 mois : Eveil de l'intelligence des Kia-Kaous grâce aux algues mutées.

-42 mois : Première attaque PSI sur **Kavalek**. Création de l'Ordre du Nouveau Peuplement.

-36 mois : Découverte du trafic d'algues par les douanes impériales de Vonda.

-32 mois : Arrivée des deux contrôleurs fiscaux sur Marine.

-30 mois : Visite de la Plantation Doïchev par les deux contrôleurs fiscaux.

-19 mois : Arrivée des deux Impériaux sur l'île d'**Estof**, archipel de **Kavalek**. Ils meurent trois jours après, assassinés par les moines de l'Ordre du Nouveau Peuplement.

-18 mois : Arrivée des cinq soldats impériaux sur Marine. Ils ont la chance de rencontrer le capitaine d'*Eliza Bella*, le navire avec lequel les deux contrôleurs fiscaux firent le voyage de **Takak-Peh** à **Kavalek**.

-17 mois : Arrivée des cinq soldats impériaux dans l'île d'**Estof**. Tous sauf un sont tués lors d'une émeute provoquée par les moines.

– 16 mois : Début de l'attaque des autres Etats.

– 12 mois : La fin des réserves d'algues oblige les deux Kia-Kaous à cesser leurs attaques PSI contre les autres Etats.

– 10 mois : Achèvement du Temple du Nouveau Peuplement. Transfert de tous les prisonniers politiques dans ces lieux.

– 00 mois : Arrivée des aventuriers sur Marine.

Dossier des disparus

Arrivés sur Marine au mois — 32 ; disparus depuis :

Hiro Sar ♂ 54 ans. Contrôleur fiscal.

V7 I9 C5 H5 E4 F4.

T 16¹ 41³ 42³ 44⁴ 45¹ 46⁵

Mahi Sar ♀ 53 ans. Contrôleuse fiscale. Acolyte de l'ordre du Glaive de Clarté.

V10 I8 C7 H5 E4 F3.

T 16¹ 22² 42² 45⁴ 62² 46³

Arrivés sur Marine au mois — 18, disparus depuis :

Jeau Lafleur ♂ 38 ans. Lieutenant des Commandos de Sa Majesté.

V5 I7 C5 H9 E9 F12.

T 13¹ 14¹ 15¹ 16¹ 31¹ 32⁴ 33² 34¹ 35¹ 23¹ 43¹ 53¹

Alicia Kiu ♀ 27 ans. Commando.

V4 I7 C5 H5 E6SF8

T 13¹ 32³ 34² 35¹

Jelrn Durheur ♂ 22 ans. Commando.

V4 I7 C3 H5 E5 F10

T 32² 34¹ 35¹

Sugs Allisson ♀ 28 ans. Commando.

V4 I8 C5 H3 E5 F8

T 32⁴ 34² 35¹ 53¹ 63¹

Oscar Tabato ♂ 26 ans. Commando.

V6 I12 C6 H4 E6 F10

T 32⁴ 34¹ 35¹ 43²

HISTORIQUE

Il y a deux mille ans, un vaisseau colon humain arriva sur Marine. Il était à bout de souffle. Ses habitants colonisèrent le monde. Mais en partie par lassitude d'une discipline inhumaine, pourtant nécessaire dans une telle entreprise, en partie à cause de l'absence quasi totale de métaux lourds, dont le fer, ils oublièrent leurs origines. Toutefois, ils ne perdirent pas leur savoir-faire, et utilisèrent au mieux les ressources locales pour fabriquer des merveilles telles que les catamarans hydroglisseurs !

De tous les animaux qu'ils avaient apportés, seules deux espèces survécurent. Un oiseau dont la taille grandit jusqu'à devenir démesurée : l'altross. Et un quadrupède originaire de Césénime IV, d'où le vaisseau était parti : le chourouha.

Cinq cents ans passèrent. Un primitif vaisseau hyperluminique à fission atteignit la région stellaire qui allait devenir bientôt les Douze Soleils. Il transportait des exilés, tous rebelles à la tyrannie des féodaux de l'Empire galactique. Ces gens redécouvrirent Marine. Comme ils avaient une très haute idée des droits des cultures dites primitives, ils se contentèrent des onze autres soleils, n'installant sur la planète océane qu'une base qui existe toujours.

Il y a cinquante ans, l'Empire galactique entra en contact avec l'Alliance des Douze Soleils. Evidemment, il voulut réintégrer à l'arbre humain ce rameau dont les stupéfiantes réalisations disaient assez la valeur. Le refus des Douze Soleils était prévisible (la situation s'était produite si souvent par le passé), la résoudre ne serait qu'une formalité... Soixante vaisseaux de guerre navyborg se présentèrent à Viala, la capitale de l'Alliance. A bord du navire amiral, le gouverneur de la future Province des Douze Soleils, se préparait à prendre ses fonctions à Viala dès que possible...

De Viala, s'était levée une flotte limitée mais farouche, aux vaisseaux étonnamment maniables. Une unité se détacha et vint à la rencontre des Impériaux. On parlementa. Puis le navire amiral et l'émissaire de Viala partirent seuls pour l'espace profond. On ignore toujours aujourd'hui ce que le Vialan montra aux Impériaux. Sans doute quelque chose de terrible ! La flotte impériale repartit, laissant derrière elle un gouverneur brusquement rétrogradé au rang d'ambassadeur, ainsi que des administrateurs devenus corps diplomatique. Depuis, l'Empire galactique évite soigneusement toute action susceptible de heurter l'Alliance des Douze Soleils. Soyons justes, ce n'est qu'un prêt pour un rendu ! La situation profite somme toute à l'Empire : par l'intermédiaire de l'Alliance, il continue de commercer avec des races E.T. avec lesquelles il est en conflit (militaire, politique, idéologique ou économique) par ailleurs.

Autre avantage de l'existence d'un puissant petit État indépendant : l'Alliance, qui ne peut être soupçonnée de sympathie avec l'Empire, a pu effectuer des opérations d'interposition et faire cesser des guerres dans des circonstances où une intervention impériale de même nature aurait mis le feu aux poudres dans des régions troublées.

ALLIANCE DES DOUZE SOLEILS (MARINE EXCEPTÉE)

Capitale : VIALA NT : 6.

Habitants : humains.

Population : 10 milliards d'habitants.

Culture : tekno-marchande.

Nature : amicale.

Politique : démocratie directe.

Ressources : hyperalliages.

savoir-faire technique et informatique.

antimatière et matière à neutrons.

Armement : hypersophistiqué.

SYSTÈME STELLAIRE DE MARINE

Etoile centrale : B5 série principale (Géante blanc bleuté).

Nombre de planètes : 6, dont 3 géantes joviennes, 2 dépourvues d'atmosphère, **1 habitable** : Marine.

Une base de l'Alliance des Douze Soleils est située sur Tao, satellite de Marine. Une chaîne de huit satellites d'observation orbite autour de la même Marine. Les informations qu'ils récoltent sont dépouillées par des systèmes informatisés semi-intelligents fabriqués par l'Alliance. Toute anomalie est repercutée aux opérateurs humains.

MARINE

Taille : 5 (diam. 11 464 km, périm. 36 000 km).

Gravité : 0,6 g.

Océanographie : 9 (91 % d'eau).

Atmosphère : normale.

Satellite : 2 (Tao et Karma).

Intelligence : deux races.

Humains, arrivés voici 2000 ans.

Zhous, E.T. mammifères marins au Q.I. élevé. Culture orale.

MARINE : GÉOGRAPHIE

Physique : Le rapport taille/gravité relativement important de Marine s'explique par l'absence de métaux lourds, dont le fer, dans la croûte planétaire. La faible gravité et la relative jeunesse du monde permettent un volcanisme important quoique localisé et uniformément réparti. Ce volcanisme a provoqué l'engloutissement des continents voici deux millions d'années. Il ne reste que quelques archipels. Il existe des tremblements de terre localisés sur certaines îles. Il y a des tsunamis, par contre, qui sont quasi constants. Les tsunamis, par contre, sont quasi inexistantes.

Climat : Paradoxalement très sec. Les couvertures nuageuses sont juste suffisantes pour alimenter une « ligne des pluies » qui tombe deux heures après le crépuscule. L'inclinaison sur l'axe étant très faible (1°), les saisons sont très peu marquées. Les températures se répartissent ainsi en moyenne :

Latitude	Jour	Nuit
0°	50° C	25° C
45°	40° C	20° C
90°	30° C	20° C

Les vents : Marine aurait aussi bien pu se nommer Eole. Il est rarissime que les vents en mer tombent en dessous de force 3. Sauf, en fin d'après-midi, où ils cessent souvent près des côtes, pour reprendre de plus belle après la pluie nocturne. Il ne se passe pas une semaine sans qu'une série de rafales (force 8 à 11) ne vienne « augmenter la vitesse des navires » !

Les vents sont rarement froids, sauf ceux qui suivent immédiatement les pluies nocturnes. La température tombe alors en dessous de 15° C, pour une heure environ.

Les vagues : Elles sont de grande amplitude, mais se « cassent » en approchant des îles, ce qui fait que le ressac n'est pas très violent.

Les tempêtes : Il y a deux types de tempêtes sur Marine.

— Les tempêtes dites *classiques* : houles, vents forts, grains, assombrissement du ciel, etc.

— Les *tempêtes limonade*. Le nom peut prêter à sourire. C'est une des choses les plus belles et les plus terrifiantes qui soient. Tout

l'océan se couvre d'une couche de quatre à cinq mètres d'écume. Cette écume ne « porte » pas les navires. Leurs ponts se couvrent d'une sorte de mousse qui asphyxie l'imprudent qui se laisse recouvrir. La meilleure parade consiste à hisser le plus de toile possible, et de filer à **toute vitesse**, afin que la hauteur sur « lames » mette le pont au-dessus de cet enfer de bulles. L'équipage d'un navire immobilisé ne peut chercher son salut qu'en haut du mât, ou en s'enfermant dans la coque, priant le ciel que le phénomène ne dure pas trop longtemps. Les tempêtes limonade durent de quatre à huit heures. Le phénomène n'affecte pas les criques en eau profonde, ni la mer « sous le vent » des îles. Il cesse dès que la profondeur est inférieure à trois mètres.

Habitants

Deux espèces intelligentes cohabitent harmonieusement sur Marine. Les Humains et les Zhou. Les Humains occupent les terres émergées et la surface, les Zhou la pleine mer et les profondeurs. Quoique très capables de communiquer entre eux, ils ont peu de centres d'intérêt commun. Les Zhou dépourvus d'organes préhensiles ont une culture orale extrêmement sophistiquée. Depuis 2000 ans les Humains respectent religieusement les Zhou. Il faut dire que 200 millions d'humains confinés sur quelques milliers de petites îles envahies par la jungle, et dépendant presque totalement de la mer auraient bien peu de chances contre 10 milliards de Zhou en colère qui attaqueraient manufactures flottantes et navires de pêche.

En fait, les deux races vivent l'une à côté de l'autre en bonne intelligence. Quelquefois les humains remettent à l'eau un Zhou échoué sur une plage. D'autres fois, des Zhou ramènent à la côte des Humains naufragés, ou vont demander le secours d'un catamaran de passage... Et c'est là toute leur relation.

ZHOUS

Mammifères marins. V₂ à 12 I₂ à 12 H₂ à 6 E₅ à 10 F₂ à 12.

NT : non applicable.

Population : 10 milliards (estimation : Arc. imp.).

Culture : orale très sophistiquée.

Nature : neutre.

Politique : non applicable.

Ressources : chasse sous-marine.

Armement : non applicable.

Masse moyenne : 300 kg. *Longueur* : 2 m. *T.A.* : 3.

Arme : dard venimeux (+1D par séquence d'action pendant 1D séq.). Ce dard est utilisé comme un fouet.

HUMAINS

NT : 2+ (possèdent des connaissances NT3).

Population : 200 millions.

Culture : nomades de la mer, navigateurs.

Nature : neutres-hostiles.

Politique : diverses à tendance autoritaire, parfois totalitaire.

Ressources : autarcie.

Armements : voir p. 266.

Les Marinæes sont de type « européen » à la peau très bronzée, presque brune. A cause de la faible gravité, ils sont de grande taille (1,90 m à 2,10 m). Leurs cheveux, qu'ils aiment porter long, sont ondulés. Les teintes vont du blond presque blanc au noir le plus pur. Sans doute par adaptation à la forte luminosité, leurs yeux oscillent du marron au noir. Pour vêtements, ils portent des sandales dans les régions caillouteuses, et des manteaux lorsque la température descend au-dessous de quinze degrés celsius. Ils adorent les bijoux, surtout ceux d'importation, une des seules marchandises dont l'Alliance des Douze Soleils autorise l'importation limitée à des fins commerciales. Les Marinæes se sentent nus lorsqu'ils n'ont pas sur eux leur « Couteau de marin ».

*Jouer les Marinæes : Si le Maître de Jeu veut créer des Marinæes en tant que Personnages-Joueurs, il procédera comme suit. Tirer normalement les caractéristiques physiques et mentales. Puis déplacer un point de la Force vers l'Habilité. De plus, les Marinæes ont tous la compétence **34**¹ à cause de l'environnement social de Marine. Les Marinæes marins ont tous le talent **12**¹, appliqué aux catamarans hydroglisseurs. Et ils savent tous parfaitement nager.*

La démographie

Il va de soi que dans un endroit où la place est mesurée, la surpopulation et la sous-population menacent. Aussi, existe-t-il sur Marine quelques règles de vie qui sont religieusement respectées.

1. Jamais de guerre totale, qui affaiblirait les belligérants au point que le peuplement des îles pourrait devenir problématique.
2. Les femmes n'ont jamais d'enfant avant trente ans.
3. Rarement plus de deux enfants par couple.
4. Jamais plus d'un vivant pour un mort.

A propos de la notion de « couple », cette relation est assez peu prisée sur Marine. Les Marinæes étant des gens qui voyagent beaucoup, les unions se font et se défont rapidement. Lorsqu'une femme attend un enfant, elle va trouver tous ceux qui sont susceptibles d'en être le père. Ceux-ci s'engagent à subvenir pour leur part aux besoins de l'enfant. On a vu des refus de reconnaissance entraîner de petites guerres locales.

La monnaie

Le ducas est un petit coquillage de couleur argentée, inscrit de petites gemmes, qui est utilisé comme monnaie. Il faut environ dix ducas pour faire un crédit.

La langue

Bien que dialectes, argots et patois soient très vivants, tout le monde parle une langue relativement riche : le franglique.

Centres d'activité

On peut séparer les Marinæes en deux classes et une sous-classe.

Les Marins : navigateurs, pêcheurs, aquaculteurs etc. Ils vivent directement de la mer. Ils représentent 80 % de la population.

Les Terriens (ou Bouseux, ou Rampe-Gadoué) : ils vivent sur des îles et cultivent, élèvent et cueillent. 18 % des habitants de Marine sont des « terriens ».

Il existe entre les deux communautés un mépris verbal, qui ne se traduit jamais en actes. Les deux populations sont évidemment complémentaires...

Les 2 % restant constituent le secteur tertiaire : banquiers, grossistes, artisans etc.

Les manufactures flottantes

Il existe de grands bancs d'algues voguant à la dérive sur les océans. Les humains remorquent auprès de ces paquets de grandes bâtisses flottantes juchées sur pilotis. Ces radeaux sont des cités à part entière, où l'on pêche, ramasse et traite les cheveux d'ange, et d'où partent les expéditions qui recherchent le bois de mer. D'aucuns ethnologues extraplanétaires voient en ces radeaux l'amorce d'un nouveau type de symbiose entre l'homme et la mer.

LE BOIS DE MER

Au fond de l'océan vit une plante qui ressemble à s'y méprendre à un... panneau de contre-plaqué ! Lorsqu'elle éclôt, ou à la suite de secousses sismiques, elle se détache et monte à la surface, pas le moins du monde gorgée d'eau. Là, elle dérive jusqu'à ce que le soleil la dessèche. Elle se sépare alors en fragments qui coulent et engendrent chacun une nouvelle plante. Lorsqu'elle vient de faire surface, elle est « fraîche », c'est-à-dire utilisable par les hommes, qui la rincent au vinaigre. Cette plante est capable de fournir un bon substitut au métal ; toutefois le traitement pour ce faire est long.

Armement

Les Marinæes disposent de tout l'armement de technologie préindustrielle, malgré le manque de métal, et ce grâce au *bois de mer*. Cependant, le traitement étant très long, le prix des armes est élevé. Un simple couteau est chose précieuse...

Le couteau de marin

Bien que ce ne soit pas l'arme blanche la plus longue, loin de là, c'est la plus chère.

Le couteau de marin est taillé dans une nervure particulière du bois de mer. Il faut trois ans pour en fabriquer un. C'est une arme inusable, et presque incassable, insensible à la corrosion ou à la chaleur, légère, facile à lancer et précise. Elle coûte de 20 000 à 30 000 ducats, et encore ne suffit-il pas d'avoir de l'argent pour pouvoir en acquérir une. Il faut souvent la commander, et l'attente est longue.

Autres armes blanches

Sabres d'abordages, hallebardes antiabordage, stylets, lances. La rapière est assez peu utilisée, mais c'est une arme d'apparat très recherchée.

Les explosifs

Bien que classifiés NT2, les Marinæes n'ont pas tout oublié de leurs ancêtres, et savent parfaitement fabriquer poudre à canon, nitroglycérine, et donc dynamite. Ils disposent d'excellentes grenades équiva-

lentes à celles que l'on trouve à NT3. De plus, ils savent parfaitement préparer le fulminate de mercure, qui est le moins rare des métaux lourds présents sur Marine. Ils disposent donc du moyen de fabriquer des pointes explosives et ne s'en privent pas.

Les armes de jet

L'arbalète est l'arme la plus utilisée. Il est rare que son possesseur ne possède pas au moins deux carreaux explosifs, malgré les risques que cela peut comporter.

L'artillerie

L'engin le plus utilisé est la *baliste*. Elle envoie un javelot de 2 m à une distance pouvant atteindre 500 m ! La pointe est évidemment explosive. (Equivalent à une grenade NT3.) Tout navire possède au moins une baliste.

Les navires

Les navires des Marinæes font l'admiration des teknos de toutes races. Lors de son dernier anniversaire, Sa Grâce le Duc de Kerzut se vit offrir par le corps diplomatique des Douze Soleils une maquette statique de l'un de ces catamarans, fabriquée par des artisans marinæes.

Les catamarans hydroglisseurs font la fierté des habitants de Marine. Il n'est pas ridicule de dire que le sentiment de chaque habitant envers ces magnifiques coursiers aux mâts inclinés et à l'aéro-hydrodynamique époustouflante ressemble à la sensualité, voire... de l'amour. Chaque navire a un sexe, déterminé par son nom. On parle de lui comme d'une personne et non d'un objet. Ils sont fabriqués à l'unité et il n'y en a pas deux semblables. Il n'est pas exagéré de dire que chaque navire construit est meilleur que celui qui l'a précédé. Même les pirates ne détruisent une prise que s'ils y sont contraints. Il est d'ailleurs significatif de voir que les balistes à pointe explosive (voir plus haut) menacent bien plus la vie des équipages que la flottabilité des vaisseaux.

Le navire le plus courant est le *Marchand lourd*. Il est représentatif de l'architecture navale de Marine. C'est un catamaran mesurant hors tout 50 m × 30 m. Sa hauteur de mât est de 50 m, et il a 10 m de tirant d'eau. Il possède cinq lames (ou « foils ») qui lui permettent de déjauger au-dessus de 10 nœuds. Il peut alors atteindre des vitesses extraordinaires, rendues possibles par la faible gravité.

Il y a très peu de pièces métalliques, tout n'étant que chevillage, collage et arrimage. Le navire est cependant très solide, difficilement inflammable et totalement insensible à la corrosion, étant entièrement fabriqué par des éléments donnés par la mer.

La coque est en bois de mer.

Les voiles sont en flotteurs de grandes méduses (rigoureusement ininflammables), et extrêmement rigides.

Les bouts, filins, amarres etc. sont faits à partir de cheveux d'ange, une longue algue fibreuse.

Le navire est armé de deux balistes, lançant des harpons à pointe explosive.

Barrer un catamaran hydroglisseur :

Les Marinæes apprennent dès l'enfance la conduite de ces navires. C'est une tâche délicate qui nécessite entraînement, rapidité et habileté. Des extraplanétaires ont réussi à conduire des petits modèles sous-toilés au bout de trois ans d'entraînement, sous la surveillance d'un indigène. Les quelques tentatives d'entraînement rapide par hypnose se sont soldées par de cuisants échecs.

Pirates et garde-côtes

Les pirates et les gardes-côtes de Marine diffèrent très peu quant à leurs moyens. Ils ont les mêmes navires, pratiquent les mêmes reconnaissances aériennes et l'équipage type d'un pirate ne diffère pas de l'équipage type d'un garde-côte.

Les navires : Ce sont des catamarans de petite taille, surtoilés, au pilotage délicat même pour un Marinæe. Ils sont armés de deux balistes, possèdent des bordées renforcées et leurs ponts sont parsemés d'abris anti-explosions.

Les équipages : Un équipage Douanier ou Pirate type se compose comme suit :

A) *Un équipage de manœuvre :*

Capitaine : V7 I11 C7 H9 E9 F9

T 12¹ 32¹ 33¹ 34¹ 41¹ 44¹ 46¹

B) *Trois matelots :* V6 I6 C6 H8 E7 F6

T 12³ 34² 35¹

C) *Deux balistiers :* V6 I6 C6 H8 E7 F4

T 12² 34¹ 35²

D) *Groupe d'assaut/Equipage de prise :* 4 × V4 I4 C4 H8 E7 F9

T 12² 32² 34³ 35²

E) *Vole-Altross :* 2 × V8 I6 C6 H9 E6 F5

T 23¹ 11³ 12¹ 31¹ 34¹ 35¹

Tactique d'approche des pirates :

1) Reconnaissance aérienne des objectifs.

Les Vole-altross sont généralement déguisés en douaniers.

2) Embuscade.

Le navire affale ses voiles après s'être mis « dans le soleil » par rapport à sa cible. Il a ainsi moins de chances d'être repéré trop tôt. Les Altross approchent de nouveau leur cible, eux aussi « dans le soleil ». Il va de soi que cette embuscade est très susceptible d'être déjouée par un capitaine entraîné.

3) Attaque.

Un des Vole-Altross mitraille le pont du navire attaqué à l'arbalète tandis que l'autre va essayer d'affaler les voiles en coupant les drisses au sommet du mât. Parallèlement, le navire pirate hisse ses voiles et se lance à la poursuite du fugitif.

4) Poursuite.

Les Vole-Altross continuent à envoyer une grêle de flèches sur le pont du fugitif. Les balistiers du navire pirate envoient des javelots non explosifs, mais reliés à leur navire par un filin. Ils visent les haubans du fuyard, espérant ainsi le retenir.

5) Abordage.

Les captures sont convoyées jusqu'à un repaire par l'équipage de Prise. Les prisonniers sont rarement exécutés. Ils sont soit déposés sur une île isolée où passe un bateau tous les ans, soit vendus comme esclaves, soit enfin, s'ils sont beaux et s'il y a demande, vendus à des barbares pour une cérémonie de cannibalisme tribal.

Pour les gardes-côtes, les étapes 1 et 2 sont semblables, mais si l'avis de « stoppez pour identification » n'est pas suivi, ils n'ont aucun scrupule à tirer à la pointe explosive, ce que ne peuvent se permettre les pirates.

