



Darwin
PROJECT

POLARIS

Volcania III

Un supplément pour Polaris de Benoît Attinost
illustré par

Éric Liberge, Laurent Mérillou, Joël Mouclier, Jérôme Simon, Pierre Soppelsa

Polaris © 2001/2002



Avril 2002

Halloween Concept est une marque déposée Darwin Project © 2001/2004

Darwin Project

75 rue Compans
75019 Paris

<http://www.darwin-project.com>

polaris@darwin-project.com

POLARIS

Volcania III



Un supplément pour Polaris
de **Benoît Attinost**

Relecture et correction

Mickaël Croitoriu

Illustré par

Éric Liberge, Laurent Merillou, Joël Mouclier, Jérôme Simon, Pierre Soppelsa

POLARIS

Volcania III

Volcania III est née du désir d'offrir aux joueurs, comme aux meneurs de jeu, une base concrète pour débiter des aventures.

Pas de grosse machination politique ici, mais des marchands avides, des prostituées loquaces, des revendeurs à la sauvette et des mercenaires sur le retour. Volcania III est terre à terre (mer à mer ?), accessible, vivante et pleine de surprises. Il ne fait jamais nuit dans cette cité, il y a toujours quelque chose à voir.

Tout au long de ce supplément, vous trouverez des encadrés (beaucoup). Ils sont autant de pistes à suivre pour donner de la couleur à vos scénarios, pour que vos personnages fassent de nouvelles connaissances et pour qu'en partant de Volcania III vous puissiez vous dire : "Si j'ai besoin d'un renseignement sur telle chose, je sais que machin pourra me le donner". Personnages typiques, organisations, rumeurs, légendes et autres lieux à visiter vous attendent dans ces pages.



Bien sûr, vous pourrez jouer toute une campagne dans "la cité des Princes Marchands", il y a largement de quoi occuper un groupe entreprenant qui souhaite découvrir les joies du négoce. Parmi les encadrés, vous trouverez une kyrielle de "Et si...". Ils sont plus particulièrement destinés à des meneurs de jeu qui voudraient faire un petit aparté dans leur campagne en cours.

Ce livret se compose de trois parties distinctes. L'historique de la ville et les alentours, la ville elle-même,





décrivez précisément et, enfin, quelques lignes levant le voile sur des mystères laissés sans réponse dans les pages accessibles à tous. Le joueur pourra lire les deux premières parties si son personnage connaît bien la ville. Il laissera au meneur de jeu le soin d'étudier la troisième.

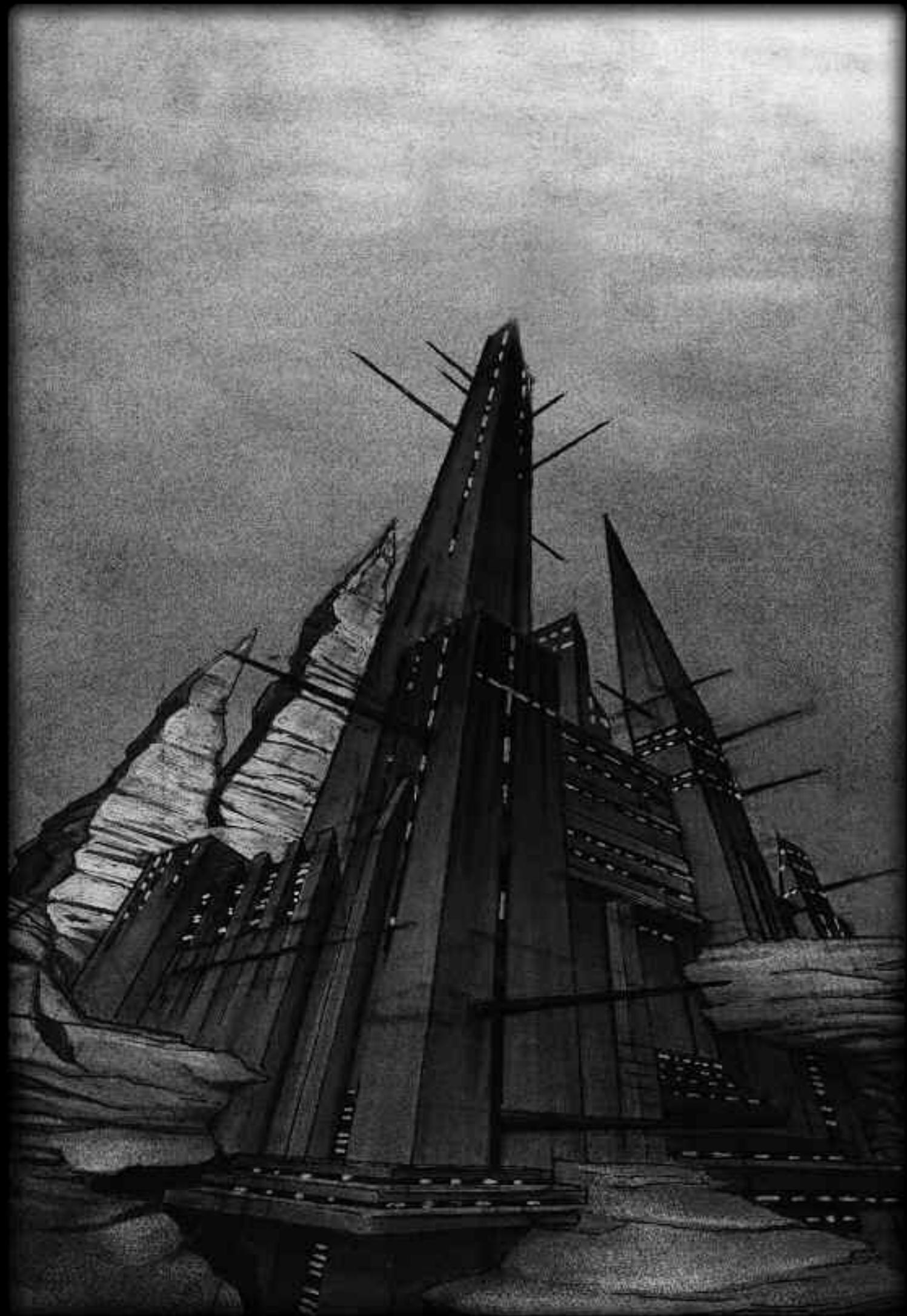
Mais le plus important, ami meneur, c'est que Volcania III est votre cité, votre ville. Vous trouvez qu'il manque un élément important ? Ajoutez-le. Vous n'aimez pas tel personnage ? Retirez-le. Volcania III n'est pas un modèle à respecter à la lettre, au contraire. Si vous n'y mettez pas votre touche personnelle, votre griffe d'artiste, elle aura moins de charme pour vous et pour vos joueurs. Elle a été imaginée pour être triturée à souhait, (comme un jeu de construction) alors profitez-en, personne n'ira crier à l'hérésie (surtout pas moi).

Bonne lecture et surtout, bon travail.

Benoît Attinost

P.S. Volcania III est dédiée à tous les bâtisseurs de Laelith, effectivement, la Ville des villes.





Chapitre 1

Introduction 12

La Fosse de Vulcain 13

Comment se rendre dans la Fosse de Vulcain 13

Les lignes régulières

Les transports privés

Les voyages solitaires

Inferno's

La Passe des Canfres

Le Chenal des Nadirs

Les particularités 15

La Colonne de Neve

Les ruines de Volcania II

Le tunnel

Le Dédale (-5 200 m)

Quelques données biologiques 17

La flore

La faune

Et les autres

Données générales 18

Chronologie 18

Relations avec l'extérieur 20

Relations avec les principales puissances 22

Les Foreurs 22

Données statistiques générales 22

Population totale : Mutation et stérilité 22

Turnover 23

Langue et monnaie 23

Leçons de chose 23

Les pouvoirs 24

Les Hammer 24

Les Princes Marchands 24

Histoire

Les domaines économiques des Princes Marchands

Objectifs communs

Plan de quartiers 25

Archétype 26

Chapitre 2

Le Port 30

Les abords 31

Le phare des Néo-Weird

Les Sentinelles muettes

Les mines actuelles et les boyaux

La raffinerie

Les tubes

La raffinerie et les «cages»

Le garage

Les mines

Le port extérieur 33

Débarquer à Volcania III

Les barges et les quais

Les cales sèches

Le contrôle des marchandises

Le contrôle des personnes

Les entrepôts

Les cavernes

Le marché au gros

Le marché aux énergies

Le marché aux minéraux

Le marché aux poissons

L'abattoir

La capitainerie

La tour de contrôle

La caserne des Hammer

La quarantaine

Les arsenaux

Les tunnels

Les ascenseurs

Les tubes extérieurs

Les tubes d'accès aux mines

Le port intérieur 39

L'organisation du port intérieur

Les portuaires

Urbanisme du port intérieur

La Grande Pègre

Historique

Organisation

Buts

La paroi

Les manufactures

Le marché sombre

Présentation générale

L'orgasmodrome

La technopolis

La biopolis

Le royaume des rampants

Le bidonville

La chapelle des oubliés

La cour des petits

Les mines

Les mines

La fabrique

Les demeures ouvrières

Le quartier des fous

Le vieux quartier

Les maisons de jeux

Le vieux théâtre

La chapelle du Culte du Trident

Chapitre 3 :

LE NEXUS 54

Le grand marché 55

Les armateurs et les armuriers

Organisation

Champ d'activité

Quelques adresses

Les grosses structures

Les magasins classiques

Les petites échoppes

Les donneurs de forme

Organisation

Champ d'activité

Quelques adresses

Chez Devil, prêteur sur gages

Historique

Organisation

Personnel

Les pourvoyeurs

Organisation

Champs d'activité

Quelques structures

Les tertiaires

Organisation

Champs d'activité

Quelques noms

Les franges 62

La bourse

La corbeille
 Les loges
 La terrasse
 Les tours de Babel
 L'organisation des Babeliens
 Les purs
 Les affiliés
 Les soumis
 Les tours de Babel
 Les périphéries
 L'hôpital
 L'organisation
 Les blouses blanches
 L'arène
 Historique
 Organisation
 L'administration
 Les lieux publics
 La direction
 La technique
 Les loges des artistes
 Les gradins
 Personnages importants
 Régisseur Maure Liebe (Diplomate)
 David Gilmour, Génie éclairagiste (mécanicien)
 Embryo, «l'égorgeur des mines», gladiateur (soldat)
 Val Sragos, dresseur (cultivateur)
 Waga Goldmaker, manager (marchand)
 Basse Thalís, bookmaker (trafiquant d'Équinoxe)
 Rocco Speigle, supporter (exclu des bas fond)
 Le monastère du Magma
 Historique
 Le dogme et son utilisation
 Organisation
 Hiérarchie générale
 Le cursus
 Les écoles
 Personnages importants

CHAPITRE 4 : LE CŒUR74

Les administrations75
 La justice à Volcania III
 Le palais de justice
 La cour des Mères
 Le tribunal de commerce
 La grande cour
 Le haut commissariat
 La police judiciaire
 Les renseignements généraux
 L'institut médico-légal
 Le parvis des condamnés
 La prison
 La Guilde des Mères
 Le ventre
 Les laboratoires
 Les services pédiatriques
 Les services de recherche
 Les services carcéraux
 La portée
 Le temple du Magma
 La chapelle principale
 L'administration et les écoles
 Le presbytère
 Le zoo
 La serre
 La bibliothèque

Le musée
 Les appartements des prélats

Les Princes Marchands82

Les Killian
 Histoire
 Organisation
 Le palais des Killian
 Secteur d'activité
 Ambitions
 Les Néo-Weird
 Histoire
 Organisation
 Le petit palais des Néo-Weird
 Secteur d'activité
 Ambitions
 Les Cyclades
 Histoire
 Organisation
 Le terril des Cyclades
 Secteur d'activité
 Ambitions
 Les Liebe
 Histoire
 Organisation
 La centrale des Liebe
 Secteur d'activité
 Ambitions
 Les Jamaël
 Histoire
 Organisation
 La forteresse des Jamaël
 Secteur d'activité
 Ambitions

CHAPITRE 5 : LA CITADELLE DE VULCAIN88

Historique89
Les salles communes89
 Les salons
 Les salles de réunion
 Les communs
 Les jardins de Vulcain
Les appartements des Néo-Weird90
Les appartements de Cassandre91
 La salle de contrôle de la citadelle
 Le bureau de Cassandre Néo-Weird
 L'ascenseur
 L'arsenal

CHAPITRE 6 : LES SECRETS DE VOLCANIA III92

Volcania I
 Les relations officieuses avec les puissances
 La ville pirate
 La Colonne de Neve
 L'étage secret de Volcania III



Introduction

«Tu vois gamin, la vie c'est ça.»

Lorien haussa les épaules, dubitative. Autant que ce soûlard la prenne pour un garçon. Au moins il n'essayerait pas de la violer dans un coin sombre. Depuis deux heures, elle attendait, accoudée au zinc de l'Auberge de la méduse, à écouter les élucubrations de ce marin d'eau douce. Elle ne s'était pas payée le luxe d'une place assise mais elle n'en avait cure. Trois ans à Équinoxe lui avaient appris à vivre dans la promiscuité. Elle balaya du regard la foule entassée. Il n'était pas là.

«Ici, on se connaît tous plus ou moins. Regarde, moi, tout le monde me connaît.»

Lorien, fit mine de s'étonner.

«Ah bon ? Comme c'est intéressant ! Et mis à part des sacs à alcool de synthèse, on trouve quoi dans ce terrier ?»

L'ivrogne se raidit d'un coup, soudainement dégrisé. Il regarda autour de lui, affolé et Lorien remarqua que plusieurs de ses voisins avaient interrompu leur conversation. Le marin baragouina quelques mots et paya avant de déguerpir. Le serveur ramassa les quelques piécettes de monnaie locale et s'approcha de la voyageuse.

«Vous devriez pas parler comme ça, Mam'zelle, souffla-t-il au passage.

– Pourquoi ? , murmura Lorien en glissant doucement sa main sur la crosse de son arme.

– Parce que les gens n'aiment pas trop qu'on parle des terriers ou de ceux qui les creusent...»

Un soudain malaise s'installa dans l'auberge.

Peu nombreux sont les pilotes qui s'aventurent dans la Fosse de Vulcain sans un tracé précis, sans une route bien définie. Et même si certains s'avèrent en être munis, ils ne sont pas légion, ceux qui acceptent de descendre dans ce chaos de roches branlantes, de pics acérés, de cheminées à soufre. Les quelques indications qui vont suivre sont nécessaires à tout téméraire qui voudrait tenter sa chance au cœur de la zone d'influence de Volcania III.

1. La Fosse de Vulcain

À équidistance entre Sao, Rogue et Meya, la Fosse de Vulcain est coincée entre la Zone de Fracture de la Romanche et la Zone de Fracture Chain. Pour 40° Ouest et 8° Sud, ce gouffre d'une profondeur de 5.200 mètres s'étend sur une zone de 70 kilomètres de diamètre. Ses parois s'enfoncent à pic, morcelées en crêtes formant des petites vallées et des dentelures étroites permettant à des navires de tonnage moyen de se dissimuler. Il n'existe pas de carte véritablement à jour de la Fosse de Vulcain. On en connaît les aspérités majeures ainsi que les passages les plus empruntés. Cette ignorance s'explique par la forte activité sismique qui modifie la morphologie et la géographie sous-marine de la zone. Il ne se passe pas un mois sans qu'un tremblement ne soit ressenti, sans qu'un éboulement n'emporte un malheureux bâtiment.

Mais ces caprices de la nature sont en grande partie responsables de la présence de colons dans la fosse (de la construction d'une cité). En effet, outre l'énergie thermique à profusion et les gisements pétrolifères importants, les minéraux précieux sont à la portée de pioche de n'importe quel navire mineur. Or, argent, titane et roches ferrugineuses ont attiré l'homme dans cet enfer en mouvement. On compare souvent cette fosse à une mâchoire monstrueuse qui cherche à se refermer.

Voyager dans la fosse est donc très périlleux, d'autant que tous les minerais provoquent des perturbations sonar importantes. Certaines zones nécessitent un pilotage à vue et souvent une

Les différents noms de la Fosse de Vulcain

Ce sont les Hégémoniens qui ont, les premiers, baptisé la région. Mais suivant les villes et les empires, cette zone minière porte plusieurs surnoms. À Rogue on l'appelle «la Gueule du Diable». À Sao, c'est «la Trouée». À Meya, la population désigne le gouffre comme «l'Eldorado maudit». Les membres de la Ligue Rouge en parlent comme de «la Forge des Abîmes» et les Pirates l'évoquent sous le doux nom de «Trou du cul du diable». Plus simplement, les autochtones s'appellent entre eux les Volcaniens ou encore, selon la tradition minière, les Forgiens.

vitesse réduite. D'autre part, des coulées volcaniques peuvent à tout moment happer un véhicule au sol ou trop au fond. De nombreuses courses poursuites se sont ainsi terminées dans un torrent de lave emprisonnant à jamais les navires malchanceux.

Enfin, et elles sont relativement nombreuses, la fosse est l'une des rares concentrations de cheminées à soufre. Ces gueules rocheuses crachent sans discontinuer des tonnes de poussière terrestre qui opacifient complètement l'eau. Non seulement cela rend la navigation suicidaire (même si cela offre un camouflage presque parfait) mais en plus les rejets sont légèrement radioactifs (donc susceptibles d'endommager un bâtiment et ses passagers).

La Fosse de Vulcain est donc un gouffre obscur, dont l'eau est parfois opaque et dont la roche, toujours mouvante, est noircie par la cendre. S'y aventurer sans lumière et sans carte relève du suicide.

1.1 Comment se rendre dans la Fosse de Vulcain

Il y a trois moyens de se rendre à Volcania III : les transports en commun, les escortes payantes et le voyage en solitaire.

1.1.1 Les lignes régulières

Plusieurs cités et bases reconnaissent officiellement l'existence de Volcania III (voir *Relations avec l'extérieur* plus loin). Elles ont donc des lignes régulières permettant, à prix fixe et prohibitif, de se rendre dans la fosse. Le relief particulièrement dangereux de la région empêche toute estimation juste d'un temps de trajet. Personne n'ose utiliser une route rectiligne puis descendre à pic sur la base, les pirates étant à l'affût du moindre navire un peu isolé sortant des couloirs rocheux. Voici les quelques villes offrant des transports plus ou moins réguliers vers Volcania III. Ils sont très rarement attaqués quand ils entrent dans la fosse mais plus recherchés au retour (quand ils ramènent des métaux ou des marchandises précieuses).

En ville, c'est la Méridienne Azur qui gère les transports réguliers vers l'extérieur.

1.1.2 Les transports privés

Un peu plus chers que les transports réguliers mais plus discrets, ils sont aussi moins sûrs. De nombreux pilotes louent ainsi leurs services dans les bars louches. Ils acceptent de fermer les yeux sur leurs passagers et sur la marchandise qu'ils pourraient transporter. Bien entendu, il faut se méfier et se renseigner à propos du bâtiment que l'on va louer. Des

(Durée du trajet selon la vitesse)

VILLE	DISTANCE	10 NŒUDS*	20 NŒUDS*	30 NŒUDS*	FRÉQUENCE	PRIX MOYENS
Arlis	28 320 km	66 jours	33 jours	22 jours	1/semaine	de 14 000 à 28 000 sols/personne
Azuria	18 240 km	42 jours	21 jours	14 jours	1/semaine	de 9 000 à 18 000 sols/personne
Chiloe	12 000 km	28 jours	14 jours	9 jours	2/semaine	de 6 000 à 12 000 sols/personne
Equinoxe	10 080 km	23 jours	12 jours	8 jours	1/jour	de 5 000 à 10 000 sols/personne
Guamea	5 760 km	13 jours	7 jours	4 jours	2/jour	de 3 000 à 6 000 sols/personne
Hélène	2 400 km	6 jours	3 jours	2 jours	2/jour	de 1 000 à 2 500 sols/personne
Keryss	7 200 km	17 jours	8 jours	6 jours	1/semaine	de 3 000 à 7 000 sols/personne
Meya	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	2/jour	de 500 à 2 000 sols/personne
Néo-Troie	11 520 km	27 jours	13 jours	9 jours	2/semaine	de 5 000 à 12 000 sols/personne
Rogue	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	3/jour	de 500 à 2 000 sols/personne
Sao	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	3/jour	de 500 à 2 000 sols/personne

* Le temps de trajet est donné en jours en considérant que le navire se déplace 24h/24. On considère que sur la carte, 1 cm est environ égal à 480 km.

pirates se font souvent passer pour des pilotes et, dans le meilleur des cas, ils passent leurs clients par le sas, une fois en haute mer.

Pour fixer le prix des transports privés, augmentez les prix des lignes régulières selon les trois critères suivants : la discrétion, l'importance de la marchandise et la rapidité. On peut toujours négocier les tarifs du voyage à la baisse en fournissant, par exemple, une carte récente ou le fuel nécessaire.

1.1.3 Les voyages solitaires

Reste la possibilité de voyager seul. C'est la plus périlleuse et pas forcément la plus économique. Il faut se procurer une carte, le combustible et l'armement en cas de problème. Si les personnages choisissent cette option, ils devront opter pour une navigation en aveugle (sans sonar et uniquement avec une route à respecter) ou pas à pas (projecteurs, sonar actif et utilisation de la radio). Cette seconde solution est un appel ouvert à tous les pirates rôdant dans la région (ce qui est peut-être l'objectif des voyageurs).

Trois chemins sont répertoriés. Ils sont relativement sans danger. De ce fait, ils sont assez plébiscités par les transports bien qu'ils s'y engagent rarement sans une bonne escorte.

(Et si...)

Les personnages embarquent à bord du *Vaillant*, le navire d'un certain Nertox. Il s'agit en fait d'un tueur qui s'amuse à prendre en chasse ses passagers dans les coursives de son bâtiment. Il va de soi que nos héros n'en feront qu'une bouchée car il est seul. Mais avant de lancer son petit jeu, il les prévient que *le Vaillant* est doté d'un système d'autodestruction directement branché sur les pulsations de son cœur. S'il meurt, les sas s'ouvrent automatiquement...

1.1.4 Inferno's

Quand on vient du nord-est, c'est le chemin le plus simple. Outre les accidents de relief et les colonnes à soufre qui opacifient l'eau, Inferno's présente le désavantage certain de déboucher au-dessus de la fosse, face à la Colonne de Neve et à l'opposé de Volcania III. Par contre, le passage qu'il offre est si étroit, qu'il interdit à un croiseur de grande taille d'y pénétrer pour y poursuivre une proie. Il a été baptisé ainsi à cause de deux colonnes à soufre géantes qui se rejoignent presque, comme les cornes d'un diable. Les pirates sont nombreux dans cette zone car aucune intervention des Hammer, les forces armées de Volcania III, n'est possible.

(Le trafic de route)

Comme voyager autour de Volcania III est un peu compliqué, un commerce illégal s'est développé malgré les avertissements des Princes Marchands. De nombreux marins des cités voisines (même à Équinoxe) proposent, pour des sommes élevées, des itinéraires possibles pour atteindre le cœur du gouffre. Ces routes sont plus ou moins justes et à jour (faire la moyenne des Talents Estimation de qualité et Cartographie pour juger de la justesse des indications). Le prix est fonction de deux critères : la sécurité et la discrétion. Certains voyageurs cherchent, avant tout, les voies les plus empruntées (La Passe des Canfres par exemple). D'autres préféreront les chemins détournés, loin des rencontres possibles, loin des regards indiscrets. Dans un cas comme dans l'autre, il faudra payer.

1.1.5 La Passe des Canfres

On l'appelle aussi les deux coulées jumelles puisque c'est un chenal où confluent deux pentes douces d'origine volcanique. Ce qui étonne le plus en glissant le long de ces deux toboggans aussi lisses que dépourvus de végétation, c'est que rien n'explique l'origine du magma solidifié. On devrait trouver en leur sommet (700 mètres des profondeurs) des cratères, des accidents de relief, mais il n'y a rien.

La coulée Est, la plus large, reste la plus utilisée. Les gros croiseurs peuvent rejoindre la fosse sans craindre d'être attaqués ou repérés de trop loin. C'est par-là que passaient aussi les cargos miniers dont le tonnage interdisait toute manœuvre trop délicate.

La coulée Ouest est plutôt destinée à ceux qui voudraient arriver discrètement ou sans courir le risque de se faire percuter par un bâtiment trop important pour pouvoir les éviter en les croisant.

La Passe des Canfres se trouve à l'extrémité nord des deux pentes et forme une porte naturelle de deux cent mètres de large. Elle se trouve à une profondeur de 1 300 mètres. Deux sentinelles muettes (voir *Les sentinelles muettes*, chapitre 2) contrôlent les entrées et les sorties de la fosse. «Canfres»

(Rumeurs et légendes)

Les vieux loups de mer chuchotent que les deux coulées jumelles qui descendent jusqu'à la Passe des Canfres ne sont pas naturelles. Le relief volcanique lissé aurait été aplani, il y a fort longtemps. Par qui ? Pourquoi ? Mystère. Certains n'hésitent pas à dire qu'il y aurait un rapport avec les Généticiens, d'autres indiquent plutôt du menton la Colonne de Neve (voir plus loin).

(Neshai Dolittle, guide et marin dans la fosse)

PNJ

Poids : 65 kg	Taille : 1,65 m	Âge : 31 ans							
AGI	RÉS	RAP	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS	
14	14	14	16	16	13	13	12	12	
Réaction : 7 Perception : 14 Bonus dommages : +2 Fatigue : 14 Déplacement : 12/12 m									
Poids portable : 65 kg			Lutte : 12		Recul : 26				
Seuils :		Inc. : 11	Lég. : 7		Grav. : 14		Crit. : 22	Fat. : 43	Mort : 65

Influences : 6 à Volcania III

Alliés : ses clients et certains pirates de la fosse

Ennemis : les Hammer et tous les autres pirates

Talents : Acquisition de matériel 7, Armes de contact 2, Armes blanches à 1 et 2 mains 5, Armes d'épaule 4, Armes de poing 7, Connaissance générale 6, Connaissance milieu social (mercenaires) 6, Corps à corps 7, Esquive 6, Discrétion 4, Estimation de qualité/valeur 5, Jeu 4, Négociation 4, Pilotage de chasseur 4, Premiers soins 5, Pugilat 6, Science (mécanique) 5, Survie 5, Systèmes de sécurité 4

Équipement : cuir moléculaire, atténuateur de choc 4, pistolet Norston, pistolet choc, dague neurale, communicateur, I.D., 500 sols, 6 000 sols en biens négociables

Mutations : aucune

Description : petit, chafouin et éminemment corrompible, Neshai n'est pas le meilleur pilote de la fosse, mais c'est probablement le plus discret (sur l'identité de ses passagers). Son seul et énorme défaut, mis à part une calvitie naissante, c'est qu'il a tendance à saouler ses passagers. Déblatérant trois anecdotes à la minute, il peut faire craquer le plus patient des diplomates.

Phrase typique : «Allez dans la fosse ? Plutôt perdre un bras ! Bien entendu je suis prêt à perdre un bras si on y met le prix.»

étaient le nom que l'on donnait à certains pirates spécialisés dans l'échouage des bâtiments miniers. Ils plaçaient de faux repères pour que les navires se glissent dans la coulée Ouest et aillent percuter les parois des passages les plus étroits.

1.1.6 Le Chenal des Nadirs

Les portes nord-ouest sont sans doute les moins dangereuses. Même si elles obligent les vaisseaux à contourner la Crête des Nadirs pour descendre jusqu'à Volcania III (voir la carte), elles restent praticables par n'importe quel engin. On ne sait pas d'où vient le nom de cet accès, peut-être d'une grande bataille antique pour la possession de la Fosse de



Neshai Dolittle, guide et marin dans la fosse

Vulcain. Les Hammer patrouillent souvent dans cette région à la recherche de pirates. Ce sera sans doute le premier contact qu'auront les voyageurs avec des Volcaniens, s'ils passent par le nord.

1.2 Les particularités

Tout comme les coulées jumelles, on ignore quel phénomène est à l'origine de la présence d'un gouffre d'une telle profondeur dans la région. Les études anciennes arrivent à la curieuse conclusion que seule une explosion titanesque aurait pu provoquer un tel accident du relief. Bien entendu, il ne reste plus trace de telles recherches et la théorie de l'explosion n'est plus qu'une légende pour faire peur aux enfants de mineurs. Cette question reste toujours sans réponse. Pour pimenter le tout, la Fosse de Vulcain renferme de nombreux sites tous plus étranges les uns que les autres.

1.2.1 La Colonne de Neve

Cas unique sur Terre, ce pic qui ne s'évase vraiment qu'à sa base, monte si haut qu'il dépasse le sommet du gouffre de plus de cent mètres. C'est une véritable colonne d'un diamètre de quatre vingt mètres couverte d'algues et droite comme un i. Nul ne sait si elle est naturelle ou artificielle et on ignore comment elle a pu résister à l'activité sismique de la région.

(Rumeurs et légendes)

Plusieurs bâtiments ont disparu alors qu'ils croisaient non loin de la Colonne de Neve. Des pilotes affirment aussi avoir aperçu des lumières se déplaçant très rapidement dans la zone alors que les sonars restaient muets. D'autres auraient entendu le chant d'une femme dans leur radio, sans pouvoir en comprendre les paroles ou l'origine exacte. De là à affirmer que la colonne est un lieu hanté, il n'y a qu'un pas que les Volcaniens n'ont pas hésité à franchir. Même les pirates se méfient de ce «monolithe» cyclopéen...

1.2.2 Les ruines de Volcania II

À deux kilomètres au sud de Volcania III se trouve les restes de Volcania II, la cité minière (voir *Chronologie* plus loin et *Histoire*, chapitre 3). Plus en profondeur que sa grande sœur (-3 800 m), elle était dédiée essentiellement au forage, à l'extrac-

(Un groupe de pilleurs de ruines)

La compagnie de Yarek est composée de cinq hommes et de deux femmes. Leur dirigeant se nomme Fériens (un géant de deux mètres vingt), un ancien Hammer ayant démissionné pour des raisons que tout le monde ignore. Les pilleurs possèdent deux petits vaisseaux de type Vestal (*la Cells* et *la Goyave*) dont les propulseurs ont été améliorés pour éviter la cavitation. Les Yarek n'ont que très peu de concurrence car Fériens n'hésite pas à dénoncer quiconque oserait chasser sur son terrain. Ils restent les meilleurs guides en ce qui concerne Volcania II mais ils n'en connaissent vraiment que le dixième.

tion et à l'exploitation. Un glissement de terrain suivi d'une explosion dont on ignore encore l'origine a détruit le plus gros des infrastructures. L'eau a fait le reste, noyant plus de mille personnes en quelques minutes. On peut encore visiter cet amas de poutrelles, de murs éventrés et de coupoles écrasées. De même, les mines abandonnées ont la réputation de regorger de trésors laissés là. C'est le domaine des pilleurs de ruines les plus téméraires de la région. Il est officiellement interdit de récupérer quoi que ce soit car Volcania II est considérée comme la sépulture des ancêtres des Volcaniens. Les Hammer ont pour ordre de couler quiconque oserait s'arrêter là.

❶ L'Anémone d'acier

Toute l'infrastructure extérieure (dôme et charpente) a basculé pour s'écraser cinquante mètres plus bas. Non seulement il est très dangereux d'approcher, mais en plus il ne reste plus grand-chose à piller ici, à moins de chercher du métal en grande quantité. Petite originalité : les deux navires imprudents qui se sont empalés sur les poutres hérissées. On appelle cet endroit l'Anémone d'acier car le congloméra, comme une anémone, est un piège pour les imprudents et il ressemble vaguement à une plante géante.

❷ Les ruines principales

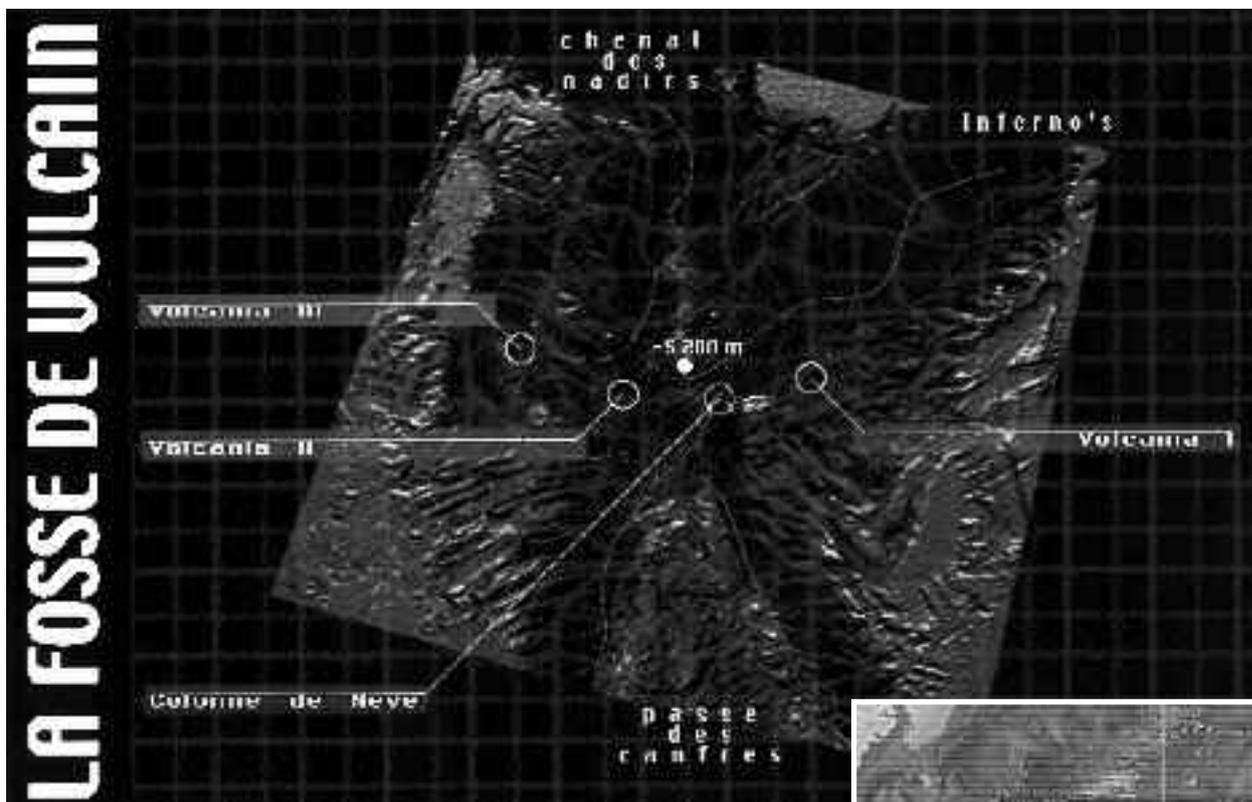
La cité précédente s'enfonçait dans la paroi sur trois cent mètres et deux étages. La plate-forme des habitations couvrait celle de l'exploitation minière. Lors de la destruction de Volcania II, elle s'est affaissée et a glissé sur vingt mètres, écrasant les puits, emprisonnant les mineurs et percutant le dôme de protection. On suppose que tout le matériel est intact sous des tonnes de pierre et la légende veut qu'il existe encore des passages qui conduisent aux mines. Ce qui n'est pas une légende, c'est que de nombreux pilleurs s'avançant trop profondément dans les ruines ne sont jamais revenus. La plupart se contentent donc de rester le plus proche possible de l'extérieur (ne serait-ce que pour évacuer au plus vite lors de l'arrivée des forces de l'ordre). Que cachent les décombres ? Nul ne semble le savoir.

❸ Le puits n°23

Tous les puits de Volcania II n'étaient pas dans la ville. La plus grande partie a été pillée et n'est plus qu'un ensemble des trous béants abritant on ne sait quelle horreur. Il reste tout de même une question qui turlupine les pilleurs. Tous les puits étaient numérotés de 14 à 35 (les treize premiers étant dans la ville même). Tous ont été retrouvés sauf le numéro 23. Où est-il ? Mystère. Il reste donc un trésor de matériel et de minerai à récupérer, encore intact dans la région.

1.2.3 Le tunnel

C'est plus une légende qu'un site précis. Le tunnel est une cavité se trouvant au nord-est de la Fosse de Vulcain, approximativement à -5 000 mètres. Il ferait cinquante mètres de haut et plongerait dans les entrailles de la terre aussi loin qu'un projecteur puisse éclairer. On ne sait pas où il mène mais ce qui est certain c'est qu'il n'est pas naturel. Les Volcaniens attendent toujours qu'un groupe d'explorateurs tente sa chance pour en savoir plus...



SITUATION



Rumeurs et légendes

Voici quelques informations que l'on peut collecter sur le Dédale dans les bars de Volcania III. Certaines sont fausses, d'autres ne sont que trop vraies :

- L'Arios, un navire marchand, aurait disparu, il y a peu, sous les yeux de son escorte. Il aurait été happé par une sorte de pseudopode noir qui l'aurait attiré vers le fond comme un vulgaire jouet. On a perdu sa trace au sud-est du Dédale.
- Il y aurait des mouvements sismiques cycliques dans le Dédale. Il faut y être au bon moment pour piller d'anciennes épaves encastrées depuis des années.
- Parfois il arrive que les mêmes mouvements lumineux observés à la Colonne de Neve se produisent dans le Dédale.
- Un groupement de pirates installe une base au sud-est du Dédale.
- Un groupe de chercheurs polariens a été vu non loin des portes d'Inferno's. Que faisaient-ils là-bas ? Y a-t-il un quelconque rapport avec le cadavre de Félorm retrouvé, il y a peu, par des pilleurs qui ont disparu depuis ?
- Pourquoi les Hammer envoient-ils leurs troupes à heure fixe dans la zone de dénivellation entre le Dédale et Volcania II ? On parle de la présence incongrue d'un Ternaset dans la zone.
- Des naufragés auraient signalé dans un dernier message la présence d'une ruine d'origine inconnue dans le Dédale.
- Des chasseurs Hammer ont récemment croisé la course d'une horde de Pieuvres Kraken dont les plus gros spécimens dépassaient soixante mètres ! Les monstres remontaient rapidement et ne se sont pas souciés de la présence des humains. On aurait dit qu'ils fuyaient quelque chose, mais quoi ?
- Il existerait un canyon dont les parois seraient d'or pur. Mais il serait protégé par des Congres-Tueurs.
- Il arrive parfois que des vaisseaux venus d'Équinoxe plongent vers le Dédale pour en ressortir quelques jours plus tard. Qu'y font-ils ?

1.2.4 Le Dédale (-5 200 m)

C'est sans doute la partie la moins praticable, la plus dangereuse et la moins connue de toute la fosse. Le fond du gouffre est une sorte de labyrinthe de canyons, d'arches et de tunnels aussi exigus qu'instables. On y trouve quasiment rien si ce n'est les carcasses éventrées de navires malchanceux. Parfois on tombe sur un autre style de carcasse. Il s'agit de cadavres plus ou moins fossilisés de créatures titanesques dont l'origine est inconnue. Il est possible de se frayer un chemin entre ces monstres avec de petits transports. Certains explorateurs affirment que ces restes sont quelques fois récents et qu'il n'est pas invraisemblable que de tels êtres soient encore en vie. Autre découverte inquiétante, quoi que plus classique, les restes de calamars géants de tailles respectables.

1.3 Quelques données biologiques

Toutes ces petites particularités ne doivent pas occulter les caractéristiques naturelles du gouffre. Comme partout, cette zone (pourtant profonde) connaît une vie aquatique importante tant au niveau de la faune que de la flore. Si des voyageurs venaient à tenter le diable et descendaient dans les profondeurs de la fosse elle-même, ils auraient alors à être très prudents.

1.3.1 La flore

La végétation est relativement classique sitôt qu'on s'éloigne de la zone habitée. Lichens, algues et anémones géantes survivent loin des colonnes de soufre. Toutes les régions dont l'eau est polluée par les déjections terrestres voient le développement de plantes parasites que les autochtones ont baptisé les Soufreuses.

Rumeurs et légendes

Le jardin des oubliés

Un dirigeant de la dynastie Planxty portait un amour immodéré pour les anémones. Il fit donc construire hors de la ville un petit arboretum dont il tint l'emplacement secret. On dit qu'il y cultiva toute sorte d'anémones (de la carnivore à la géante en passant par la polychromique). Quand il sentit que la maladie l'emporterait, il légua son titre à son petit-fils (il avait déjà fait assassiner son fils) et partit mourir dans son jardin. On ignore toujours où se trouve ce petit paradis multicolore et s'il existe encore. Il y a gros à parier qu'il ne doit pas être très loin de la ville mais qu'il doit aussi être très bien protégé.

1.3.2 La faune

On trouve très peu de créatures inoffensives comme les dauphins ou les Baleines Léviathan dans la Fosse de Vulcain. Par contre les Congres-Tueurs, les Pieuvres Kraken, les Mantas et les requins à plaques ne manquent pas (bien au contraire). Plus ou moins discrets selon leur nature (on voit rarement les krakens), ils participent activement au maintien de la chaîne alimentaire de la région. La radioactivité des gueules à soufre a plus touché la famille des méduses. Les Méduses géantes ou Méduses Maelström sont les plus dangereuses car elles sont douées d'une conscience et attaquent à vue.

1.3.3 Et les autres

On parle de la présence de Ternasets dans la région et c'est à juste titre. Le Dédale dissimule non seulement une colonie de ces créatures mais aussi leurs rejets et des Félorms. Ces derniers sont d'ailleurs *peut-être* à l'origine de toutes les aberrations du relief comme la Colonne de Neve ou le Tunnel, mais rien n'est moins certain. On ignore leur nombre exact et ce qu'ils font ici mais il semble que leur activité augmente depuis quelques années. Les Félorms n'ont aucun contact avec les humains qu'ils évitent comme la peste.

Soufreuses

FLORE

Description : lichens ocres, elles se déplacent au gré des courants à la recherche d'une proie. Comme mues par une volonté propre, elles viennent se coller sur tout être vivant ou mouvant à leur portée (poisson, vaisseau, scaphandre). Une fois accrochées, elles minéralisent leur cible et transmutent la matière en pierre. Suivant la taille, la nature et l'épaisseur du matériau attaqué, la transformation peut durer de une heure (scaphandre simple) à plusieurs années (carcasse de l'une des créatures géantes du Dédale). Pour s'en débarrasser, il suffit de nettoyer au plus vite la zone infectée.

AGI	RÉS	RAP	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
03	NA	NA	NA	01	30	NA	01	24

Taille : de 1 à 100 m3

Dégâts : minéralise 10 m2 en une heure (quelle que soit la matière)

Méduse Maelström

FAUNE

Poids : 1500 kg (eau à 90%)

Taille : 10 m de diamètre pour 40 m de long

AGI	RÉS	RAP	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
04	02	02	10	NA	04	60	NA	12
Réaction : 1		Perception : 14		Bonus dommages : +6		Fatigue : NA		Déplacement : 8/8 m
Poids portable : 20 kg		Lutte : 23		Recul : 64				
Seuils :								
Inc. : NA		Lég. : 12		Grav. : 24		Crit. : 36		Fat. : 72
Att. : Palier 4		Esq. : Jamais		Par. : Palier 5				
Lutte : 12 +3		Dég. : 6 +1		Nbr d'att. : 2 à 12		Armure : 1		
par pseudopode en contact			par pseudopode en contactde					

Spéc : immobilisation, digestion par acide et poison.

Description : Méduse à corolle fluorescente dont les pseudopodes traînent à la recherche d'une proie à engluer. Sitôt le contact établi, elles pivotent rapidement pour toucher la cible avec leurs filaments sécrétant une glu corrosive et digestive (de 2 à 12 filaments).

Il faut alors réussir un jet de Lutte pour se dégager et éviter l'attaque finale de la créature : son dard empoisonné.

Le poison a les caractéristiques suivantes : Intensité : 30, Déclenchement : 2 tours, Fréquence : 6 fois par jour, Effet : mort.

Les assassins cherchent particulièrement leur poison car il est presque indécélable. Les pêcheurs de Méduse Maelström sont aussi rares que fous mais ils existent.

2. Données générales

"Tu sais, l'histoire n'a pas une grande importance ici. On se souvient surtout que Marlouk le Gueux a vendu un stock d'algues moïses à Globeur en 563 pour la somme de 1 000 sols. Et toi tu viens me parler d'histoire ? Bien sûr, si tu y mets le prix, je peux te raconter deux trois trucs marrants. Par exemple..."

L'histoire de Volcania III remonte à l'époque de l'Alliance Azur et peut-être même avant. Avec le temps, elle s'est teintée de légendes et certaines des informations qui vont suivre sont sans doute le fruit de l'imagination fertile des autochtones. Il existe peu de traces écrites du passé tout simplement parce que les mineurs n'avaient pas besoin de creuser ce type d'information. On dit aussi qu'il n'est jamais bon de trop chercher à fouiller le passé dans la région.

Et ai...

Les personnages sont recrutés pour se lancer dans une mission pour le moins inhabituelle. Ils sont chargés d'aller dans toutes les capitales et à Équinoxe pour retrouver un maximum de renseignements sur Volcania et son histoire. Bien vite, ils vont s'apercevoir que quelqu'un ne souhaite pas qu'ils réussissent. Pourquoi ? Que cache le passé de la Fosse de Vulcain.

2.1 Chronologie

-52 : Volcania I

On ne sait rien de cette première cité. Il n'en reste qu'une statue récupérée des ruines de Volcania II. Il s'agit de l'effigie d'un puissant jeune homme au visage carré portant un tablier d'ouvrier. Il brandit un marteau comme une arme et fait face à l'éternité avec détermination. On suppose qu'une seconde statue devait se trouver devant lui puisque sur son tablier, les angles sont moins précis (probablement les points de jonction entre les deux). À défaut, on suppose que la première cité était minière comme la seconde mais personne n'en a de preuve. De même, on ignore l'origine de ces premiers colons. L'effigie se trouve dans le musée du Presbytère (voir *Le presbytère*, chapitre 4).

185 : Construction de Volcania II

Pourquoi les mineurs ont-ils migré d'une cité à l'autre ? Mystère. À partir de l'installation des premiers travailleurs dans cette caverne naturelle aménagée, il devient un peu plus simple d'étudier l'histoire.

190 : Fin de la construction de Volcania II

La ville compte trois milles habitants. À sa tête, Swan Weird, premier nom de la dynastie des Fils de la Forge. Despote, exploiteur mais efficace et rusé, il permet de consolider la position de sa ville dans la région. À l'époque, seul le Chenal des Nadirs était connu et sa surveillance était quasi permanente. Les richesses minières de la fosse sont telles que la ville ne connaît pas encore la récession qui touche l'ensemble de la planète.

201-206 : Le Premier siège

La construction du douzième puits intérieur se termine lorsqu'une série d'explosions menace l'intégrité du dôme central. Les unes après les autres, les colonnes maintenant la plate-forme des habitations tremblent et manquent de s'effondrer. Des créatures sortent alors des parois des mines et massacent les travailleurs bloqués là. C'est le premier assaut des Foreurs que subit Volcania II. La riposte est immédiate même si Swan Weird perd la vie dans la bataille. Pendant cinq années les attaques vont se succéder et décimer plus des deux tiers de la population. La cité entre dans une période de chaos malgré les efforts de Swan le second, nouveau monarque en place.

206-290 : Les temps sombres

La dynastie des Fils de la Forge domine la cité minière pendant un siècle complet. Le Culte du Magma, basé sur la vénération des forces chtoniennes se développe dans la ville. D'abord secret, il devient officiel avec la conversion des Weird à son dogme (voir *Le monastère du Magma*, chapitre 3). En 290, pour fêter le centenaire, Améno Weird, dit le Fol, décide de déclarer la zone de la Fosse de Vulcain, royaume souverain et libre. Il envoie des ambassadeurs partout où bon lui semble (chez les pirates, dans les cités adverses et à la surface) pour faire passer l'information. La réaction est immédiate puisque plusieurs cités qui ignoraient jusqu'à l'existence de Volcania II, envoient leur flotte pour la mettre à sac.

291-301 : Le second siège

Améno Weird est assassiné et remplacé par sa sœur, Niliana Sanglante, une furie qui organise la défense de sa cité et met en fuite les différents belligérants qui se présentent. Comme Swan Weird en son temps, elle sauve Volcania II mais est faite prisonnière par son neveu et meurt de faim et de soif, suspendue dans une cage en place publique. Il ne lui aura pas pardonné le meurtre de son père dix ans plus tôt. Queldran Weird est un caractériel manipulé par sa mère avec qui il a une relation incestueuse. Il se met rapidement à dos tous les mineurs.

302 : La chute des Weird

Queldran Weird est renversé par l'alliance conclue entre un syndicat hors-la-loi de mineurs (les Hammer) et le très austère Culte du Magma. Le souverain est noyé en place publique à l'endroit même où sa tante, Niliana la Sanglante, devenue une martyre, est morte un an plus tôt. La mère de Queldran fuit non sans avoir promis au préalable de restaurer sa famille au pouvoir un jour ou l'autre. Les prêtres du Culte du Magma enferment tous les dirigeants du syndicat et leur famille dans une mine et la font sauter. Ils instaurent la loi martiale et créent une force armée : Les Dévots. Volcania II devient une théocratie minière.

350 : L'héritière

Une femme se présente en arme au Chenal des Nadirs. Elle prétend être la bâtarde née des amours de Queldran et de sa mère. Elle se nomme Neph Weird. Elle estime donc être souveraine de la cité. Les Dévots la prennent en chasse mais tombent face à une armada qui les obligent à se replier. Ils attendent, certains de ne pouvoir être pris en défaut derrière leur protection. La flotte de Neph contourne alors la fosse sans passer au-dessus pour éviter les sonars et plonge le long des coulées jumelles, prenant à revers les forces adverses. Il n'y a pas de combat et le Culte du Magma se rend en échange de la vie sauve pour ses dirigeants. Neph accepte et aussitôt les fait tous décapiter. Mais pour ne pas s'aliéner la population, elle n'interdit ni le Culte du Magma, ni le syndicat des Hammer à l'origine de la chute son père. Au contraire. Elle propose aux Dévots et aux Hammer de devenir sa force de frappe. Ceux qui refusent sont immédiatement fusillés (pour motiver les autres). Les nouveaux dirigeants des Hammer et du Culte du Magma sont donc des hommes entièrement dévoués à Neph. En échange, et pour montrer la rupture avec les erreurs du passé, elle change de nom et commence la dynastie des Néo-Weird.

360 : Mort naturelle de Neph Néo-Weird

C'est un cas suffisamment rare dans cette lignée pour être signalé. Sa fille Lana Néo-Weird reprend la direction de la ville.

370 : Naissance de l'Hégémonie

371 : La défaite hégémonienne

Des croiseurs hégémoniens se présentent aux portes de la fosse pour assujettir Volcania. La réponse étant négative, ils déclenchent un assaut massif en passant au-dessus du gouffre et en lâchant des grenades. Les mineurs sont tous évacués par une troisième sortie récemment découverte : Inferno's. Les pertes sont donc minimes et l'Hégémonie ne trouve que des infrastructures vides lorsqu'elle aborde la ville. Les soldats ont pour mission de tout brûler avant de repartir. La destruction doit être systématique et être totale avant l'arrivée d'un contingent de savants. Nul ne connaît la raison d'un tel acharnement. Une petite garnison est laissée sur place. Lana Néo-Weird n'a aucun mal à reprendre la station et ne fait pas de prisonnier. C'est une défaite pour l'Hégémonie qui refusera toujours par la suite de reconnaître l'existence de Volcania. Officiellement, l'empire n'a jamais perdu un homme là-bas. Après cette victoire, les Hammer et les Dévots se soudent complètement et deviennent un groupe solidaire.

389 : Destruction et évacuation de Volcania II

Nul ne sait comment cela s'est produit. On parle d'explosions au niveau des colonnes qui soutenaient la plate-forme des habitations. D'autres évoquent un retour des Foreurs ou une vengeance de l'Hégémonie. Tout se passe en quelques secondes alors que la ville est endormie. La plate-forme glisse et va percuter la paroi en verre qui fermait la grotte. L'eau envahit tout, causant des milliers de morts. Certains arrivent à évacuer, dont la plupart des Hammer qui, «par chance», se trouvaient être en exercice à l'extérieur de la ville au moment du drame. Lana Néo-Weird échappe à la mort de justesse et rassemble tous les rescapés dans le plus grand transport de la flotte. Ils migrent tous vers la sortie de la fosse mais croisent le chemin d'une partie de l'armada hégémonienne. Cette dernière oblige le vaisseau principal à faire demi-tour et coule son escorte pour l'exemple. Lana Néo-Weird décide donc de bâtir Volcania III. Quand les travaux débutent, la population est de 1 500 habitants dont 130 Hammer.

408 : Fin des travaux de Volcania III

C'est la cité telle que nous la connaissons aujourd'hui mais en modèle réduit (avec moins de mines). Les Néo-Weird s'installent à l'étage supérieur et contrôlent ainsi la population qui compte 2 000 habitants. La station pourrait contenir quinze mille personnes. Lana Néo-Weird est tuée dans un accident de chasse. Son chasseur disparaît dans le Dédale sans que personne n'explique ni comment ni pourquoi. Son fils, Thibault, dit le Rat (surnom dû à son physique ingrat), prend la suite.

442 : Le troisième siège

Une flotte pirate passe par Inferno's et balaye les défenses de la ville. Les Hammer réussissent néanmoins à empêcher l'abordage de Volcania III. Ils savent qu'avec une population de 2 500 habitants, ils ne pourront pas résister longtemps. À la surprise générale, Janus Néo-Weird ouvre lui-même ses portes à Planxty le sanglant et lui fait une offre. Janus a effectué quelques recherches avec l'aide des sages du Culte du Magma. À la moindre crise d'envergure, la population de Volcania III disparaîtra. Il propose donc au pirate non seulement de lui laisser libre accès à la ville mais en plus de devenir son adjoint. En échange, lui et ses hommes devront ramener un tribut important en femmes et en hommes non stériles. Planxty est vieux, il cherche la sécurité, il accepte donc le pacte et se convertit à la religion du Magma en signe de bonne volonté. Volcania III devient une cité pirate.

460 : La chute des Néo-Weird

À la mort de Janus, sa fille Chloé Néo-Weird épouse le petit-fils de Planxty qui devient le nouveau souverain contre l'avis du Culte du Magma. Le pouvoir aurait dû revenir à Eldon Néo-Weird, le frère cadet de Chloé. Ce dernier est chassé de la ville avec le reste de sa

Ruines de Volcania II



famille. La rumeur veut qu'ils soient tous partis vers Guamea (voir page 66 du supplément *Hégémonie*). La dynastie des Néo-Weird s'arrête officiellement à cette date. La population de l'époque est de 6 000 personnes. Les pirates ont ramené des femmes et des hommes non stériles certes, mais aussi toute la racaille des mers. Les membres de la Ligue Rouge surnomment Volcania III, Tortola la ville pirate. La Grande Pègre (voir *La Grande Pègre*, chapitre 2) est créée en 461 pour maintenir un semblant d'ordre chez les pirates.

491 : Les Mères

Jénovah Kimmer, une Polarienne féconde est ramenée par des pirates à Volcania III. Violée à plusieurs reprises et maltraitée, elle tombe enceinte. Son bébé né, elle se précipite, le jour du marché, sur la place du Nexus (de l'époque). Devant la foule médusée, elle menace d'égorger son propre enfant si on ne lui redonne pas ses droits. Elle est abattue mais a le temps de tuer son rejeton. Toutes les femmes fécondes de Volcania III sont rapidement mises au courant de l'histoire et se rebellent, mettant en péril l'avenir de la cité. Elles se rassemblent en un syndicat clandestin et revendiquent à leur tour des droits. La dirigeante de l'époque, Enomi Planxty (probablement parce qu'elle était elle-même féconde), accède à leur demande et fonde la Guilde des Mères en 492. Les hommes féconds n'ont jamais tenté de se constituer en guilde. Il leur est plus facile de se (re)produire que les femmes.

503-513 : L'agrandissement de Volcania III

Chloé Planxty se rend compte que la station est trop petite à présent. Elle compte 17 000 personnes dont 10 000 résidents. Elle décide donc de faire agrandir la ville. La plus grande innovation est la construction du port extérieur (voir *Le port extérieur*, chapitre 2). Les travaux dureront dix ans et s'achèveront à la mort de Chloé, dit la Bâtisseuse. La dynastie pirate n'a pas la poigne de ses prédécesseurs (les Weird et les Néo-Weird). Ce sont donc les Hammer, indissociables du Culte du Magma, qui font régner l'ordre. On murmure qu'ils n'obéissent qu'en partie à la souveraine et à sa descendance. Il n'est pas rare de voir certains dignitaires se rendre à Guamea. De même, on soupçonne que les travaux d'agrandissement auraient été en partie financés par les Néo-Weird exilés.

535 : L'avènement des Princes Marchands

Alors que Galino Planxty règne comme il peut, une flotte marchande se présente aux portes de la ville. Les Hammer et la Guilde des Mères l'ont laissé passer sans rien dire, lassés de voir la ville en proie à la violence. Pire, c'est la propre police de Volcania III qui escorte les nouveaux arrivants. Ils viennent tous de Guamea, certains sont des Néo-Weird mais pas tous. La Petite Équinoxe a renforcé ses liens avec l'Hégémonie ce qui est mauvais pour le commerce. Les cinq familles les plus riches se sont donc exilées et s'installent à Volcania III sous l'œil médusé des pirates. Avant que les forbans ne réalisent la richesse des nouveaux bourgeois, les Hammer les déciment, les obligeant à se réfugier dans les mines où ils les massacrent au lance-flammes. Il y a plus de 10 000 morts. Depuis, les pirates du monde entier gardent une dent contre les habitants de la Fosse de Vulcain. Les portes de la ville leur sont toujours ouvertes mais peu d'entre eux daignent s'y rendre. De même, l'Hégémonie ne décolère pas d'avoir perdu cinq familles marchandes.

536 : L'organisation de la ville

Les cinq familles choisissent un pôle économique différent et un dirigeant qui portera le titre de Roi Marchand jusqu'à sa mort. Le nouveau dirigeant sera coopté par les doyens de chaque famille. Les Hammer se chargeront du culte, de la police et de la justice sous son égide. La Guilde des Mères impose une loi interdisant aux Hammer de devenir Prince Marchand. Cette décision fait l'unanimité.

541 : Représailles

Treize Mères sont retrouvées égorgées et maintenues dans des positions humiliantes par des fils de fer. C'est la Grande Pègre qui signe le crime en représailles à l'arrestation de ses membres par le service de sécurité de la Guilde des Mères.

555 : Les Veilleurs et le Culte du Trident

Équinoxe, comme d'autres villes, suit l'exemple hégémonien et refuse de reconnaître l'existence politique de Volcania III. Par contre les prêtres du Trident reconnaissent l'influence économique de la cité dans la région. Elle est devenue le pendant de Guamea, même si elle est plus petite. De plus, ils voient d'un mauvais œil l'existence de la «secte hérétique et paienne» du Magma. Ils dépêchent donc une délégation pour qu'une chapelle du Trident soit érigée en ville et que les Veilleurs aient un droit de regard sur la justice. Les Princes Marchands acceptent la chapelle mais refusent la venue des Veilleurs autrement qu'au titre de consultant. Les Hammer garderont le contrôle de la cité.

565-569 : L'avènement de la famille Néo-Weird

Cassandra Néo-Weird vient d'être cooptée au poste de Reine Marchande à l'âge de vingt-cinq ans. Elle rétablit ainsi le pouvoir de sa famille, et cela jusqu'à sa mort. Volcania III est une cité prospère, pleine de vie, qui doit sa richesse plus au commerce qu'à l'exploitation minière. Les Hammer sont plus puissants que jamais (trop diraient certains) et une petite guerre de religion se prépare entre le Trident et le Magma. En 569 la population totale est de 370 000 habitants.

2.2 Relations avec l'extérieur

"D'où venez-vous ? De Volcania ? Je ne connais pas."

Beaucoup d'empires ne reconnaissent pas l'existence officielle de Volcania III. Son passé de ville pirate l'a bannie des relations respectables que tout bon diplomate doit avoir dans son carnet d'adresses. C'est pour cette raison qu'on la trouve rarement sur les cartes. Politiquement, elle n'existe pas. Mais qu'importe, mis à part l'Hégémonie, tous les autres puissants savent bien que Volcania III est un passage obligé pour qui veut trouver tout et n'importe quoi. La plupart des activités illégales des dirigeants se traitent dans la cité des Princes Marchands.

Azuria : la République du Corail a peu de rapports avec Volcania III et ne reconnaît pas son existence pour des raisons purement diplomatiques. Ces derniers temps, par le biais du Culte du Trident, des contacts ont été pris avec les différents Princes Marchands. Autant dire que les Coralliens sont encore en terre non conquise dans la région.

Chiloe : la Ligue Rouge entretient des relations cordiales avec «ces pourris d'escrocs dans leur fosse à m...». Depuis que Volcania s'oppose aux Hégémoniens, elle n'a rien à craindre de la Ligue. Les échanges commerciaux sont nombreux et il arrive parfois aux Hammer d'aider les adversaires de l'Hégémonie dans quelques actions d'éclat. Les Princes Marchands ont dû tout de même bien clarifier leur position politique : aucune. Les villes qui constituent Chiloe considèrent Volcania avant tout comme un supermarché et un endroit où se détendre un peu. Le Culte du Magma a quelques adeptes là-bas.

(Et si...)

Guamea et Rogue s'entendent pour briser Volcania III. Une réunion va avoir lieu à Rogue pour conclure une alliance visant à ruiner la cité minière. On ne compte plus les espions, assassins et les diplomates qui viennent mettre leur grain de sel dans cette histoire. Et les personnages ?

Équinoxe : le Culte du Trident voit un peu cette ville franche comme un exemple que pourraient suivre d'autres cités. Les Hammer, religieux et guerriers, fascinent pourtant les prêtres. Ils aimeraient savoir combien parmi eux possèdent et maîtrisent la Force Polaris. Officiellement aucun. Le Trident aimerait aussi en savoir plus sur des liens éventuels entre le Soleil Noir et le Culte du Magma.

Guamea : c'est la concurrente directe de Volcania III. Les rumeurs annonçant l'arrivée d'un militaire au pouvoir n'étonne personne. Il se pourrait qu'une offensive de l'Hégémonie se prépare en secret. Guamea et ses richesses pourraient alors servir de base de ravitaillement. Sur un plan plus pratique, on trouve à Volcania III tout ce qu'il est interdit de vendre à Guamea. Il arrive même que des marchands aient une boutique dans chaque ville.

Hélène : l'Impératrice Télénéa considère que Volcania III lui appartient de droit. Bien entendu, les Princes Marchands ne l'entendent pas ainsi même s'ils observent une prudence compréhensible lorsqu'un émissaire aborde le sujet. *Le Libérius*, navire de classe Apocalypse, peut, d'un moment à l'autre, passer les coulées jumelles et attaquer la ville. Les espions volcaniens sont nombreux à Hélène.

Keryss : il n'y a aucune relation entre Keryss et Volcania III et cela semble convenir aux deux camps. Il suffirait d'un incident mineur pour que l'Hégémonie envoie ses croiseurs au-dessus de la fosse. Les échanges commerciaux sont interdits et passibles de la peine de mort pour tout citoyen de l'empire. Les Patriarches semblent savoir quelque chose qui les pousse à la fermeté.

Meya : c'est à Meya que les bâtisseurs de Volcania III ont acheté tout le matériel. Après plus d'un siècle, la dette reste partiellement impayée. Les relations entre les deux citées sont donc un peu tendues mais les Princes Marchands continuent de rembourser, maintenant une paix bien fragile.

Néo-Troie : l'Union Méditerranéenne n'a que peu de relations avec la cité mais serait probablement prête à lui venir en aide, juste pour voir l'Hégémonie ou Équinoxe rager un peu plus.

Rogue : en parlant de Rogue, tous les Volcaniens deviennent sérieux. Cette cité, aux vues expansionnistes, exploite toute la région autour de la Fosse de Vulcain. Un jour viendra où les Roguiens devront prendre la décision d'attaquer ou non. Plusieurs petits conflits ont déjà eu lieu entre les forces de Rogue et les Hammer, mais jamais rien d'officiel. Si un jour Volcania III décide de sortir de son trou pour construire à l'extérieur, il faudra compter avec Rogue. Pour le moment, l'économie pousse les deux villes à commercer en paix. Cela ne durera qu'un instant.



«Vous dites ça parce que vous êtes en colère.»

Aldebar Meriator, conciliateur

PNJ

Poids : 72 kg

Taille : 1,60 m

AGI	RÉS	RAP	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
14	14	14	16	16	13	13	12	12
Réaction : 9		Perception : 15		Bonus dommages : +1		Fatigue : 14		Déplacement : 12/12 m
Poids portable : 55 kg			Lutte : 12			Recul : 25		
Seuils :		Inc. : 12	Lég. : 8		Grav. : 16	Crit. : 23	Fat. : 47	Mort : 70

Influences : 6 à Volcania III

Alliés : ses clients et certains pirates de la fosse

Ennemis : les Hammer et tous les autres pirates

Talents : Acquisition de matériel 7, Armes de contact 2, Armes blanches à 1 et 2 mains 5, Armes d'épaule 4, Armes de poing 7, Connaissance générale 6, Connaissance milieu social (mercenaires) 6, Corps à corps 7, Esquive 6, Discrétion 4, Estimation de qualité/valeur 5, Jeu 4, Négociation 4, Pilotage de chasseur 4, Premiers soins 5, Pugilat 6, Science (mécanique) 5, Survie 5, Systèmes de sécurité 4

Équipement : cuir moléculaire, atténuateur de choc 4, pistolet Norston, pistolet choc, dague neurale, communicateur, I.D., 500 sols, 6 000 sols en biens négociables

Mutations : aucune

Description : bedonnant et jovial, ce sympathique bonhomme est connu dans toutes les cités de la région. Il s'est spécialisé dans la résolution des problèmes diplomatiques en tout genre. Quand deux camps s'affrontent sur un point et qu'ils ne veulent pas en venir à la violence, ils font appel à Aldebar le filou. On le sait, neutre, de bon conseil et toujours prêt à chercher des compromis. Son salaire est fonction du conflit qu'il a à résoudre. Dans son domaine, il n'a pas de concurrence et c'est ce qui fait sa force. En fait, ce que les gens savent moins, c'est qu'il fait assassiner toute autre personne tentant de lui prendre sa place.

Phrase typique : "Vous dites ça parce que vous êtes en colère."

Sao : le Prince Daverick sait qu'il doit être en bons termes avec Volcania III. Avec Guamea, c'est l'une de ses sources d'approvisionnement principales. Il serait prêt à engager ses troupes pour aider les Princes Marchands même s'il a la réputation d'être un pirate.

2.3 Relations avec les principales puissances

Les informations de ce chapitre ne sont que des généralités. En effet, si certaines nations ne reconnaissent pas Volcania III comme cité souveraine, ce n'est pas le cas de toutes leurs villes et de tous leurs citoyens. Cela vous permettra juste de situer le domaine des Princes Marchands dans l'échiquier politique (si tant est que cela ait une importance).

Alliance Azur : on ignore tout des relations possibles entre l'Alliance Azur et Volcania III. Peut-être que l'un des Princes Marchands en fait partie mais rien n'est moins certain.

Alliance Polaire : peu de relations pour des raisons géographiques et technologiques. L'Alliance Azur n'a en effet aucun intérêt à se pencher sur le cas de Volcania III puisque cette cité n'a ni trésor généticien, ni avantage commercial que ne pourrait offrir l'Hégémonie (par exemple). Bien entendu, quand il s'agit de trouver des matériaux venus des quatre coins de l'océan, les Polariens ne sont jamais loin.

La Confrérie des Veilleurs : encore plus frustrée que l'Hégémonie, la Confrérie des Veilleurs s'est vue signifier que sa présence n'était pas souhaitée à Volcania III. Pire, les autorités locales ne considèrent pas que la présence des Veilleurs soit nécessaire et utile. Les portes de la cité leur sont ouvertes mais ils ne doivent pas s'attendre à des mesures de faveur. Ils n'ont et n'auront jamais aucune autorité autre que celle qu'un Prince Marchand ne leur accordera. Il est d'ailleurs déjà arrivé que l'un d'entre eux confie une mission à un Veilleur en visite mais c'est un cas rare.

Les Généticiens : il n'y a pas de cachette généticienne connue dans la fosse mais il est possible que certaines étrangetés (les coulées, la Colonne de Neve ou le tunnel) soient d'origine généticienne. On murmure parfois qu'ils ne seraient jamais très loin de la fosse. Mais comme la plupart de ces rumeurs sont mauvaises pour le commerce, on évite d'en parler en public.

Hégémonie : pas de relation ou de la haine. Aucun échange diplomatique au contraire. L'Hégémonie réfléchit à un moyen de mettre en place un blocus autour de Volcania III. Les Patriarches refusent d'expliquer les motifs de leur défiance par rapport à la ville.

Ligue Rouge : relations cordiales. Échanges à tous les niveaux même si les Ligiens ne voient les Volcaniens que comme de vulgaires profiteurs. À plusieurs reprises, la Ligue a proposé à la cité de la rejoindre. Idéalement placée au sud de l'Hégémonie, elle aurait pu être un avant-poste très intéressant. Les Weird et leurs suivants ont toujours refusé.

République du Corail : pas de relations officielles avec Volcania III. Le taux d'utilisateur de la Force Polaris est le même que partout ailleurs et la fosse ne semble pas cacher de grands secrets. Via le Culte du Trident, les Coralliens aimeraient en savoir plus sur les Hammer et sur la possibilité d'une fréquence supérieure de la Force Polaris chez leurs agents.

Royaumes Pirates : ils ont déclaré la guerre à Volcania III même si certains d'entre eux s'arrêtent parfois pour s'y approvisionner. Leur présence dans la Fosse de Vulcain est bien connue et la tâche principale des Hammer est de les éradiquer. On les soupçonne même de vouloir construire une base secrète non loin de la Colonne de Neve.

Union Méditerranéenne : des relations économiques et parfois politiques. L'Union se rend compte peu à peu que Volcania III pourrait constituer un tremplin idéal pour sortir enfin du bassin méditerranéen. Tout comme face à la Ligue Rouge, les dirigeants de la cité gardent leurs distances par rapport à une puissance quelconque.

2.4 Les Foreurs

C'est une communauté dont on ne sait en fait que peu de chose. Il semblerait que des éboulements récents dans le port aient été mis sur le compte des Foreurs. De même, traditionnellement, quand

(Et ai...)

Des mineurs ouvrent un passage sur une caverne ayant servi de camp retranché à des Foreurs. Aussitôt, les ouvriers ignorants parlent d'une cachette généticienne. La rumeur arrive jusqu'aux Princes Marchands qui font appel à un groupe d'explorateurs (devinez qui) pour en savoir plus. Au fait, savez-vous qu'il reste quelques Foreurs et autres monstruosité dans le coin ?

(Le cimetière des Foreurs)

Il semble que les habitants de Volcania II aient acquis un certain respect pour les Foreurs. Ils portèrent donc en terre tous leurs adversaires morts au combat. Mais à leur grande surprise, à chaque fois qu'ils ensevelissaient un corps, celui-ci disparaissait et était remplacé par un présent. On dit que certaines tombes seraient encore intactes et remplies de dons des Foreurs. Encore faudrait-il retrouver ce fameux cimetière.

une mine s'effondre, on les accuse souvent. Autre bruit en vogue, certaines ruines du Dédale (voir plus haut) seraient l'œuvre des Foreurs. D'un autre côté, on les attribue aussi aux Félorms. Ce qui est certain, c'est que les mineurs tombent parfois sur des galeries de Foreurs plus ou moins récentes.

3. Données statistiques générales

"Comment ça elle est stérile cette femme ? Regarde comme elle est bien portante ! Regarde ses dents ! Elles ne sont pas belles ses dents ? Comment ça elle ne va pas faire des enfants avec ses dents ? Ne fais pas de mauvais esprit avec moi ! Pardon ? C'est un herma quoi ? Et qu'est-ce que j'en savais moi qu'elle allait muter en homme ? Tu veux quoi ? Que je te rembourse ? C'est hors de question ! Tu devrais être content. Tu as un homme et une femme pour le même prix ! D'ailleurs..."

Voici quelques renseignements généraux qui vous permettront de vous faire une idée sur cette ruche qu'est Volcania III. Si nous devons définir la cité en quelques mots ce serait mouvement, surpopulation, commerce et aventures. C'est un lieu qui n'est jamais stable, passif ou inactif. Jamais, les personnages ne devraient pouvoir se sentir isolés, au calme ou sans ressource.

3.1 Population totale : Mutation et stérilité

Il n'y a pas de recensement précis à Volcania III. Les Hammer filtrent parfois les nouveaux arrivants et peuvent donner quelques chiffres sur le nombre de mutants, par exemple. Le seul indice qui puisse vraiment servir, reste la consommation d'air. La profondeur excessive de la ville interdit toute canalisation vers la surface. Aussi, les pompes qui renouvellent l'air sont-elles toujours au travail (voir encadré). Les ingénieurs qui les manipulent estiment qu'ils approvisionnent en air plus de 350 000 personnes. On sait qu'à 370 000, il y a surchauffe. Dans ce cas, les Princes Marchands (les Liebe en l'occurrence) instaurent immédiatement des taxes sur l'air. Tout visiteur doit payer des sommes faramineuses chaque jour ou quitter la ville. De même, les quartiers les plus riches voient les tarifs augmenter. Généralement, la population diminue après le passage des collecteurs d'impôt des Liebe (voir *Les Liebe*, chapitre 4). La taxe sur l'air n'a été appliquée que quatre fois dans toute l'histoire de la cité

Sur les 370 000 habitants, on pense qu'il y a approximativement 74 000 mutants (soit 20%). Mais en se promenant dans les couloirs, il est aisé de se rendre compte qu'ils doivent être plus nombreux. Peut-être que les lois égalitaires de Volcania III les poussent à ne

Les bouches à air de Volcania III

Contrairement à des bases plus classiques, les usines de recyclage de l'air ne sont pas concentrées en un point précis. Il n'y a même pas une usine par étage mais au moins une dizaine. C'est la famille des Liebe qui a opté pour cette déconcentration massive. Non seulement pour des raisons de sécurité (si l'air vient d'une source unique, la ville est en danger permanent), mais aussi pour des raisons purement commerciales. L'air filtré dans les bas quartiers n'est pas de la même qualité que celui du Cœur. Du coup, lorsque qu'il y a une augmentation de la consommation, certes les bourgeois payent plus chers, mais ce qu'ignore la population, c'est que les pompes des quartiers pauvres ne produisent quasiment plus rien de respirable. On trouve donc un peu partout (et le plus souvent dans les plafonds des bâtiments et des plates-formes de grandes hélices grillagées et poussièreuses, qui portent l'emblème des Liebe. Ce sont les fameuses bouches à air. Il est interdit de les toucher, de les démonter, de les obstruer ou de pénétrer dans les conduits.

plus cacher leur différence. Il n'y a aucune discrimination entre mutants et non-mutants. Alvodomas Jamaël, un Prince Marchand, a déclaré un jour qu'il préférerait conclure une affaire avec un mutant riche qu'avec un non-mutant pauvre. Un personnage ayant des idées préconçues sur les mutants risque de souffrir dans une place comme Volcania III.

Les seules personnes à bénéficier d'avantages grâce à une particularité physique sont les femmes fécondes. On les appelle les Mères. Elles sont reconnaissables à leur accoutrement luxueux, ample, et à leur coiffure délirante (coupe, couleur et tresses). Elles sont libres, choyées et respectées. Elles touchent une rente et possèdent un logement spacieux. En contrepartie, elles doivent six enfants à la communauté.

3.2 Turnover

À Volcania III, il y a trois statuts légaux : Prince Marchand, Citoyen (Hammer, Mère, natif ou adopté) et Visiteur.

Les Princes Marchands sont les dirigeants de la cité.

Les Citoyens sont soit nés à Volcania III (natifs), soit ils ont acheté ce droit (adoptés), soit ils ont acquis ce droit (comme les Mères enlevées). À ce titre, ils peuvent payer divers impôts (sur l'air, sur l'eau, sur l'espace, etc.).

Les Visiteurs sont tous les autres, ceux qui ne font que passer, ceux qui ont perdu leurs droits et les clandestins. Ils payent plus cher leur présence à Volcania III suivant le temps qu'ils y ont passé. Diffé-

Expressions typiques

La Chenille : moyen de locomotion quelconque
Avoir un trou dans la tête : être stupide
Critère bloquant : interdiction, loi, édit
Creuser : réfléchir
Extraire : prendre
Tête de pioche : têtard
Avoir un cul de pierre : être feignant
Faire le coup du marteau piqueur : copuler
Prendre un chocolat de terrassier : boire un coup
Grisoutter : se mettre en colère
Charpenter : s'installer
Fausse mort : sommeil
Le trou : un tombeau
Dernière descente : mourir
La Bitte poison : la Colonne de Neve
Les richards : les Princes Marchands
Les Maîtresses Matrices : les Mères
Les petits pères du peuple : les Hammer
Cailloutter : manger
Aller à la Citadelle : mourir

rentes cartes de séjour permettent de quantifier le prix qu'ils auront à payer en repartant. Ces cartes sont renouvelables pour ceux qui voudraient rester sur de longues périodes de temps mais l'idéal est de payer pour devenir adopté.

Les lois sont les mêmes pour tous (mutant ou pas) sauf pour les Mères (voir l'encadré *La Guilde des Mères* et le chapitre 4). Bien entendu, un Hégémonien, de même qu'un pirate, aura sans doute plus de mal à se faire entendre auprès d'un juge. Par contre, les mandats d'arrestation interocéaniques n'ont aucune valeur à Volcania III. Les pires bandits peuvent y trouver un refuge pour peu qu'ils restent discrets. Au moindre faux pas, ils sont arrêtés et vendus à la puissance la plus offrante (voir *Débarquer à Volcania III*, chapitre 2).

On estime qu'il entre et qu'il sort de Volcania III chaque jour plus de 3 000 personnes. Il n'y pas de contrôle sur les personnes mais les armes sont recensées et expertisées par les Hammer. Chaque arme à feu est dotée d'une sonde magnétique, à ventouse ou à perforation, qui permet le cas échéant de la suivre partout dans la cité. Retirer la sonde ou masquer son signal est puni par la loi.

3.3 Langue et monnaie

Il existe un patois commun à tous les Volcaniens que l'on nomme le Forgien. C'est un mélange peu banal de dialecte pirate et de jargon minier. Il est pourtant peu utilisé et souvent remplacé par le Néo-Azuran, le langage du commerce. Il reste quelques expressions typiques qui reviennent de temps à autre.

Pour les visiteurs vraiment perdus, il est possible d'acheter des traducteurs de mauvaise qualité au port.

L'argent est le sol volcanien. Dans un souci d'ouverture commerciale, l'ancienne monnaie, le Volk, a presque été remplacée. Le Volk est une pièce octogonale en alliage pauvre. Troué en son centre, il peut se transporter en collier. Un Volk vaut un sol. Les Princes Marchands cherchent à imposer la monnaie comme unique moyen de paiement. Aussi, le troc est-il interdit mais toléré. Les dirigeants ont bien conscience que c'est le meilleur moyen d'amener de nouvelles marchandises dans la cité. L'usage des bons (voir *Les entrepôts*, chapitre 2) est un moyen de contrôle efficace pour lutter contre le troc.

3.4 Leçons de chose

Il y a certaines règles de conduite à respecter à Volcania III. Aucune loi ne les stipule mais les visiteurs de la cité doivent les connaître s'ils ne veulent pas commettre d'impair.

- Une parole donnée doit être respectée.
- Un accord commercial passé doit toujours être respecté.
- Il est interdit de cracher au sol.
- Il est interdit de manquer de respect à une Mère ou à un Hammer.
- En cas de conflit armé, il faut s'assurer qu'aucune Mère ne puisse être blessée.
- Il est interdit d'aller à Volcania II.
- On ne plaisante pas avec le Dédale ou la Colonne de Neve.
- Il est interdit de mépriser publiquement un mutant.
- On doit toujours avoir au moins 10 sols sur soi.

Les Volcaniens feront toujours attention à ces principes de base avant de passer un accord avec un visiteur. Dans cette cité marchande, une réputation peut se bâtir en quelques heures et s'écrouler tout aussi vite.

Et ai...

Scandale en ville : on a trouvé de la fausse monnaie !

Nouvelle arnaque très en vogue, la fausse monnaie est un moyen certain de s'enrichir mais aussi de finir en prison ou dans les mines. C'est ce qu'expliquent les autorités aux personnages qui viennent de payer (sans le savoir ?) avec des imitations de sol. Soit, ils remontent la filière, soit ils sont considérés comme les responsables du trafic.

4. Les pouvoirs

"Je ne me fâche pas, je t'explique. Tu viens de marcher sur le pied d'un futur Prince Marchand. Déjà, tu commences mal ici. Ensuite, tu bouscules une Mère sur le point d'accoucher. On ne peut pas dire que cela soit très fin non plus. Enfin, tu coupes le passage à une troupe de Hammer. Bon, alors là c'est vraiment stupide. Qu'est-ce que tu cherches ma fille ? La mort ? Allez, sois pas vexée comme ça. Ça peut arriver à tout le monde de prendre une fessée cul nu en place publique. Allez, viens Lorien, restons pas là c'est mauvais pour ma réputation."

4.1 Les Hammer

Il n'existe qu'une seule force armée tenant aussi le rôle de la police et de la justice : les Hammer. Même les Princes Marchands qui ont pourtant le législatif, peuvent rendre des comptes aux hommes du Culte du Magma. Il est probable que des aventuriers un peu remuant aient à les rencontrer rapidement. Si le premier contact est souvent rude, les Hammer s'avèrent rapidement être bien plus qu'une milice de brutes fanatiques. Avoir des Hammer dans ses relations est le meilleur moyen d'avoir des renseignements.

4.2 Les Princes Marchands

"Ils sont cinq. Ce sont les pires racailles que la mer ait jamais couverte mais ils nous apportent la richesse. Evite-les mais ne les méprise ou ne les insulte pas. Un jour tu pourrais être l'une d'eux. À Volcania III, tout est possible gamine."

Ils sont bien cinq à se partager les différents secteurs du marché : les produits de consommation courante, les armes, les matières premières (les mines), l'énergie (électricité et air) et le secteur financier. L'un d'entre eux (actuellement Cassandre Néo-Weird) est coopté à



(Analyse de réseau)

La force des Princes Marchands réside dans leur cohésion à trois niveaux. Ce sont trois réseaux de relations qui forment une toile d'araignée où il est bon d'être proche du centre. En effet, avoir une forte « centralité » ou être proche de quelqu'un de central permet de bénéficier de nombreux avantages. Les trois réseaux sont respectivement économiques, familiales et politiques. Quand on ne trouve pas de compromis sur l'un, on peut alors faire jouer les deux autres. Il n'est pas rare de voir un désaccord économique ou politique se résoudre par un mariage. Pour infiltrer cette trame, il faut jouer sur les trois tableaux. L'ascension peut être rapide mais la chute douloureuse. C'est un petit jeu qui pourrait devenir enrichissant pour des aventuriers ambitieux.

vie pour diriger la cité. Vous trouverez ici les données générales sur les Princes Marchands. Pour plus de précisions sur une famille en particulier, reportez-vous au chapitre 4.

4.2.1 Histoire

La famille des Weird et des Néo-Weird est intimement liée au parcours chaotique de Volcania. Tantôt exilée, tantôt à la barre, cette lignée a tout tenté pour conserver son pouvoir mais en vain. L'ultime étape de ce combat est la création des Princes Marchands. En 460, Eldon Néo-Weird est chassé avec toute sa famille, marquant ainsi la fin officielle de la dynastie. Il s'installe avec les siens à Guamea ou, grâce à son sens des affaires, il fait fortune. Il s'associe avec la famille noble Fafer et augmente du coup son poids politique. Beaucoup de Volcaniens lui sont restés fidèles et il dirige certaines instances en sous-main. Jouer les éminences grises n'est pas trop compliqué car les débordements pirates (qu'il encourage secrètement) nuisent à la cité. Les Hammer ont de plus en plus de mal à faire régner l'ordre et le calme. Durant vingt années, il va garder un œil sur le devenir de Volcania III. Son fils prendra la suite. Pendant ce temps, il va recruter au sein même de l'Hégémonie (rivale depuis toujours), quatre grandes familles spécialisées dans des domaines précis. À force de tractations, de promesses et de mariages, il va les convaincre que leur avenir est à Volcania III, loin des lois contraignantes de l'Hégémonie. À sa grande déception, ses amis de la première heure, les Fafer, vont refuser son offre. Pire, ils vont le menacer de le dénoncer. C'est lui qui organisera avec une autre famille (les Jamaël) l'assassinat d'Eséar Fafer et le démantèlement de cette famille (voir le supplément *Hégémonie*, page 67). En 535, c'est le débarquement des Princes Marchands et l'extermination des pirates. Des nouveaux venus s'installent dans le quartier du Cœur et instaurent immédiatement des règles de marché sur leur domaine économique de prédilection. Ceux qui ne veulent pas les respecter peuvent partir ou en subir les conséquences. Mais personne ne remet en cause cette nouvelle autorité. Non seulement les Princes Marchands ont amené avec eux la stabilité et l'ordre mais en plus ils ont conservé leur réseau marchand qui couvre toutes les mers du globe (c'est d'ailleurs leur seule véritable force).

4.2.2 Les domaines économiques des Princes Marchands

Il y a donc cinq familles contrôlant des secteurs d'activité complémentaires. La gestion du domaine économique est majoritairement horizontale puisque c'est surtout la circulation des flux qui intéresse les Princes Marchands, pas la conception, ni la production. Seules les dernières mines en activité continuent de faire fonctionner le secteur primaire et quelques fabriques fournissent la ville en objets manufacturés. C'est parce que Volcania III est tournée uniquement vers l'import-export qu'un blocus à son encontre serait une catastrophe. C'est aussi pour cette raison que l'on peut tout trouver dans les entrepôts de cette ville. Dire qu'il y a cinq familles est un peu schématique puisqu'elles sont toutes liées maritalement (et que beaucoup de membres sont des adoptés) mais c'est comme ça que les Volcaniens s'y retrouvent. Voici donc leurs spécialisations.

Les Néo-Weird : les armes et les mercenaires

Trouver une arme spéciale, une technologie de pointe et le soldat qui saura s'en servir, voilà le service que propose les Néo-Weird. Bien entendu, les vaisseaux de guerre n'ont plus de secret pour eux et leur gamme de prix va de l'économique d'occasion, au luxueux du dernier cri. C'est Cassandra Néo-Weird qui dirige sa famille ainsi que la cité. Elle porte le titre honorifique et peu usité de Reine Marchande.

Les Killian : les produits de consommation courante

Dirigée par le bouillant Mel Killian, cette famille peut vous dénicher un stock d'esclaves, un tire-bouchon et une casquette à la mode polarienne en quelques minutes. On les surnomme les quarante voleurs car leur famille est très nombreuse et leurs habitudes quelque peu critiquables. Ils contrôlent la majorité des boutiques en ville.

Les Jamaël : le secteur financier

Un sol est un sol, vous diront les Jamaël. Famille discrète, silencieuse mais qui contrôle tous les flux financiers de la région, les Jamaël ont probablement la plus mauvaise réputation en ville. Ils doivent cette inimitié au fait qu'ils sont à l'origine de l'interdiction de troquer des marchandises. Certes, cette loi n'est pas vraiment suivie, mais elle leur a fait une très mauvaise publicité. Minos Jamaël dirige sa famille (la bourse) d'une poigne de fer. Ils sont officiellement recherchés en Hégémonie pour avoir participé à la disparition de la famille Fafer. Ils semblent porter ce crime comme un fardeau.

Les Liebe : l'énergie

Vous cherchez de quoi faire avancer votre rafiote ? Les piles de votre drone sont tombées en rade ? Les Liebe vous fourniront une gamme de produits allant du charbon au plutonium. Mais ce n'est pas tout. Ils contrôlent le commerce de l'air et du fluide. Les ingénieurs qui fournissent de l'air à Volcania III travaillent tous pour les Liebe. Elsa Liebe vient de prendre la place de son père à la tête de la famille. On parle d'empoisonnement mais rien n'a jamais été prouvé.

Les Cyclades : les mines

La Fosse de Vulcain est un trésor pour qui ose l'exploiter. Sous le règne des Planxty les mines ont presque disparu. Les Cyclades ont repris tous les puits à leur compte et fourni à qui les voulait tous les minéraux possibles et imaginables. C'est la famille qui compte le plus de Hammer et de prêtres magmatiques. Arno Cyclades, le doyen, songe à laisser sa place à son neveu Gregor revenu depuis cinq années d'une mission secrète en Hégémonie.

4.2.3 Objectifs communs

Même s'ils ne sont pas d'accord sur tout, loin de là, les Princes Marchands ont une politique commune assez simple :

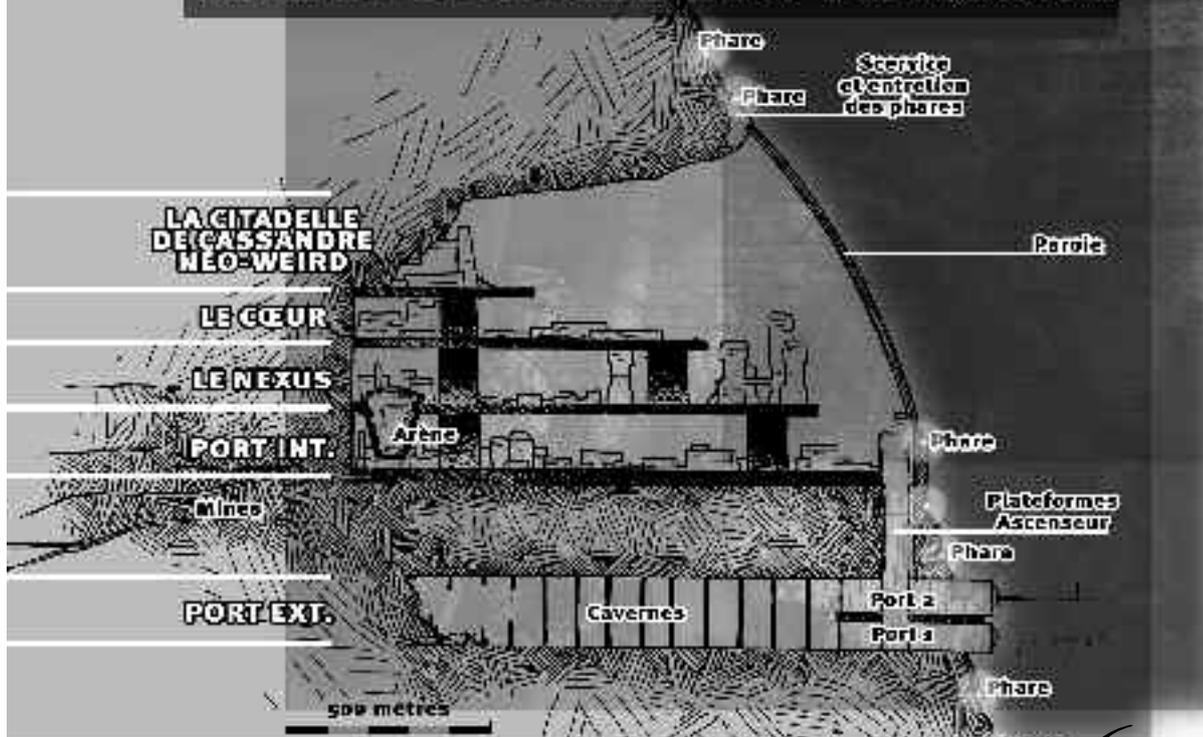
- Faire prospérer Volcania III jusqu'à ruiner Guamea (ils ont tous des raisons différentes).
- S'enrichir un peu plus chaque jour.
- Réduire l'influence trop forte des Hammer.

Mais il y a un autre objectif dont tout le monde parle depuis peu : Volcania IV. On ignore s'il s'agira d'une station complémentaire et flottante ou si une seconde cité va être construite non loin de la première. La solution de la station flottante semble idéale puisque V4, c'est son surnom, pourra aller chercher de l'air à la surface pour en ramener à Volcania III. Mais pour le moment ceci n'est qu'une simple rumeur et les Princes Marchands se refusent à toute déclaration.

Volcania III en quelques chiffres

Population totale : 370 000
 Population mutante : 20%
 Profondeur : -3 500 mètres
 Nombre d'étages : 5 (le port extérieur, le port intérieur, le Nexus, le Cœur et le palais)
 Hauteur d'une plate-forme / nombre d'étages :
 Le port extérieur : 60 mètres avant d'atteindre la paroi / 10 étages
 Le port intérieur : 25 mètres / 8 étages
 Le Nexus : 35 mètres / 12 étages en moyenne, 15 pour les tours de Babel
 Le Cœur : 20 mètres / 6 étages. Il est interdit de toucher la plate-forme du palais.
 Le palais : 20 mètres / 4 étages
 La paroi : 80 mètres de hauteur pour 250 mètres de large / Elle commence 20 mètres au-dessus du rez-de-chaussée

COUPE GÉNÉRALE DE VOLCANIA



Archétype

La Guilde des Mères

"Tu vois petite, cette fille là-bas ? Celle tout en noir avec les pantalons bouffants et les cheveux pourpres. Et bien s'il y a une personne que tu dois respecter dans cette ville, c'est elle. Peut-être même que tu devrais l'appeler maman."

Cas unique dans le monde aquatique, la Guilde des Mères a la lourde tâche de gérer la démographie à Volcania III. La cité peut s'enorgueillir d'avoir un taux de femmes fécondes largement supérieur à la moyenne mondiale grâce à cette institution. De plus, dans un monde où la fécondité est une denrée marchande, les Mères représentent un espoir pour le sexe dit faible. Pour en savoir plus sur les lieux d'influence de la Guilde, reportez-vous au chapitre 4.

1. Histoire

Jénovah Kimmer (voir *Chronologie* précédemment) montra surtout par son sacrifice, que les femmes fécondes avaient le pouvoir de refuser leur condition d'esclave. Avec le temps, son histoire a été enjolivée et à présent, dans les divers rituels de la Guilde des Mères, on parle de la Passion de Kimmer. Elle n'est pas vénérée mais représentée comme un modèle. Son nom par contre est sacré et le blasphémer est passible d'une amende. Enomi Planxty est la véritable organisatrice de la Guilde. Sa première décision fut de bien séparer son institution de toutes les autres, de la placer non pas au-dessus mais à part. Ainsi, une Mère ne peut appartenir aux Hammer ni être un Prince Marchand. À l'inverse, une femme féconde appartenant aux grandes familles, ne peut être réquisitionnée comme Mère (à moins qu'elle ne le choisisse). L'histoire de ces groupes est trop mouvementée pour que les femmes fécondes puissent y participer. Par contre, une Mère peut travailler dans n'importe quel secteur d'activité tant qu'elle fournit son quota d'enfants (six). En 502, la Guilde est reconnue comme une institution à part entière car la démographie est en hausse sensible. Elle impose donc la levée d'un impôt annuel et l'instauration d'une législation indépendante pour ses membres. Au sein de la Guilde, les lois sont dures (très dures) mais ses femmes sont beaucoup plus protégées. Les maltraiter d'une manière ou d'une autre revient à se condamner. Toute personne enfreignant une loi les concernant tombe sous leur législation. La peine de mort est souvent appliquée au sortir d'un jugement. On compte à présent 60 000 Mères dans la ville.

2. Organisation

Un collège matriarcal dirige la Guilde. Dame Fiona représente l'administratif (gestion des enfants et éducation), Dame Alexandria assume le rôle de présidente de la cour de justice (voir *La cour des Mères*, chapitre 4), Dame Oberi gère le côté scientifique (de la fécondation à l'accouchement) et Dame Célick s'occupe du recrutement et de la formation des nouveaux membres. Cette dernière est aussi représentante de la Guilde auprès des autres institutions (Hammer, Princes Marchands et commerçants). Toute décision majeure doit être prise à trois voix contre une obligatoirement. En cas d'égalité, il y a débat acharné (et tractations diverses). Le collège des Dames donne l'image d'un groupe fort et soudé mais il n'en est rien. Chaque Dame a sa personnalité et ses vues sur les moyens d'action de l'organisation.

Dame Fiona : 40 ans, volcanienne d'origine, c'est une gestionnaire dure, sans pitié et qui ne concède rien. Depuis l'âge de 20 ans elle travaille dans l'administratif et a déjà mis au monde huit enfants. Une bonne part de la stabilité de la Guilde repose sur ses épaules. Elle ne se déplace qu'avec une canne, suite à un attentat contre elle dont on ne connaît toujours pas l'origine.

Dame Alexandria : 64 ans, hégémonienne d'origine. Même si elle est amenée à prendre des décisions lourdes de conséquences (l'insémination forcée pour les récalcitrantes, par exemple), elle tente toujours de trouver des compromis. Depuis quelques années, elle s'attache à reformer le système judiciaire de la Guilde. Elle n'a aucun adversaire connu et est souvent consultée par les juges à propos de cas de jurisprudence.

Dame Oberi : 52 ans, polarienne d'origine, c'est l'adversaire politique de Dame Fiona. Aussi dure qu'elle, elle n'approuve aucune de ses décisions. On chuchote que les deux femmes se font la guerre depuis une relation amoureuse qu'elles ont entretenue pendant deux ans, avant de se séparer avec pertes et fracas. Beaucoup ont montré Dame Oberi du doigt lors de l'attentat contre Dame Fiona.

Dame Célick : 24 ans, volcanienne d'origine. La plus jeune mais peut-être la plus sage. Deux fois mère de triplés, elle n'a plus rien à donner à la Guilde et a tout son temps pour s'occuper de sa fonction. Sa voix est connue et respectée lors des réunions des autorités urbaines. On la soupçonne d'utiliser la Force Polaris pour convaincre ses interlocuteurs. D'autres arguent qu'elle n'hésite pas à profiter de sa grande beauté et de son rire charmeur pour arriver à ses fins. Une rumeur plus fondée voudrait qu'elle soit à la tête d'un groupe de bandits de Guamea : les Matriarches (voir le supplément *Hégémonie* page 67).



Les Dames sont aidées et conseillées par trois directrices chacune (douze en tout) qui peuvent se réunir, elles aussi, en concile. Sous leur égide, on trouve ensuite les divers services (recherche, police, comptabilité, etc.).

Les Mères organisent quatre rassemblements dans l'année. Des festivités ont lieu et les décisions importantes sont annoncées. C'est à cette occasion que les promotions au sein de la Guilde sont confirmées.

Les enfants sont laissés un an avec leur mère, puis placés dans des foyers gérés par la Guilde. Une mère peut, si elle le désire, garder sa progéniture et l'élever jusqu'à l'âge de dix-huit ans. Dans ce cas (rare), une aide supplémentaire est accordée à la mère. En général, les Volcaniens ignorent l'identité de leur génitrice et s'en moquent. La cellule familiale n'est pas un modèle courant dans l'univers sous-marin.

3. Règles internes

Les lois de la Guilde sont complexes mais on ne retiendra que les principales :

- La justice des Mères prime sur celle des Princes Marchands, des Hammer et de toute autre organisation.
- Tout membre de la Guilde doit obéissance à ses supérieures.
- Seules les femmes fécondes peuvent appartenir à la Guilde. C'est une obligation et un privilège.
- Toute femme féconde doit avoir six enfants avant la fin de sa période de fécondité. Dans le cas contraire, on procède à une ultime insémination de force (voir *Les services carcéraux*, chapitre 4).
- Tout membre de la Guilde ayant eu six enfants peut quitter la Guilde mais garde une rente à vie tant qu'elle reste à Volcania III. Si une Mère quitte Volcania III, elle perd ses droits et sa rente.
- Tout membre de la Guilde ne peut quitter Volcania III avant d'avoir eu six enfants.

4. Us et coutumes

Les profanes ont tendance à croire que les costumes et les coiffures de ces femmes sont simplement excentriques. C'est faux. Rien dans la tenue d'une Mère digne de ce nom n'est laissé au hasard. Suivant son état (vierge, enceinte, en période de règles, ménopausée), sa fonction et son âge, la tradition l'oblige à choisir des couleurs précises et des coupes de cheveux adéquates. Très pratiquement, une Mère sur le point d'accoucher a les cheveux plus courts (c'est plus confortable pour elle). Mais ces coutumes sont si complexes que seules les plus acharnées les suivent à la lettre. Les autres se contentent de respecter les grandes lignes (si elles conviennent à leur goût). Seule exception : les quatre grandes réunions où il est obligatoire de se présenter avec une tenue adéquate. Vis-à-vis de l'extérieur, les Mères sont respectées et protégées. Elles symbolisent l'avenir de la ville. Bien sûr, elles ne peuvent abuser de leur position favorable et il n'est pas rare qu'un simple citoyen porte plainte auprès de la Guilde. A contrario, on a vu des malotrus se faire pendre parce qu'ils avaient osé agresser une Mère.

5. Objectifs futurs

L'idée trotte dans les esprits depuis quelques années déjà mais les Mères aimeraient bien exporter leur modèle dans d'autres cités. Pour le moment, personne n'a jamais officiellement mis ce projet en chantier. On parle de Mères parties puis revenues à Volcania III tout en gardant leurs droits. Que faisaient-elles à l'extérieur ?

Un mouvement radical tendrait à se propager dans la Guilde : les Danae. Elles penseraient que les Mères devraient assumer des rôles plus importants dans la cité et que les Princes Marchands devraient céder une bonne part de leur pouvoir. D'un autre côté, il est possible que ce mouvement n'existe pas et que les Princes Marchands soient eux-mêmes à l'origine de cette rumeur. Cela leur servirait d'argument contre les Dames.

Nouvelle profession : Mère

ARCHÉTYPE

Description : une fois dans la Guilde des Mères, les jeunes femmes peuvent choisir librement une formation à la condition qu'elle ne puisse pas mettre en danger leur intégrité physique. Les professions dangereuses sont interdites (combattant, mineur ou agriculteur). Par contre, il est très possible de faire des études de diplomate, de technicien et même de pilote ou de barman.

Origine géographique : les Mères viennent de tous les océans du globe. La plupart considèrent que c'est un cadeau du ciel que d'aller à Volcania III où les conditions de vie sont idéales pour elles. Bien entendu, il y a des exceptions. Les jets de relocalisation se font à chaque nouvel enfant. Pour plus de jouabilité, il est conseillé soit d'incarner une Mère ayant déjà eu six enfants, soit une renégate qui se cache ou une Mère ayant été rendue stérile par accident (blessure ou radiation).

Talents automatiques (au niveau 1) : Analyse des sensations empathiques, Bureaucratie, Charme, Commandement, Drogues, Enseignement, Équilibre, Onguents, Langage parlé (communauté d'origine).

Talents de profession : variables mais toutes les Mères ont Premiers Soins (spécialisation prophylaxie). En termes de jeu, elles peuvent choisir n'importe quelle profession non-violente.

Avantages / Désavantages : Volonté +1, Charisme +1, Rapidité -1. Relations avec des Volcaniens +3. Possession d'une chambre dans le Nexus et octroi d'une rente. Soumis à un système judiciaire très dur. Interdit aux membres (reconnus) des familles des Princes Marchands. Interdit aux hommes.

Nombre d'enfant(s)*	Titre**	Rente***	Influence	Santé	Relocalisation
0	Vierge	600 sols/an	2	NA	99
1	Prime	1000 sols/an	4	98	99
2-3	Digne	1600 sols/an	6	96	98
4-5	Mater	2000 sols/an	6	95	98
6	Louée	2500 sols/an	7	94	97
6+	Bénie	3000 sols/an	8	90	95

* Pour une Mère, ce n'est pas le nombre d'années qui compte mais le nombre d'enfants qu'elle a portés.

** Le titre dans l'administration de la Guilde (Dame, par exemple) n'a rien à voir avec celui lié au nombre d'enfants.

*** La rente indique uniquement la somme allouée par la Guilde. Le personnage peut avoir un autre salaire.

Archétype

Les Hammer

1. Historique

On ne sait pas vraiment qui, du Culte du Magma ou du syndicat clandestin des Hammer, est à l'origine des Hammer tels qu'on les connaît. Izarel Penchas, prophète illuminé, commença à convertir des fidèles en 214. Le catéchisme officiel nous apprend que le mineur a été sauvé par les esprits de la roche en fusion alors que son véhicule était pris dans un éboulement titanésque. Brûlé au quatrième degré, il a tout de même survécu pour raconter le miracle dont il avait été témoin. Ce qu'il baptisa «la semence terrestre», l'avait extrait de la masse de pierre qui menaçait d'écraser son engin. Tout n'a été qu'une suite de lumières, d'hallucinations diverses et de révélations mystiques. Quand il revint à lui, il était gravement touché mais toujours en vie. Dès lors, il n'a cessé de prêcher l'amour des forces chtoniennes et plus particulièrement du Magma. Sa voix trouva écho auprès de mineurs qui rapportèrent à leur tour certains phénomènes étranges dont ils avaient été les témoins. En 220, Izarel Penchas est arrêté pour incitation à la révolte. Maintenu dans un caisson d'isolement, il meurt faute de soin. Son groupuscule prend alors de l'ampleur et des actions revendicatives puis terroristes permettent de faire mieux connaître le Culte du Magma. On retrouve (ou on invente pour l'occasion) des manuscrits soi-disant rédigés par Izarel Penchas qui posent les bases du dogme du Magma. Des prêcheurs envahissent alors les rues et se proclament les Voix de Magma. Des chapelles clandestines poussent un peu partout et la répression fait rage. Alors que le culte est au plus mal, une aide providentielle le sauve de l'extinction : les syndicats de mineurs. Ils sont trois à aider les prêcheurs mais le plus important reste celui des Hammer, spécialisé dans le traitement des minéraux (raffinage et forge). En 251, au terme d'une grève, Axel Weird est obligé de se convertir au culte. Il en sera par la suite l'un des plus grands défenseurs. Les Hammer restent dans la clandestinité mais déjà le culte leur apporte un moyen de pression important. En 302, lors de la chute des Weird, un conflit de personne met en danger l'entente entre les deux organisations. Le culte ne veut pas perdre son pouvoir au profit des syndicats et, sitôt le coup d'État terminé, les prêtres font assassiner les syndicalistes. Une police religieuse est alors créée : les Dévots. Ils vont faire régner la terreur pendant des années mais n'arriveront pas à exterminer tous les Hammer. En 350, c'est Neph Weird qui mettra d'accord tout le monde en proposant la fusion ou la disparition des Dévots et des Hammer. Elle a besoin de la force des premiers mais aussi de la bonne connaissance des mineurs des seconds. Après avoir coupé quelques têtes rebelles de part et d'autre, elle impose le nom de Hammer à la nouvelle organisation. C'est l'Hégémonie qui, en 371, réconcilie vraiment les deux groupes. Les anciens Dévots et les Hammer se découvrent une réelle solidarité dans la reprise de Volcania aux soldats de l'empire conquérant. Les Dévots existent toujours (voir *Le temple du Magma*, chapitre 4) mais acceptent de porter le titre de Hammer. C'est encore le cas de nos jours. Depuis, les Hammer ont fait basculer le pouvoir en fonction de leurs préférences (des pirates aux Princes Marchands) et tiennent à montrer qu'il faut compter avec eux pour contrôler la cité. À présent on dénombre pas moins de 5 000 Hammer et 10 000 citoyens rattachés au culte d'une manière ou d'une autre (une sorte d'armée de réserve).

2. Organisation

Il y a deux axes dans l'organigramme des Hammer : le religieux et l'administratif. On peut avoir de hautes fonctions administratives (commissaire, juge ou procureur) et être bas dans la hiérarchie religieuse. Il est très rare qu'une seule et même personne cumule des postes importants dans les deux branches respectives. Si c'est le cas, l'individu est surveillé par tous et sa marge de mouvement est tellement faible qu'il est obligé de lâcher l'un des deux postes.

2.1 Le religieux

Son organisation pyramidale est très simple. Il y a un archevêque qui dirige le culte, quatre évêques sous ses ordres et une pléthore de prêtres, de prêcheurs et autres bedeaux. Il n'y a qu'un monastère dédié au Culte du Magma. Il est tenu par un abbé, Assalon Nebeth, qui est sous les ordres directs de l'archevêque (voir *Le monastère du Magma*, chapitre 3). On ignore la nature des activités du monastère, ce qui a le don d'agacer les puissants et les curieux (lisez les Princes Marchands et les Veilleurs). Comme dans un ordre religieux, les prêtres doivent obéissance à leur supérieur et un droit canonique permet de juger des pénitences que peuvent encourir les réfractaires et les relapses. Notez que contrairement aux Mères, les Hammer dépendent de la même justice que les citoyens normaux. Le droit canon ne s'intéresse qu'aux problèmes internes à l'ordre. Le Culte du Trident est le problème principal du Culte du Magma. Obligé d'accepter sa présence pour des raisons commerciales, il n'en reste pas moins méfiant vis-à-vis de ces intrigants en robe.



L'Archevêque Belém : 60 ans, volcanien d'origine, il dirige avec sagesse et fermeté le Culte du Magma. Respecté de tous, il ne cache à personne sa mutation : une épine dorsale démesurée. Il montre ainsi que même un mutant peut avoir une place importante au sein des Hammer. Il coordonne toutes ses actions importantes avec le préfet Mickaël Caland (voir plus bas) pour qui il a une grande estime. Mais que sa douceur apparente ne trompe personne, c'est un manipulateur et un homme sans pitié avec ceux qui le trahissent.

2.2 L'administratif

Religieux comme les autres, ces Hammer s'occupent des fonctions administratives dans la ville liées à la sécurité et à la défense. Là encore, c'est une hiérarchie très simple. Au même niveau que l'archevêque, il y a le préfet. Par contre, il a à ses ordres sept sous-préfets, un président de la cour de justice, le généralissime des Hammer mais aussi l'abbé du monastère du Magma, tout comme l'Archevêque Belém. Ces derniers ont à leur tour des administrations à gérer à l'aide de nombreux fonctionnaires. C'est dans cette administration que l'on retrouve donc les juges, les douaniers, les militaires et les policiers. Leur position par rapport aux Veilleurs est claire. Ces gens de l'extérieur n'ont aucun pouvoir mais leur conseil est toujours le bienvenu. Certains Veilleurs sont même consultés à titre d'expert sur certaines enquêtes.

Le Préfet Mickaël Caland : 45 ans, volcanien d'origine. Froid, ferme mais rigoureux et correct, il respecte toujours ses engagements. Avoir affaire à lui signifie avoir de gros problèmes ou toucher une grosse récompense. Il a droit de vie ou de mort sur toute personne dans «sa ville». Il apprécie l'Archevêque Belém ce qui fait la grande force de leur organisation.

3. Dogme

Le dogme du Magma est un mélange subtil de paganisme, de syndicalisme et de mysticisme (le tout n'étant pas si éloigné qu'il n'y paraît) : la planète est vivante, fertile et féconde. Le magma en est son sperme (la semence terrestre d'Izarel le prêcheur) et la Fosse de Vulcain sa matrice. La Colonne de Neve est un pénis chthonien qui apportera aux hommes une renaissance spirituelle et matérielle. Les mouvements sismiques ne sont que les souvenirs du coït fécondateur. Volcania ne peut donc être que l'embryon d'une nouvelle

civilisation de prolétaires libres et égaux en droits. Volcania est l'avenir de l'humanité et, à ce titre, il faut la protéger. Une fois ce pré-supposé admis, le dogme développe toute une mystique liée aux différents minéraux, reprenant un jargon alchimique dépassé, inventant des esprits mineurs de la terre et défiant les mouvements sismiques si nombreux. Les manuscrits d'Izarel sont à ce titre des guides pour tous les croyants du culte et pour tous les profanes. On compte deux tomes : *le Voyage à la Forge et la Révélation Magmatique*. À ces ouvrages, il faut rajouter de nombreuses exégèses et une catéchèse fournie. Il n'y a qu'un ordre dans le culte même s'il y a des réguliers (les moines) et des séculiers (les autres). Selon les prophéties d'Izarel, il viendra un jour où tous les électrons libres du prolétariat sortiront de la fosse pour répandre la bonne parole : la Voix de Magma. Ce jour-là, les hérétiques, adorateurs des forces corrompues de l'esprit (la Force Polaris), devront s'incliner devant la puissance terrestre.

4. Objectifs futurs

Il fut un temps où, comme les Mères, les Hammer ont cherché à sortir de la Fosse de Vulcain. Ils ont bien vite appris que le Culte du Trident avait déjà le monopole de la religion. Entrer en guerre contre lui, revenait à détériorer les relations commerciales de la ville avec le reste du monde. L'argent étant le seul véritable dieu des Volcaniens, il était donc hors de question de se lancer dans une croisade prosélyte. La politique est donc de renforcer la position des Hammer dans la ville pour amasser suffisamment de ressources et reconsidérer alors ce projet.

Les Hérétiques du Magma : il reste des descendants des Dévots qui se rappellent encore du massacre des leurs. De même, il reste des descendants des syndicalistes qui commémorent la grande trahison des prêtres en 302. Il y a donc quelques dissensions dans le culte qui pourraient profiter aux manigances des Veilleurs, des Princes Marchands ou de quiconque voudrait affaiblir l'ordre.

Le Culte du Trident installé en ville depuis peu est une menace que certains radicaux aimeraient voir disparaître rapidement. Mais l'archevêque et le préfet savent qu'ils ne peuvent se permettre de faire des martyrs et doivent composer avec cette épine dans le pied.

(Nouvelle profession : Hammer)

ARCHÉTYPE

Description : suivant sa fonction (administratif, religieux ou soldat), le Hammer porte un uniforme strict. Moins l'activité est dangereuse, moins l'uniforme est voyant. Les élites militaires parodent parfois dans des costumes impressionnants et grandioses.

Origine géographique : les Hammer sont en majorité des Volcaniens. Rien n'empêche un étranger de s'engager dans cette administration mais les Hégémoniens sont totalement interdits dans le Culte du Magma. Un jet de relocalisation raté indique que le personnage a quitté le corps des Hammer. Sa progression s'arrête alors immédiatement. Il se peut que le personnage ait été envoyé en mission pour le Culte du Magma. Il ne pourra progresser qu'à chaque fois qu'il se rendra à Volcania III pour faire son rapport.

Talent Automatique (Niveau 1) : Connaissance du Culte du Magma, Armes blanches, Connaissance du milieu social (Hammer, Marchands et Soldats), Connaissance précise de la Fosse de Vulcain, Langage parlé (Forgien), Bureaucratie.

Talents de Profession : variables suivant les activités du personnage dans le Culte du Magma. S'il est soldat, reprendre la profession Soldat/Milicien page 118 des règles. S'il est religieux, reprendre la profession Prêtre du Trident page 116 des règles. S'il est plutôt dans l'administration (ou la police et la justice), reprendre la profession Veilleur page 123 des règles.

Avantages / Désavantages : Charisme +1 tous les 5 ans. Interdit aux Hégémoniens (sauf les exilés politiques). Alliés : +1/3 ans. Ennemis : +1/2 ans. Cabine individuelle au bout de 5 ans.

Années	Titre	Rente***	Influence	Santé	Relocalisation
1	Novice/Mousse	200 sols/an	NA	95	99
2-5	Frère/Marin	8000 sols/an	NA	85	98
6-7	Père/Gradé**	2000 sols/an	1/2 ans	90	95
8-11	Prélat*/Gradé**	4000 sols/an	1/2 ans	95	90
12-16	Prélat*/Gradé**	8000 sols/an	1/an	96	95
16+	Haut fonctionnaire	18000 sols/an	2/an	96	96

* «Prélat» est le terme général pour désigner tous les Hammer au-dessus du rang de Père (archevêque, évêque, directeur, sous préfet, etc.).

** «Gradé» est le terme général pour désigner tous les militaires au-dessus du rang de Marin. La terminologie hiérarchique est celle de la marine (du mousse à l'amiral). Des titres comme généralissime sont parfois utilisés.

*** La rente indique uniquement la somme allouée par la Guilde. Le personnage peut avoir un autre salaire.



Le Port

"Bienvenue à Volcania III.

Il est exactement 12h31. Le cycle diurne commence à 7h30 et se termine à 9h30. La température au Nexus est de 258C. Avant que vous n'engagiez la procédure d'arrimage, nous vous rappelons que vous devez posséder un visa aux normes pour débarquer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez en faire la demande au service des douanes. Il vous en coûtera un timbre fiscal de 10 sols et un examen médical complet de 10 sols également. Comme toute marchandise, les virus, microbes à caractère dangereux et autres armes biologiques doivent être déclarés en douane. Nous vous rappelons que vos armes doivent être enregistrées au bureau de contrôle 23 bis. Toute arme non déclarée sera immédiatement confisquée et son propriétaire devra payer une amende forfaitaire de 300 sols. Nous vous souhaitons un agréable séjour chez nous et que vos affaires vous soient propices.

Merci de votre attention et bonne journée."

Après un voyage souvent pénible et dans l'obscurité la plus totale, c'est souvent avec soulagement que les pilotes repèrent en visuel le phare de Volcania III. Jusque-là, ils devaient suivre le tracé linéaire de balises lumineuses formant de longues routes convergentes. La profondeur interdit toute forme de vie importante. Puis, en quelques minutes, la paroi lumineuse de la ville apparaît, les projecteurs du port aveuglent les nouveaux arrivants et la multitude de bâtiments amarrés confirme qu'au milieu de ce vide aquatique, il existe un bouillonnement de vie. Même dans le silence absolu, le voyageur sait qu'il n'est plus seul dans la fosse. Le service des douanes le prend alors immédiatement en charge et lui indique une barge de débarquement ou, le cas échéant, un passage vers la zone des cales sèches.

1. Les abords

L'activité déborde chaque jour un peu plus de Volcania III. Que ce soit les chenilles minières, le trafic quotidien ou les patrouilles des Hammer, il se passe toujours quelque chose le long de la muraille abritant la ville.

1.1 Le phare des Néo-Weird

C'est le point de repère principal permettant de situer le sommet de Volcania III. Il mesure cinquante mètres de haut pour dix de diamètre. Ses murs font un mètre d'épaisseur et le seul moyen d'y monter est un escalier en colimaçon massif qui semble être une fortification supplémentaire. En effet, à une telle profondeur, la pression pourrait raturer un bâtiment trop fragile. Construit en 420 pour éviter les accidents, il a surtout résolu le problème des nombreux échoueurs qui pourrissaient la vie des pilotes. Certains de ces pirates ont même été jusqu'à reproduire le schéma lumineux de Volcania III pour tromper les navires et les faire couler. Depuis, les accidents sont moins nombreux mais pas inexistant. Un système de sécurité empêche les nouveaux arrivants de percuter le phare. Non seulement si le moindre objet est en approche des alarmes se mettent à hurler, mais en plus des flopees de petites torpilles sont expulsées pour désintégrer la cible avant qu'elle ne percute le bâtiment.

La famille dirigeante de la cité est en charge de la bonne tenue du phare des Néo-Weird. Le responsable actuel est le Capitaine Wiltshire, une sorte d'ermite vivant reclus dans sa tour, mais toujours fidèle au poste. C'est une figure célèbre de la cité même si personne ne le reconnaîtrait s'il descendait plus souvent en ville. On dit qu'il aurait choisi cette réclusion pour méditer sur les nombreux crimes dont il se serait rendu coupable dans sa jeunesse. Les motivations de Wiltshire restent donc un mystère à élucider.

(Et si...)

Les personnages sauvent un homme dans la rue, sur le point de se faire écharper. Par la suite, ils apprennent qu'il s'agit du fameux Wiltshire et qu'il est dans le coma. Nul ne sait ce qu'il faisait en ville.

Le problème c'est qu'au moment de l'attaque, le gardien du phare était censé être à son poste. Qui se trouvait là-haut ? Aux personnages d'aller voir.

1.2 Les sentinelles muettes

La fosse est surveillée par ce que les Volcaniens nomment les sentinelles muettes. Il s'agit de petites tourelles armées parsemées dans les coins les plus inattendus et qui relaient des informations sur les mouvements à leur proximité. Elles mesurent dix mètres et sont de deux types. Les plus nombreuses sont automatiques et sont dotées d'un sonar classique. Il reste passif jusqu'à ce qu'il obtienne un signal et passe en actif si la cible se rapproche. Une fois identifiée, la cible est sommée de s'éloigner si elle ne possède pas les codes d'accès nécessaires. En cas d'attaque, les sentinelles sont dotées de trois tubes prêts à larguer une torpille filoguidée chacun.

Le second type de sentinelle est doté d'une cave souterraine où peut habiter un soldat. Il est placé là généralement par mesure disciplinaire pour des missions de un ou deux mois. Il n'a aucun moyen de transport et ne peut sortir qu'avec un scaphandre à autonomie minimale (deux heures). À heure fixe, il doit faire son rapport à Volcania III dans un code connu uniquement des Hammer. Ces soldats prisonniers dépendent du service des douanes. Isolés trop longtemps, certains deviennent fous à lier et se suicident. L'armement à leur disposition est plus important que dans les sentinelles automatiques mais il leur faut l'autorisation de la cité pour ouvrir le feu.

(Rumeurs et légendes)

Si la vie dans une sentinelle muette est dure, être mis en poste dans certaines zones est l'assurance de ne jamais revenir. Ainsi, dans la zone comprise entre la Colonne de Neve, Inferno's et les coulées jumelles, les chances de survie sont très faibles. On dit que certains soldats ont préféré se tuer plutôt que d'aller dans cette partie de la fosse que l'on nomme la petite mort. Il existe des enregistrements tenus secrets sur les derniers rapports de soldats avant qu'ils ne disparaissent corps et biens. Les Hammer refusent de rendre public ces informations.

1.3 Les mines actuelles et les boyaux

La vocation première de Volcania III était l'exploitation des richesses minérales de la fosse. Même si le secteur primaire est à présent le parent pauvre de la cité, il reste quelques puits encore actifs dont une bonne part à l'extérieur. Les puits abandonnés ont été clos et leur accès est interdit. À l'est de Volcania III, on compte six mines actives. Elles produisent des éléments ferrugineux avec un rendement constant (de quoi faire tourner la raffinerie). À l'ouest, par contre, il n'y a que trois mines. Deux produisent de l'or et la dernière est interdite au public. Elle est le domaine exclusif des Cyclades et personne mis à part des ouvriers assermentés ne peut y entrer. Les matériaux extraits sont conduits dans une partie gardée de l'usine de raffinage et sont soumis au même secret. Le plus étrange c'est qu'une fois sur place, personne ne sait vraiment ce qui sort de l'usine. En fait, les Volcaniens se demandent si les chargements ne seraient pas fictifs et si cette mine ne serait pas une base secrète pour un laboratoire. On dit souvent que sans cette fameuse mine, la Mine 6, cette famille n'aurait pas autant de pouvoir au conseil des Princes Marchands.

Les syndicats miniers

Les Hammer sont à la base des syndicalistes. Leur fusion avec un mouvement religieux les a éloignés des préoccupations réelles des ouvriers. On peut difficilement représenter les forces de l'ordre et un mouvement de défense des droits. De plus, les Hammer n'étaient pas les seuls à revendiquer le statut d'organisation syndicaliste. Quand le Culte du Magma prit le pouvoir, il fit interdire tous les rassemblements et les partis politiques. De cette époque, il reste une tradition fortement ancrée chez les mineurs d'organisation secrète. Actuellement, il en existe deux qui combattent les méthodes des Cyclades : Les Frères de la Forge (le plus ancien) et la Confédération de Vulcain (vieille de vingt ans). Les premiers sont plutôt calmes mais capables de déclencher une grève générale en moins d'une heure. Leur organisation par loge permet une sécurité plus grande contre la répression. Le chef de ce groupe de 1 500 adhérents (pour 35 000 mineurs) porte le surnom d'Héphaïstos. Le second syndicat est plus actif, moins organisé et plus vindicatif. Il est d'ailleurs considéré comme un mouvement terroriste pas la majorité des Volcaniens. La Confédé, comme l'appellent les mineurs, organise des coups de force qui font parfois des victimes (effondrement de mine, explosions de chapelles, etc.). Les Frères de Vulcain pensent que ce groupuscule pourrait être financé par les Hégémoniens ou les pirates. On ignore le nom de leur chef mais on parle souvent d'un leader baptisé la Furie. Personne ne sait combien de membres ils comptent.

1.4 La raffinerie

Avec ses trois cents kilomètres de canalisations diverses, ses six entrées, ses 18 000 ouvriers y travaillant en permanence, la Pieuvre est sans doute le bâtiment le plus imposant de l'agglomération. Placée sur une corniche à l'est de la cité, la raffinerie est en constante ébullition. Il n'y a pas une heure durant laquelle la production s'arrête. C'est d'ici que partent les équipes de mineurs et c'est ici qu'ils ramènent leur marchandise. Des chenilles géantes de classe Titan émergent des entrepôts pour plonger aussitôt dans des galeries artificielles. À leur bord, serrés en rang d'oignons, les ouvriers attendent, assis, le signal de l'ouverture des portes. Même un navire passant à plusieurs milles nautiques peut sentir les vibrations des machines et des excavatrices. Les journées de travail sont de six heures avec une heure de pause pour manger. Travailler en armure de plongée est très éprouvant même si des barrières artificielles permettent de baisser la pression de l'eau au fond des puits. Les zones étanches où se reposent les ouvriers sont de véritables villages souterrains et, pour certains, hors de la juridiction des Hammer. Voici les différentes zones que compte la Pieuvre.

1.4.1 Les tubes

Ils servent à faire transiter les hommes et les marchandises de la raffinerie à Volcania III. Le contrôle des mineurs est tout aussi réglementé que celui des étrangers. En effet, si les pirates n'ont jamais mis à sac la ville durant toute l'histoire, c'est que les mineurs les auraient sans doute exterminés avant. Pour aller vers la raffinerie aussi, il y a des papiers à montrer. Cette partie de la ville appartient aux Cyclades (voir *Les Cyclades*, chapitre 4), famille réputée pour sa haine viscérale des petits curieux.

1.4.2 La raffinerie et les cages

Il y a deux parties distinctes dans le bâtiment principal : les lieux de travail et les habitations des ouvriers. Le seul point commun de ces sections, c'est l'ambiance qui y règne. Haut-parleurs hurlant des matricules, projecteurs balayant des zones grillagées, prostitution, batailles rangées entre mineurs, sans compter la vermine et la maladie. Tout est poisseux ici. Les murs suintent d'huile et les plates-formes en ferraille glissent et branlent si on les traverse trop vite. Sur les 18 000 ouvriers qui travaillent et vivent ici, 500 sont des cadres, 1 000 assurent la sécurité et 1 000 autres assurent la surveillance de l'exploitation. Les autres ne sont considérés que comme des animaux ou des esclaves.

Les cages sont d'ailleurs leurs habitations : des loges d'un mètre cinquante sur trois mètres comprenant un lit, un placard et un lavabo faisant office de W.C. C'est le seul endroit personnel que possède un mineur. Tout le reste est collectif : cantines, douches, salle de sport, salle des fêtes.

Le bâtiment fait six étages et comprend quatre sections par étage. Suivant qu'il s'agisse de zones de travail ou d'habitations, les sections diffèrent.

Hormis le quartier des cadres, il en est un autre qui est isolé des autres. C'est le quartier des ouvriers qui travaillent à la mine n°6 (voir plus haut). Ces derniers sont au nombre de 750 et n'ont aucun contact avec les autres mineurs. Tout ce qu'on sait d'eux c'est que leur taux de mutants est supérieur à la normale et qu'ils sont tenus au silence quand ils vont en ville (s'ils y vont).

Conseil de jeu

Reprenez les règles de *Polaris* page 112 si l'un de vos joueurs désire incarner un ancien mineur de la Pieuvre. Pour l'avoir quittée, il faut soit qu'il ait commis un crime, soit qu'il ait sauvé une personne importante. Sinon, il sera obligé de fuir Volcania III rapidement.

1.4.3 Le garage

C'est là qu'attendent les chenilles et tous les autres véhicules roulant possibles. Les moyens de transport flottant sont très rares et surtout très protégés. Aucun navire ne peut espérer naviguer bien longtemps dans une mine. Aussi les tanks, les transporteurs et les chenilles sont les seuls engins habilités à circuler dans cette zone.

Pilotage de véhicules de classe Titan

(Agilité + Instinct + Sang-froid)/3
 Rareté : 8
 Difficulté de base : 7
 Matériel : oui
 Attributs/Caractéristiques : non

Un véhicule de classe Titan (comme les chenilles) dépasse souvent 1 000 tonnes quel que soit son modèle. Doté de plusieurs moteurs (parfois à propulsion nucléaire), il appartient à la catégorie poids lourd extra large. Il faut donc un Talent de Pilotage particulier pour manœuvrer ces monstres. Comme les autres Talents de Pilotage, il faudra le considérer comme une compétence à part entière.

1.4.4 Les mines

On a vu qu'elles sont au nombre de six à l'ouest et de trois à l'est. Ces mines n'ont aucun lien avec celles qui se trouvent dans Volcania III. À l'entrée des puits, différents sas permettent de réduire la pression extérieure de l'eau. Plus la mine est profonde, plus il y a de sas. Il serait illusoire de vouloir isoler ces puits-là. Des compensateurs ont donc été installés pour que les ouvriers puissent travailler dans des conditions acceptables. De l'extérieur, les puits ne semblent être que des trous dans la paroi, bordés de ferraille. Si des nombreuses lumières n'indiquaient pas leur emplacement, il serait impossible de les repérer. À l'intérieur, par contre, tout est très différent. De grandes cavernes donnent sur de nombreux couloirs et abritent des bases où les ouvriers débarquent quotidiennement. Comme certains vivent continuellement dans ces trous, de véritables villes souterraines se sont développées. Elles sont au nombre de quatre et portent des noms évocateurs tels que Bitch Place (puits 1), Noway (puits 2), Coutelas (puits 3), Sans retour (puits 4). Chacun compte au moins mille habitants permanents. Certains vont même jusqu'à ne plus se considérer comme des Volcaniens.

Rumeurs et légendes

Tout comme il existerait une Grande Pègre (voir plus loin), il existerait chez les mineurs une Petite Pègre. Les gangs sont légion parmi les travailleurs de la Pieuvre mais une seule organisation semble pouvoir faire plier l'échine à tous ces petits truands. Nul ne sait si elle existe vraiment mais il n'est pas rare de voir des chefs de gang finir piteusement dans un sas de décompression parce qu'ils avaient déclenché une guerre. Dans cet univers très cru et violent (les mineurs ne sont pas réputés pour leur finesse), la Petite Pègre protège des excès mais rackette sur les marchés comme la drogue, l'alcool, le jeu et la prostitution. Les Hammer tentent d'infiltrer ce groupe mais sans succès jusqu'ici.

2. Le port extérieur

"Barge n°12 Alpha amenée. Veuillez pivoter de trois degrés bâbord. Merci. Attention au choc de la l'arrimage. Merci.

- Tout va comme tu veux Mike ?

- Non pas vraiment. Ces ploucs en sont à leur troisième tentative d'arrimage. La première fois ils se sont présentés à l'envers, la seconde fois le bras ne s'est pas déployé et ils ont pivoté.

- Et maintenant ?

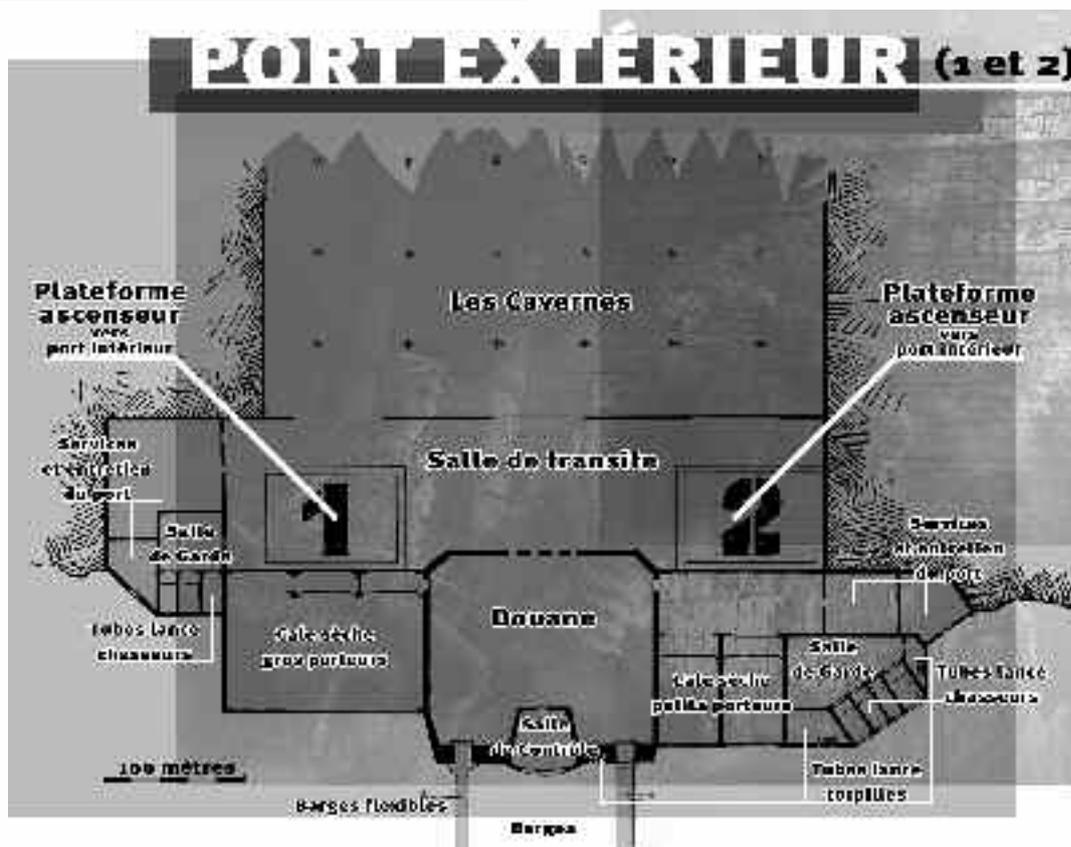
- C'est presque bon. Mais imagine que nos nouvelles barges sont du même modèle que celles de l'Atlantis ! Alors pour que des Hégémoniens les utilisent, c'est qu'elles doivent être faciles d'accès."

Nous y voilà. Bienvenue à Volcania III. Votre voyage dans la fosse a peut-être été mouvementé ? Vous avez peut-être été d'abord aux mines ? Ou alors votre navire c'est aventuré dans le Dédale ? Peu importe puisque vous êtes là. D'ailleurs, ce n'est que le commencement. Suivez le guide !

2.1 Débarquer à Volcania III

2.1.1 Les barges et les quais

Tous les navires ne rentrent pas obligatoirement dans le port extérieur. Il n'y a pas la place. Seuls les voyageurs les plus riches ont la chance de pouvoir mettre leur bâtiment à quai. Les autres sont obligés de les laisser à une barge extérieure qui les immobilise. Même si leur diamètre peut varier de quatre à trente mètres, il n'y a que deux types de barges : les fixes et les souples. Les barges fixes sont destinées à des navires de petit tonnage alors que les souples sont réservées aux gros gabarits (comme les tankers des Liebe). Ces derniers, à la moindre fluctuation, arracheraient leur point d'attache. Ils larguent donc plusieurs ancres magnétiques et se fixent sur des boyaux souples permettant le débarquement. Une barge souple



est guidée pour s'adapter à sa cible. Les navires s'arrimant sur des barges fixes, par contre, doivent pivoter pour s'adapter à l'attache. Le temps d'arrimage moyen est d'une demi-heure.

Les quais, eux, ne peuvent accueillir que les croiseurs de petite taille. Il n'y a qu'un quai pouvant engouffrer un bâtiment de gros tonnage, c'est «la Gueule du Squal». Il faut compter trois heures complètes pour débarquer sur ce quai. Pour les quais normaux, comptez une bonne heure suivant le trafic. Ils permettent de débarquer du matériel fragile, en grosse quantité ou plus discrètement.

Toutes les manœuvres sont dirigées par les Hammer depuis la tour de contrôle (voir plus bas). Tout manquement aux ordres donnés interdit l'accès à la cité.

Vous trouverez les tarifs moyens d'arrimage page 212 des règles de base. Il vous faudra les diviser par deux pour les barges mais les conserver tels que pour les quais.

2.1.2 Les cales sèches

Pour y accéder, il faut payer le prix fort, 500 sols, mais cela permet de réparer à sec un navire endommagé. Le temps d'y accéder, de fixer le bâtiment et de vider l'eau, il faut compter trois heures complètes. Sur place, on peut réaliser les réparations soi-même (et acquérir le matériel en ville ou sur le port intérieur) ou faire appel aux bricoleurs locaux. Ils traînent toujours sur les quais et lancent sur le ton de la conversation quelques commentaires alarmistes sur votre embarcation comme : «Y a des gens qu'aiment bien vivre dangereusement» ou «c'est pas une fuite d'huile chez vous qui salope la flotte comme ça ? Faudrait vous méfier quand vous repartirez».

Il y a deux entreprises de réparateurs (ou de retapeurs, comme ils aiment à se présenter) : les Douze doigts et les N.K.W. (dont on ignore encore l'origine du nom). Elles se font une concurrence loyale parce qu'il y a suffisamment de travail pour tout le monde. L'une comme l'autre compte de très bons mécaniciens. Pour peu qu'on y mette le prix, ils travaillent rapidement. Par contre, ils ponctuent leur discours d'un jargon de garagiste ce qui leur permet de rallonger la facture : «Fallait tout changer sinon ça explosait. Et puis j'aurais pas voulu être responsable de votre mort, moi. J'ai une conscience, monsieur !».

Les Douze doigts : vingt-cinq mécaniciens, dirigés par Olfa douze doigts, un mutant doté de douze doigts aux mains (vous l'auriez peut-être deviné). Ils sont rapides mais chers. Leur bureau se trouve au marché au gros. Ils connaissent bien les appareils hégémoniens et polariens.

Les N.K.W. : ce sont d'anciens pilleurs d'épaves qui, à force de désosser les carcasses, se sont dit qu'ils pourraient être bons à les réparer aussi. Contrairement à la concurrence, ils acceptent d'opérer sur des bâtiments à quai ou aux barges. La qualité de travail est moindre mais les prix sont plus intéressants. Vingt mécaniciens travaillent sous les ordres de Ditler Oswald, une force de la nature techno-hybride.

(Et si...)

Lors de réparations bénignes, un mécano immergé meurt dans des conditions étranges. Après enquête, il semblerait qu'il ait déplacé une plaque derrière laquelle se trouvait une algue vorace et qui prolifère rapidement. Où est la bestiole ? A-t-elle atteint le port intérieur ?

2.1.3 Le contrôle des marchandises

Toutes les marchandises sont contrôlées par les Hammer et taxées en conséquence. Les taxes en question sont vraiment très légères car les Princes Marchands ont conscience que leur ville franche doit rester un paradis fiscal attractif. Il n'y a pas de paperasserie, pas d'attente, tout doit aller très vite lors des

contrôles. Le contrôle vise plutôt à détecter un danger quelconque. Par exemple, les bombes, les armes puissantes et les virus ne prennent pas le même chemin que le stock de sardine classique. En cas de problème, les Hammer ne perdent pas de temps en bavardage, ils renvoient la marchandise dans le vaisseau où elle restera jusqu'au départ de l'importateur malheureux. Ils sont aidés par des drones d'analyse très sophistiqués.

(Drone de contrôle)

Note : le modèle XF Vision 2 est le dernier-né des drones de contrôle. Il se présente comme une boule de la taille d'un ballon qui passe doucement au-dessus des matériaux à contrôler. Relié à un écran, il permet grâce aux rayons X de détecter les corps organiques étrangers ou les objets indépendants au système (comme une arme cachée dans une machine).

Coût : 200 000

Fabriquant : XF (Alliance Polaire)

Type : Epsilon

Poids : 5 kg

Vitesse : 5 m/tour

Accélération : 1 m/tour

Décélération : 1 m/tour

Intégrité : 5

Équipement : analyseur Vision 2, mini propulseur d'appoint, lien écran, alarme silencieuse

Ordinateur : Cérébro Tech Niv 5, Sécurité 5, Contrôle 10, Capacité 98-100

2.1.4 Le contrôle des personnes

Contrairement aux marchandises, le contrôle des particuliers est plus strict. Les Princes Marchands sont relativement regardant sur leurs invités et aiment savoir qui ils ont dans leur ville. La juridiction de Volcania III est indépendante de celle des Veilleurs. Ainsi, une personne recherchée sur le reste de la planète pourra entrer en ville sans problème. Bien entendu un Hammer se fera un plaisir d'énumérer le casier judiciaire du hors-la-loi et les peines qu'il aurait pu encourir s'il avait commis les crimes dans la ville franche. Seuls les psychopathes sont capturés et livrés aux puissances extérieures (même l'Hégémonie). Par contre, les criminelles doivent le savoir, personne ne bougera le petit doigt si un chasseur de primes vient les capturer en centre ville. Volcania III est hors des juridictions à ce niveau-là aussi.

C'est à ce niveau que toutes les armes à feu ou à éjection (harpes) sont contrôlées et qu'une sonde leur est fixée. Ce moucharde permet de savoir où se promènent les armes et si, au moment d'un crime, l'une d'elle est utilisée. Retirer le moucharde est passible de prison et se promener avec une arme non répertoriée est passible de bannissement perpétuel après la peine de prison. Pour une Mère, c'est la prison à perpétuité dans les laboratoires.

2.2 Les entrepôts

"C'est une relique du temps passé, comme je vous le disais. C'est une boîte magique qui fait PRPRPR quand on l'ouvre ! Elle porte le nom de Tu Perds Weird, du nom de son inventeur malchanceux ! Mais revenez mon prince ! Je plaisantais voyons !"

Une bonne part des marchandises ne rentre jamais dans Volcania III. Elles restent dans l'une des sections les mieux gardées de la cité : les entrepôts. D'autres sont négociées dans le Nexus (voir chapitre 3) mais sont échangées aux étages inférieurs. Il va de soi que dix tonnes d'algues fertilisantes ne se transportent pas sous le bras. Les commerçants, et plus précisément la corporation des convoyeurs, ont donc trouvé la solution des bons. Un bon donne accès à une marchandise stockée dans les entrepôts.

Lao Smith, Chasseur de primes en faction à la douane

PNJ

Poids : 65 kg	Taille : 1,65 m	Âge : 34 ans								
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS	
16	12	17	18	19	15	12	09	15	18	
Réaction : 9	Perception : 17	Bonus dommages : +1		Fatigue : 13	Déplacement : 18/18 m					
Poids portable : 90 kg			Lutte : 14		Recul : 22					
Seuils :	Inc. : 10	Lég. : 4		Grav. : 13	Crit. : 19	Fat. : 39		Mort : 58		

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Armes diverses 6, Connaissance du milieu urbain 8, Connaissance du milieu social (Volcania III) 8, Corps à corps 8, Création de faux 7, Déguisement 7, Crochetage 6, Discrétion 8, Dissimulation 8, Estimation de valeur 7, Mémoire 7, Observation 7, Pugilat 6, Système de sécurité 5

Équipement : pistolet, dague, cuir moléculaire, I.D., 250 sols, petit transport civil armé, des menottes, des avis de recherche internationaux.

Implants : aucun

Mutations : modification involontaire de la couleur de la peau

Description : Lao Smith n'est pas le véritable nom de ce chasseur de primes. En fait, personne ne se soucie de connaître le vrai nom de celui qu'on surnomme le Charognard (dans son dos). Il a déjà une trentaine d'arrestations majeures à son actif et ne se soucie jamais de savoir si sa cible est innocente ou pas. On l'a déjà vu tuer un jeune couple de fuyards parce qu'ils valaient aussi chers morts que vifs. Au moins n'avait-il pas à les nourrir avant de les remettre aux autorités intéressées. Il reste souvent à traîner dans le port extérieur à la recherche d'une proie éventuelle.

Phrase favorite : "Vous ne m'aimez pas ? Que voulez-vous que ça me fasse ?"

Les bons

Les bons sont des plaquettes de plastique destinées à symboliser une marchandise stockée dans les cavernes. Il y a des bons pour tout : les armes, les esclaves, le fuel et les fourchettes. Ils sont produits par la famille Killian, seule lignée autorisée à les homologuer. Partout en ville se trouvent des offices où des fonctionnaires fournissent une plaquette nominative contre 0.5% de la transaction. La commission est faible pour pousser à la circulation des biens. De plus, on ne peut échanger un bon contre un autre. Il faut en passer par le système monétaire. Une dérogation spéciale est possible mais la commission sera alors de 10% des deux marchandises troquées. Une plaquette n'est échangeable que sur présentation d'une I.D. dont le nom correspond. Le temps de récupération du matériel voulu, varie entre dix minutes et deux jours. Attention, les bons ne sont pas des sols. On ne pourra jamais payer un repas grâce à un bon (à moins de faire un bon à repas, ce qui s'appelle aussi un ticket restaurant).

Il tend à se propager un nouveau type de bon, plus spéculatif. Le prix de certaines marchandises variant dans le temps, il existe des bons à limite à la baisse. En gros, la marchandise est acquise par l'acheteur qu'à partir du moment où elle est cotée à un prix convenu. Reportez-vous au chapitre 3 pour en savoir plus sur les cotations.

2.2.1 Les cavernes

Il y a une multitude d'entrepôts rangés par spécialités. Ils se présentent tous comme de titanesques couloirs de conteneurs d'acier s'élevant jusqu'à vingt mètres de haut. Au plafond, des drones de transport vont et viennent sans cesse, dégageant des caisses et les remplaçant immédiatement. Chaque entrepôt est géré par des représentants des Killian. On dit que ce poste équivaut à un exil loin de la famille. C'est peut-être pour cette raison qu'il y a souvent des problèmes de vol et que les Hammer doivent patrouiller en permanence pour vérifier les flux et les bons qui leur correspondent. Tenter un cambriolage dans les cavernes est sans doute l'entreprise la plus risquée à tenter dans Volcania III. À l'entrée de chaque caverne se trouvent les têtes conservées dans le formol de tous les voleurs pris en flagrant délit (une tradition mise en place par Mel Killian).

Et si...

Lotus Killian est un petit cousin éloigné qui s'est vu relégué loin de la famille suite à un scandale lié à la prostitution. Trouvant que son idée était bonne, il fait kidnapper des femmes dans le port intérieur et les enferme dans des conteneurs où elles sont à la merci de clients libidineux. Le problème c'est que sans le savoir, Lotus Killian a fait enlever une Mère. Quand il s'en apercevra, il préférera la tuer plutôt que de la laisser parler. Il faut donc la retrouver avant et aller la chercher dans les cavernes.

Personne ne sait vraiment combien il y a de cavernes mais on les estime au nombre de cent trente. Chacune abrite pas moins de 15 000 conteneurs de différentes tailles. D'autres ne sont que des protections pour des réservoirs d'essence. Il y a 7 600 employés à plein temps mais aucun ne vit dans les cavernes. Les Hammer patrouillant jour et nuit sont mille et viennent tous de la caserne.

Rumeurs et légendes

- Il existerait un conteneur dont le propriétaire est mort d'une mystérieuse maladie il y a bien longtemps et dont on ignore l'emplacement exact. Cette histoire devient très intéressante lorsque l'on sait que l'homme dans un dernier soupir a affirmé avoir découvert un entrepôt généticien et que sa cargaison renfermait de nombreux trésors anciens.
- Les Killian cherchent à embaucher des voleurs pour discréditer leurs gardiens et éliminer les moutons noirs de la famille.
- Les Hégémoniens auraient fait empoisonner tout un stock de poissons mais on ignore lequel.
- Des faux bons circulent dans le port extérieur, les habitants du quartier des fous sont furieux car ils n'y sont pour rien.
- Il semble qu'un croiseur soit à l'abandon depuis trois ans maintenant. Quiconque serait prêt à payer la location de sa barge pendant toutes ces années pourra le récupérer.
- Un homme serait tombé raide mort à la douane, terrassé par une maladie inconnue. Les Hammer vont bientôt mettre tout le port extérieur en quarantaine.
- La Petite Pègre commence à racketter les commerçants du marché au gros. Une milice de protection se forme pour contre-attaquer. On craint une empoignade d'ici peu.
- Un fou masqué jouerait les vengeurs et ridiculiserait en public tous les escrocs du coin.
- Les Hammer se préparent à une inspection massive de tout le port. Il semble que des contrebandiers se soient fait prendre il y a peu.
- Une chute de conteneur aurait permis de découvrir une caverne oubliée depuis des années. Mais à qui sont toutes les marchandises qui dorment là ?

2.2.2 Le marché au gros

Placé au centre même du port extérieur, il est réservé au négoce des marchandises intransportables comme l'essence, ou fraîches comme le poisson. Il y a trois sections elles-mêmes divisées en secteurs spécialisés.

Le marché aux énergies

Contrôlé par les Liebe, il donne accès aux cuves de la ville pour ceux qui voudraient repartir. Suivant le type de propulsion des engins, il faut se rendre dans le bon secteur. Le marché aux énergies est très calme et rarement visité par les Hammer car la milice personnelle des Liebe veille au grain. Voici quelques prix pratiqués à titre d'exemple.

Prix du carburant

Type	Temps d'utilisation / tonne	Prix
Essence	10 heures / tonne	20 sols
Nucléaire combustible	100 heure / tonne	10000 sols

Les propulseurs électriques utilisent du nucléaire combustible mais il ne faut pas les confondre avec les réacteurs à fusion qui ne nécessitent aucun combustible (mis à part de l'eau) et qui sont hors de prix (de l'ordre de 500 000 sols pour les petits modèles).

On trouve quelques échoppes vendant du matériel d'appoint mais pas de marchandises finies comme des moteurs, des cuves ou des propulseurs. Tout ceci s'achète dans les arsenaux (voir plus loin). De même, le fluide et l'oxygène ne sont pas marchands ici, on les trouvera, eux, dans le Nexus.

Le marché aux minéraux

Contrôlé par les Cyclades, il était à l'origine dans les mines. Les marchandises (même importées) restent à la raffinerie mais toutes les transactions se font en ville. Les Princes Marchands redoutaient qu'un jour les mineurs puissent se révolter et partir avec la marchandise et l'argent de la marchandise. C'est aussi pour éviter que les travailleurs aient une notion de l'argent qu'ils rapportent (toujours sous-estimée par les dirigeants) que le marché a été déplacé. Il n'y a jamais de cours fixe pour un minéral, tout dépend de l'origine de la marchandise, de sa qualité et de sa rareté. Chercher à faire des affaires nécessite une connaissance scientifique des minéraux et un bon Talent d'Estimation de qualité.

Les agents de Meya

La ville voisine envoie souvent des acheteurs à Volcania III pour se fournir en matières premières bon marché. Les échanges sont si courants que certains intermédiaires ne travaillent quasiment que pour ça. Un groupe de citoyens de Meya (ou corrompus par cette ville) a pour charge de faire chuter les cours des minerais artificiellement pour acheter au meilleur prix. Fausses rumeurs, opérations massives, rétentions de stocks, tout est bon pour manipuler les fournisseurs. Les Princes Marchands donneraient beaucoup pour connaître les identités de ces traîtres.

Le marché aux poissons

Les Killian contrôlent ce que certains nomment la Grande Halle. Il s'agit non seulement d'un immense marché aux poissons mais aussi aux algues et aux fruits de mer. La profondeur interdit aux poissons communs de vivre trop prêt de Volcania III, il faut donc que les pêcheurs sortent de la Fosse de Vulcain pour déployer leurs filets. Il en va de même pour les conchyliculteurs et les fermiers des mers. Conclusion, c'est surtout de l'importation des autres cités que Volcania III peut survivre. Dans le marché aux poissons, contrairement aux deux autres, c'est une véritable foire d'empoigne. Tout le monde hurle, même quand cela n'est pas nécessaire. On se lance la marchandise d'un stand à l'autre, les règlements de compte se font au crochet et au couteau à écailler. Faire du commerce dans ce lieu type c'est ne pas être allergique aux bruits et aux odeurs. C'est aussi le moyen de se faire des connaissances et de récolter des nouvelles de l'extérieur. Le marché aux poissons donne directement sur les abattoirs.

Connaissance du milieu social (métiers de la mer)

(Intelligence)

Rareté : 3

Difficulté de base : 2

Matériel : non

Attributs/Caractéristiques : non

Ce Talent permet non seulement de connaître tous les types de métier de la mer mais en plus le vocabulaire (le jargon) de ce milieu. Il permet aussi de connaître des légendes typiques, certaines espèces communes. Un jet d'Estimation de qualité d'un produit de la mer se fait en multipliant par deux le Talent de base.

Thérion, pompiste

PNJ

Poids : 120 kg	Taille : 1,80 m	Âge : 47 ans								
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS	
10	09	12	15	13	15	16	11	12	16	
Réaction : 5	Perception : 18		Bonus dommages : +2		Fatigue : 11		Déplacement : 10/10 m			
Poids portable : 120 kg			Lutte : 14			Recul : 15				
Seuils : Inc. : 13			Lég. : 9		Grav. : 15		Crit. : 21		Fat. : 40	Mort : 60

Talents principaux : Acquisition de matériel 5, Armes de poing 4, Bureaucratie 6, Connaissance de Volcania III 9, Corps à corps 8, Création de faux bons 7, Esquive 6, Diplomatie 8, Estimation de qualité 5, Estimation de valeur 6, Gestion 7, Négociation 8, Persuasion 6, Pugilat 5, Science (énergies) 7

Équipement : cuir moléculaire, I.D., pistolet McGlenn, 6 000 sols, ordinateur de poche

Implants : œil cybernétique polarien (Perception : 18)

Mutations : Résistance aux radiations, Squelette renforcé

Description : sous licence des Liebe, Thérion fournit tous types d'énergies, du charbon de bois naturel (très rare et très inutile) au plutonium. Il est d'une honnêteté toute relative avec les inconnus mais aide toujours ses amis. C'est non seulement une source d'énergie inépuisable mais encore quelqu'un toujours au courant des affaires du port extérieur. Il n'a pas d'ennemis connus même si la Petite Pègre aimerait sans doute le voir disparaître un jour.

Phrase favorite : "Comment ça mon essence est coupée à l'eau ? Est-ce que tu penses que je suis responsable des infiltrations dans les cuves ? Si tu n'es pas content, cherche ailleurs au même prix. Tu ne trouveras pas et mon offre ne tiendra plus. Alors, tu acceptes ?"

2.2.3 L'abattoir

C'est un nom plus traditionnel que réel. C'est là que sont conditionnés les produits de la mer. Autant dire que peu de poisson est tué ici. Dans cette industrie sous le contrôle des Killian, rien n'est perdu. Si les marchands de poissons peuvent se permettre de se battre à coup de poulpe, la vocation des abattoirs est d'utiliser à cent pour cent la marchandise qui se présente. Les meilleurs mets montent directement au Nexus, au Cœur ou au palais alors que le reste est retraité pour donner de la nourriture de synthèse. Qu'on ne s'y trompe pas, la profusion de denrées permet à Volcania III de produire la meilleure soupe de synthèse de toute la région (et du globe selon les chefs abatteurs qui concoctent les mixtures). On meurt rarement de faim dans cette ville. D'après les Killian, les abattoirs traitent plus de 120 tonnes de nourriture par cycle de douze heures.

Les Hacheurs, les vengeurs marqués

Avec un nom pareil, on pourrait croire qu'il s'agit de désaxés. C'est presque ça, à la différence que les Hacheurs ne s'en prennent qu'aux hors-la-loi et aux corrompus. Combien de Hammer véreux se sont retrouvés éparpillés sur vingt mètres carrés parce qu'ils protégeaient la Petite ou la Grande Pègre ? Même s'ils sont vindicatifs et qu'ils commettent parfois des erreurs, les Hacheurs sont adulés par la foule. Leur identité est inconnue mais comme ils existent depuis la construction de Volcania III, on suppose que c'est une sorte de fraternité.

2.3 La capitainerie

"Papiers s'il vous plaît !"

C'est à la fois les yeux et le bouclier de Volcania III. La capitainerie renferme à la fois les forces armées intérieures mais aussi extérieures de la cité. On dit qu'en moins de douze minutes tous les accès de la ville peuvent être bloqués (rues principales, escaliers et les deux ports). C'est logiquement la plus grosse concentration de Hammer mais aussi de techniciens. On surnomme les gens de la capitainerie les gardiens.

2.3.1 La tour de contrôle

La force de la tour de contrôle, c'est que personne ne sait la localiser précisément. Elle est partout et nul part à la fois. S'il existe bien un centre nerveux qui gère le port extérieur, on ignore s'il se trouve à la citadelle, dans le port ou hors de la ville. En fait, les multiples cabines, annexes, et structures de contrôle de la circulation, sont partout en ville. Elles sont reliées entre elles et forment un réseau d'informations dont le centre est la fameuse tour. Chaque élément de ce réseau gère sa section et fait un rapport à une instance supérieure qui recoupe les données avant de les transmettre à la tour de contrôle. Cette dernière fait redescendre les instructions immédiatement à l'élément sans passer par l'intermédiaire. Quand les ordres sont oraux, la voix est toujours féminine, métallique et suave à la fois. Les Hammer ont baptisé cette voix, la Voix de Magma, en référence aux premiers pêcheurs morts d'avoir voulu porter la bonne parole. De mémoire de Volcanien, on n'a jamais entendu la Voix s'arrêter de parler plus de cinq minutes. Les agents de la tour de contrôle sont tous des Hammer. Après des années de service, ils peuvent espérer monter dans les structures intermédiaires (où ils sont tenus au secret professionnel). Seuls les meilleurs peuvent alors être affectés à ce service. Officiellement, ils prennent leur retraite ou ne changent pas de poste mais on soupçonne de nombreux douaniers de servir directement la Voix de Magma. Ce secret permet surtout à la ville de ne pas craindre une prise par la force de son centre nerveux. Qui mettrait la main sur la tour, pourrait envahir Volcania III en quelques heures.

Les chapelles du Culte du Magma

Ces bâtiments sont présents quasiment dans tous les quartiers. Ils ressemblent à de grandes stalactites et dénotent avec l'architecture souvent austère et droite des constructions. Toutes les chapelles sont reliées par un réseau informatique au quatrième étage du centre administratif du Culte du Magma (voir chapitre 4). Elles ont plusieurs fonctions : lieu de culte, centre administratif et commissariat pour certaines. C'est aussi un refuge certain en cas de problème. Les plus petites peuvent ne contenir que deux pièces (dont une réservée au fonctionnaire chargé de la chapelle). Les plus grandes sont de véritables administrations sur six étages et faisant travailler plus de deux cents personnes en même temps. C'est dans celles-là que les Hammer chargés de l'ordre public attendent le signal pour se rendre à un point précis de la ville. C'est donc aussi dans celles-là qu'on est susceptible de dénicher des armes. Il ne devrait jamais être compliqué de trouver une chapelle en ville. C'est plutôt l'inverse qui serait étonnant.

2.3.2 La caserne des Hammer

Avec les quais et les cavernes, c'est l'un des plus grands bâtiments de tout le port extérieur. C'est là que logent tous les Hammer ayant une activité portuaire et leur famille éventuelle. L'appellation caserne n'est pas vraiment appropriée dans la mesure où plus de 14 000 personnes vivent là. Écoles militaires, chapelles du Culte du Magma, communs et salles de loisirs, c'est une communauté à part entière qui réside là. C'est justement pour éviter qu'un esprit communautaire trop important ne se développe dans la caserne que les autorités laissent rarement plus de dix ans un Hammer au port extérieur. Seuls les soldats chargés des actions aquatiques (pilotes, combattants, groupes de secours) restent là toute leur vie. C'est un lieu interdit aux profanes (aux non-Hammer) et y pénétrer sans autorisation spéciale revient à être considéré comme un espion. Il y a quelques lieux connus de tous qui peuvent être intéressants à visiter.

- L'académie navale Izarel, où les pilotes apprennent à naviguer dans la fosse. L'examen final est une course poursuite dans le Dédale.

- Le dojo, où les forces armées apprennent à se battre avec ou sans arme, avec ou sans armure. Y suivre des cours permet d'acquérir des Talents de combat en moins de six mois (si on y résiste).

- Le petit marché peut tenter ceux qui obtiennent l'autorisation de s'y rendre. Il ne concerne que les armes, et encore, seulement les plus puissantes. Torpilles à saturation, sextuple lance-roquettes et autres finesses de ce genre peuvent être achetées pour 80% de leur coût normal. Toutes ces marchandises sont marquées et donc invendables au Nexus.

Et si...

Les personnages sont recrutés avec d'autres par les Hammer pour une mission délicate. Ils suivent une formation dans la caserne avec l'interdiction de sortir mais plusieurs instructeurs meurent dans des conditions étranges. Pourquoi ?

2.3.3 La quarantaine

C'est une toute petite section ne pouvant abriter que mille personnes au plus. Les visiteurs ne devraient pas avoir à la visiter à moins d'arriver en ville avec une maladie contagieuse ou inconnue. Comme beaucoup d'autres lieux, la quarantaine n'est qu'un nom approximatif. On peut très bien rester plusieurs années en observation dans cet hôpital prison complètement isolé du reste de la ville. Les Princes Marchands ont la responsabilité de la quarantaine ce qui explique que certains patients qui terminent leur vie ici ne soient que des «malades politiques». On y enferme aussi les fous (ceux qui réclament des aides du gouvernement) et les indésirables. Personne en ville n'ignore que les véritables malades sont rares dans la quarantaine. Mais la présence de ce lieu sécurise les citoyens.

2.3.4 Les arsenaux

C'est dans les arsenaux que sont construits et stockés les navires des Hammer mais aussi les transports civils. Il y a deux marchés aux bateaux, un dans le Nexus et un ici. La différence, c'est qu'ici, il n'y a aucune garantie de la qualité du matériel acheté. On frôle la contrebande. Il n'est pas rare de voir un marchand vendre un bateau qui ne lui appartient pas. Ici, pas de licence, pas d'autorisation spéciale, tout va très vite. Par contre, il est une chose que les escrocs du coin respectent : la propriété des Hammer. En effet, toucher à l'un des vaisseaux Hammer c'est se condamner à mort immédiatement. Si des visiteurs désirent faire l'acquisition rapide d'un bâtiment dans les arsenaux, ils paieront moins chers que dans le Nexus (-10% que les prix indiqués dans le livre de règles). Par contre, ils devront réaliser (résultat caché) un jet d'Estimation de valeur ou de Sciences (mécanique), pour savoir si leur achat en vaut la peine. De même un jet en Création de faux permet de savoir si tous les papiers sont en règle.

Les bâtiments Hammer sont placés à l'écart mais visibles par tous (c'est une forme de dissuasion pour les espions pirates). Il y a cent chasseurs de petite taille (Murène, Rémorea et surtout des Manta), cinquante escorteurs et quinze frégates. Accroché à une barge attend aussi *le Magmatique*, le seul cuirassé de la flotte et trois croiseurs de petites tailles. Cela n'inclut pas tous les petits bâtiments laissés aux barges (engins de secours et de transport) et les Mygale, des vaisseaux dormeurs qui rodent partout dans la fosse et qu'on estime à cinq cents au moins.

Les Arachnoïdes

Les pilotes de Mygale sont un peu à part dans l'organisation de la défense. Ils partent pour des missions très longues dans des coins perdus de la Fosse de Vulcain. En cas d'avarie, il n'est pas rare de voir une Mygale sortir de sa cachette pour porter secours. En temps normal, l'Arachnoïde n'aurait pas bougé. Ces hommes et ses femmes sont reconnaissables au tatouage en forme d'araignée qu'ils portent sur le front et sont respectés par toute la population. Ils forment une sorte d'élite parmi les Hammer mais n'en profitent que rarement. Les avoir dans ses relations peut être un avantage certain.

2.4 Les tunnels

"Approche petite, j'ai des tickets pour le prochain transport." Lorien toisa l'homme. Trapu, le visage halé, il souriait plus à ses seins et à ses fesses qu'à son visage. Elle tenta de cacher son malaise.

"Combien pour la place ?" lança-t-elle avec le plus de détachement possible.

"15 sols", ricana-t-il.

D'un coup d'œil rapide elle le jaugea. Il devait porter une arme sous son manteau. Soudain elle nota un mouvement dans le regard de son interlocuteur. Il venait de vérifier quelque chose derrière elle. Sans attendre, elle fit un pas de côté, plaça sa main sur son arme et chercha d'où pourrait venir le danger. Il lui arriva droit dessus, sous la forme d'un molosse de deux mètres, couturé de partout et dont le torse nu était garni de tubes colorés. D'un mouvement rapide, elle esquiva une large main et sortit un long stylet. Elle savait que les lames étaient des armes redoutables contre les techno-hybrides. Sans attendre que d'autres adversaires approchent, elle plongea en avant et passa sous le monstre en levant son stylet. Une résistance lui indiqua qu'elle avait touché un point sensible. La gerbe de sang mélangée à du fluide lui confirma que l'être était hors course. Il se retourna pourtant, le visage violacé, incapable de retenir le liquide qui lui permettait de respirer à l'air libre. Dans quelques minutes, il serait mort, noyé. Elle se retourna vers l'escroc, en sueur.

"Je suppose que c'est comme ça que Méliel a disparu, elle aussi ?"

"Je... Je...", tenta d'articuler l'homme à présent face à la pointe du stylet.

"Prends ton temps mon ami, nous allons avoir une longue et très intéressante conversation."

On appelle les tunnels tous les moyens d'accès à la partie supérieure de la ville et les tubes menant à la raffinerie. Ils sont contrôlés et payants. Comme d'habitude, pour ne pas importuner le client potentiel, les autorisations de monter sont rapides à obtenir pour les quidams. Il y a des guichets un peu partout. Les hors-la-loi et les mineurs sont contrôlés à plusieurs reprises au point d'en devenir agaçant. Ce harcèlement est un moyen de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus.

2.4.1 Les ascenseurs

Ce sont de titanesques plates-formes (une trentaine) qui vont et viennent constamment du port extérieur au port intérieur, le long de rampes sur vérins hydrauliques. Leur

taille varie de 1 000 à 10 000 m². Toutes placées au même niveau, elles se complètent et peuvent isoler hermétiquement les deux ports.

Le port extérieur étant à une centaine de mètres sous la cité, il faut compter six minutes en moyenne pour effectuer le trajet. Les machineries sont bruyantes et font vibrer les murs à chaque nouveau déplacement. Le système hydraulique n'étant pas au point, des gerbes de vapeurs brûlantes s'échappent parfois en hurlant.

Le prix du transport est de 10 sols par personne. Pour le matériel non porté, il est de 2 sols par kilo. S'il s'agit d'un matériel dangereux, il faut compter 10 sols le kilo. Les ascenseurs sont la propriété des Hammer et le prix des trajets finance en grande partie le côté administratif du Culte du Magma.

Si d'aventure quelqu'un tente d'en manipuler un, il faut réussir un jet de Science (mécanique) pour faire bouger le monstre.

Rumeurs et légendes

Il est un ascenseur que seuls les Princes Marchands, l'archevêque, le préfet et les Dames, empruntent. Contrairement aux autres plates-formes, celle-ci n'a pas deux boutons (haut et bas) mais trois. On parle beaucoup de ce que certains appellent le niveau interdit, un étage intermédiaire entre les deux ports dont l'usage est réservé aux puissants.

2.4.2 Les tubes extérieurs

Il s'agit d'une centaine de petits tubes qui courent le long de la paroi et qui relient eux aussi les deux ports. Uniquement utilisés pour le transport de personnes, ils sont plus rapides (une minute en moyenne) mais quelque peu angoissants. En effet, ils donnent directement sur l'extérieur et permettent aux utilisateurs de voir les titanesques navires aller et venir vers Volcania III. Le prix est de 20 sols par personne. Ils sont gratuits pour les Hammer et ceux qui les accompagnent. Un tube peut transporter jusqu'à dix personnes à la fois.

La maintenance des tubes est à la charge des Mères. Elles tirent un bénéfice important de ce moyen de transport en sous-louant certaines cabines. On peut ainsi acheter une concession sur un tube. Bien sûr, cette sous-traitance a rapidement amené à des trafics divers. On parle notamment d'un tube qui avait été détourné pour déboucher sur une grande cage. Les prisonniers n'avaient d'autre choix que de



redescendre par un autre tube qui, lui, donnait sur une maison de passe clandestine. Les hommes étaient tués ou revendus et les femmes droguées pour être placés dans les chambres du bordel. Ce trafic continua jusqu'à ce qu'un prisonnier pulvérise le tube de retour grâce à la Force Polaris et laisse l'eau s'engouffrer dans la bâtisse clandestine. Les sécurités de cette dernière s'enclenchent, elle se ferma hermétiquement et l'eau noya tout le monde à l'intérieur.

2.4.3 Les tubes d'accès aux mines

Ces tubes en béton ou en verre blindé courent le long de la paroi faisant la jonction entre la ville et les mines. Il y a un tube principal qui n'est jamais utilisé sauf pour la marchandise et une multitude de petits conduits qui débouchent tous en bas des ascenseurs. On a vu que les mineurs étaient très contrôlés. Il leur faut une I.D. et une autorisation d'entrer en ville pour passer les barrages. Pour éviter toute invasion, le grand tube a été construit pour être immergé en quelques secondes puis vidé avec tout ce qu'il contenait. Jamais une telle manœuvre n'a été conduite à son terme et les mineurs comme les Volcaniens se demandent si les machineries qui contrôlent les valves fonctionnent encore.

3. Le port intérieur

"Regardez bien autour de vous tout le temps. Vous pensiez être dans les bas quartiers tout à l'heure ? Non. À présent vous y êtes. Si on vous adresse la parole, souriez. Si on vous agresse, tirez sans réfléchir. Si on vous propose quelque chose qui vous semble louche, refusez. On vous a sûrement dit que c'est ici que vous pourriez faire les meilleures affaires ? C'est peut-être vrai. Mais la meilleure affaire ici, c'est de rester en vie. Suivez-moi à présent, je vais vous faire visiter quelques lieux intéressants."

Comme vous avez sans doute pu le constater, Volcania III est une cité à étages. À l'origine, le rez-de-chaussée était réservé aux mineurs. À présent que les puits sont en majorité à l'extérieur, il est plutôt considéré comme un quartier populaire. Plus

(Se déplacer à Volcania III)

La ville couvre une superficie qui nécessite un moyen de locomotion (surtout dans les ports et au Nexus). Le problème c'est que la surpopulation interdit des véhicules trop encombrants. La solution adoptée pour le transport des personnes et le pousse-pousse électrique. C'est une chaise à deux places et sur deux roues, conduite par un chauffeur placé à l'arrière, surélevé par rapport aux passagers. Elle ressemble beaucoup à un « cab » antique mais sans les fameux chevaux qui le tiraient. Ces petits engins peuvent se faufiler dans les ruelles, à travers la foule (à grand coup de klaxon et d'insultes), mais dans les artères plus dégagées, ils peuvent atteindre des pointes de 80 km/heure. Le prix de la course est de 15 sols le quart d'heure. Pour les transports de marchandises, on utilise tout simplement des camions dont l'avant part en pointe douce. Mieux vaut se pousser pour ne pas être bousculé par ces monstres. Comme un chasse-neige, ils fendent la foule obligeant les passants à se retirer de leur route. Blindés, ils sont souvent victimes de jets divers lorsqu'ils traversent les places commerçantes. Ces deux modes de transport sont sous le contrôle de la corporation des Pourvoyeurs (voir chapitre 3). Il existe enfin un circuit parallèle, plus rapide mais onéreux que l'on appelle les boyaux. Il s'agit d'un complexe de tubes d'un diamètre de quatre mètres et qui joint tous les immeubles entre eux. On prend des navettes qui filent à grande vitesse et qui évitent toutes les foules, tous les marchés. Le prix de la course est de 30 sols. Les boyaux sont la propriété des Princes Marchands. On en trouve dans le Nexus, dans le Cœur et au port extérieur. Les structures existent aussi au port intérieur mais les chauffeurs de navette ne les utilisent plus et elles servent de refuge aux plus pauvres.

on s'enfonce sous l'étage du Nexus, plus la population est pauvre. Tout au fond, on trouve même un bidonville, le royaume des rampants. L'ambiance est toujours survoltée. Les bouches d'aération, souvent obstruées dans les soubassements, n'arrivent pas à évacuer une fumée quasi permanente. La population est étrange et le plus souvent assez loin des canons de beauté humains. Pour ajouter à la confusion, les canalisations qui courent sous la plate-forme du Nexus sont dans un état pitoyable. Non seulement, il « pleut » à cet étage, mais en

plus les projecteurs assurant un minimum de lumière ont tendance à disjoncter à cause de l'humidité. En règle générale, on déconseille aux marchands en visite à Volcania III de se rendre dans le port intérieur sans escorte. Bien entendu, c'est là que toutes les marchandises un peu frauduleuses s'échangent ou se troquent. Les bons n'ont que peu de valeur dans cette strate de la ville.

3.1 L'organisation du port intérieur

Il faut appréhender chaque étage de la ville comme une petite cité à part entière. Le port intérieur, aussi appelé le port des inférieurs par les gens du Nexus, en est un exemple concret. Bien qu'il soit dans Volcania III et sous le contrôle des Princes Marchands, il n'en suit pas moins ses propres règles. Là où les mineurs étaient majoritaires et avaient le contrôle, la misère et la Grande Pègre prennent peu à peu le pas. Dans la description qui suit (et dans les autres) il ne faudra pas considérer un étage comme un quartier mais plutôt comme un ensemble de quartiers. La zone des mines, par exemple, n'a rien à voir avec le bidonville. De même, si les habitants du port intérieur ont une certaine solidarité vis-à-vis des gens des étages supérieurs, ils ne s'en entre-tuent pas moins pour la moindre brouille. Fumée, obscurité et pluie acide, seront vos seules compagnes dans ce cloaque.

3.1.1 Les portuaires

Bien que cela ne soit pas l'étage le plus attractif, commercialement parlant, le port intérieur est le plus peuplé. On suppose qu'il abrite plus de 120 000 habitants, ce qui fait que la moitié de la population totale est présente sur les deux ports et les mines extérieures. Selon les critères du monde marin, le seuil de pauvreté est atteint par 80 000 habitants même s'il est rare que l'on meure de faim. Les manques sont plutôt matériels. Beaucoup de Volcaniens dorment dans les rues (la température le permet), ne se lavent jamais, et s'habillent avec des vêtements de récupération. Les défenseurs de l'idée que les mutants sont inférieurs, donnent souvent comme exemple le port intérieur. En effet, les mutants représentent 40% de la population. Ils ne subissent aucune ségrégation mais le fait est qu'ils sont plus pauvres. Dans le même ordre d'idée, et malgré les précautions prise par le Culte du Magma, des épidémies touchent souvent le bidonville.

3.1.2 Urbanisme du port intérieur

Ce rez-de-chaussée, logiquement construit en premier, ne suit pas vraiment de règles précises en matière d'urbanisme. De plus, certaines habitations construites à la hâte pour les plus fortunées ont été démontées et rebâties pour abriter un maximum de personnes. Une famille de trois personnes peut espérer vivre dans un appartement de 39 m², au mieux. On trouve aussi un grand nombre de cellules, c'est-à-dire des placards contenant un simple lit, un lavabo, quelques tiroirs au plafond et une lampe. Les Volcaniens vivant toujours dans la rue, cela suffit à une majorité. Pour les couples, il existe la même chose mais en double. Les habitations des mineurs sont un peu plus luxueuses quant à celles du bidonville nous y reviendrons plus bas. Comme pour le Nexus et le Cœur, il y a deux zones que l'on nomme Obscurité (sous l'étage supérieur) et Lumière (à l'air libre, si l'on peut dire). Traditionnellement, l'Obscurité est toujours plus mal fréquentée que la Lumière. Pourtant, il faut savoir que chaque bord de plate-forme est doté d'un mur tombant qui se déploie en cas d'immersion de la ville. C'est donc l'Obscurité qui est isolée des flots et tous ceux qui se trouvent dans la Lumière vont rejoindre les Seigneurs du Magma (via la mer, bien sûr). Tous les ans, des tests sont effectués par la mystérieuse tour de contrôle et pour le moment, tous les murs de tous les étages sont tombés, isolant leur strate. La vitesse de fermeture est de trente secondes. Autant dire que quiconque se trouve sous la paroi, n'a que le temps de plonger (du bon côté) pour ne pas finir écrasé. Chaque année, c'est presque une tradition, il y a des accidents.

(Et si...)

Sans prévenir, toutes les lumières de la ville s'éteignent et les murs d'isolement descendent. Partout c'est la panique et les malfrats en profitent pour régler leurs comptes. Quand la lumière revient, les personnages sont entourés de cadavres. Comment vont-ils expliquer qu'ils n'y sont pour rien ?

(Nouvelle maladie : l'Océane)

La ville n'a, officiellement, jamais connu d'épidémie. Officieusement, à chaque fois que cela a été le cas, les autorités se sont toujours arrangées pour étouffer l'affaire. Dans les faits, il y a au moins deux maladies qui déciment les plus miséreux de nos jours : la Peste écarlate (voir page 187 des règles) et l'Océane. Cette dernière est typique de la Fosse de Vulcain.

Maladie : Océane

Intensité : 15 à 32

Déclenchement : 14 jours

Fréquence : 1 jour/x20

Effets (sur les paliers 10 à 20) : perte de Résistance, de Force et d'Agilité. L'Attribut concerné est réduit de 2 points fois la Marge de Réus site. Si la Résistance tombe à 0, le personnage meurt.

Symptômes :

- Première semaine : soif, étouffements, vomissements.
- Deuxième semaine : des plaques nacrées apparaissent sur le corps et durcissent. À défaut d'en connaître l'origine, les Volcaniens les appellent des « écailles ». Ces apparitions démangent fortement le malade. Il faut l'empêcher de se gratter.
- Troisième semaine : fièvre, déshydratation, asphyxie et mort par étouffement.

Note : l'Océane est probablement due à un virus mutagène. On a remarqué que les malades en phase terminale ressemblent à s'y méprendre à des Félorens.

Un autre élément commun à tous les étages (sauf le dernier), c'est la présence de nombreux accès aux strates supérieures. Ascenseurs et escaliers partent des plus hautes bâtisses pour perforer la dalle du Nexus, d'une épaisseur de quinze mètres. Tous ces accès sont libres mais surveillés. Ils peuvent tous, sans exception, se fermer hermétiquement à la moindre alerte. Les ascenseurs dépendent des Hammer et sont payants (3 sols par personne et 30 par tonne de matériel). Les escaliers, eux sont gratuits même si des Mères attendent généralement au sommet et tendent la main. En cas de pingrerie, la Mère retient le visage du rustre et la guilde s'arrangera pour lui faire payer pour sa pingrerie au moment opportun.

Enfin, il faut noter l'absence d'un élément que l'on retrouve partout ailleurs dans la ville : les locaux de sécurité. En cas d'alerte, des issues s'ouvrent et permettent aux particuliers de se mettre à l'abri. Oxygène de secours, eau et nourriture permettent de tenir quatre jours. Bien entendu, dans le port intérieur, ces issues ont été forcées il y a bien longtemps (la plupart) et les locaux en question sont squattés par des familles trop pauvres pour pouvoir se payer un logement.

Le port intérieur est divisé en six quartiers bien distincts : Le vieux quartier (des logements bon marché), le complexe minier, le marché sombre, le bidonville, les deux accès au port extérieur (les douanes) et les manufactures.

3.1.3 La Grande Pègre

C'est l'organisation reine dans le port intérieur. Elle a une influence telle que sa dirigeante s'est auto-proclamée Impératrice Marchande. On la considère d'ailleurs comme un Prince Marchand à part entière, même si les dirigeants n'apprécient pas d'être mis au même niveau qu'une voleuse et une meurtrière. Le siège de la Grande Pègre se trouve dans le bidonville.

Historique

La Grande Pègre fait son apparition en 461 peu après la chute des Néo-Weird (voir *Chronologie*, chapitre 1), alors que la ville est aux mains des pirates. Il est clair que les Hammer de l'époque étaient un peu débordés et que même les pires crapules hésitaient à se rendre à Volcania III. La Grande Pègre fut donc créée pour régler les affaires criminelles échappant aux autorités. Cette justice parallèle ramena le calme dans la cité, d'autant que les condamnations variaient peu : noyade, pendaison ou écartèlement. Mais le système avait une faille. Bien vite, la Grande Pègre devint une mafia centralisant toutes les activités hors-la-loi. Ses exactions finirent par lui mettre à dos toute la population et, à l'avènement des Princes Marchands, ses membres connus furent massacrés. Elle disparut un moment avant de revenir en force en organisant le cambriolage de l'un des coffres parmi les mieux protégés des Jamaël. Pas le plus rempli, mais le plus surveillé. Ce coup d'éclat permit à la Grande Pègre de retrouver son image de puissance des ombres. À présent, c'est une structure avec qui les dirigeants doivent compter. Le massacre de treize Mères, pour l'exemple, fait partie de ces coups médiatiques pour rappeler à chacun la force de la Grande Pègre.

Organisation

L'Impératrice Marchande se nomme Mika Planxty. Elle revendique la place de Cassandra Néo-Weird au nom de ses ancêtres et du droit du sang. Il n'a jamais été prouvé qu'elle est vraiment une Planxty mais comme elle aime à le faire remarquer, personne n'a jamais demandé de preuve à cette Cassandra à propos de ses origines. Mika a sous ses ordres cinq ministres. Ils s'occupent du jeu, de la contrebande, de la prostitution, du rackette et de la drogue. Ils sont aidés dans leur tâche par une force armée simplement baptisée la Milice. La Grande Pègre déclare pouvoir mobiliser 10 000 hommes et femmes de tous les étages. Les Hammer et les Mères estiment qu'on peut diviser par deux le nombre de malfrats liés à cette mafia. Par contre, ils sont certains que cette organisation a de puissants appuis au sein même des familles des Princes

Marchands. Pour le moment, rien n'a pu être prouvé.

Le système de justice parallèle est toujours en vigueur mais concerne plutôt les commerçants qui refusent de payer pour la protection de leurs magasins et les filles qui veulent travailler en solo. Plus la résistance est grande, plus le châ-timent est sévère.

Buts

- L'Impératrice Marchande cherche à prendre contact avec des pirates pour organiser le sac de Volcania III. Ses ministres ont conscience que cela reviendrait à scier la poutre sur laquelle ils sont assis. Ils font donc traîner les choses pour le moment.

- À plusieurs reprises, la Grande Pègre a voulu faire sauter les colonnes qui soutiennent le palais au-dessus du Cœur. Deux fois déjà ce plan a été déjoué au dernier moment. Les Hammer supposent que les malfrats ne resteront pas sur ces échecs.

- Une grande opération de razzia va bientôt avoir lieu sur le Nexus. Le but est de voler le plus possible de marchandises et de détruire le reste.

3.1.4 La paroi

Ce n'est pas une partie du port intérieur à proprement parler mais elle débute à son niveau. C'est une surface courbe qui suit la pente naturelle de la Fosse de Vulcain. Son épaisseur est de dix mètres. Renforcée par un alliage spécial, la paroi résiste aux balles (c'est certain) et théoriquement à une torpille. Sitôt qu'un objet non autorisé s'en approche, il est immédiatement pulvérisé par des micro-torpilles ou brouillé par un mur de contre-mesures. Dans le pire des cas, un champ d'énergie se déclenche au niveau de l'impact et répartit le choc sur toute la surface. Il est interdit d'approcher la paroi dont l'entretien relève des Hammer. Par contre, ce sont les Princes Marchands qui financent toutes les réparations et les améliorations. Après celle de Guamea, c'est la paroi la plus grande de tous les océans.

La surface plane a une autre fonction plus agréable. Elle sert parfois d'écran géant pour les événements importants (discours d'un des dirigeants ou finale de la saison dans l'arène du Nexus).

3.2 Les manufactures

C'est un quartier du port intérieur plutôt calme. Les bâtiments sont très sombres (les pierres viennent de la Fosse de Vulcain) et les projecteurs sont parfois insuffisants. De loin, l'ensemble peut paraître assez lugubre, pourtant c'est un quartier ouvrier plein de vie. À l'opposé du bidonville, les manufactures sont habitées par tous les travailleurs qui n'ont pas les moyens de louer un logement à l'étage supérieur. À l'origine, c'est là qu'on trouvait toute sorte d'usines de produits de première nécessité. Les pièces étaient importées et montées sur place. C'est aussi de

Mika Planxty, l'Impératrice Marchande

PNJ

Poids : 65 kg	Taille : 1,70 m		Âge : 32 ans							
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS	
14	12	15	16	12	13	14	16	11	11	
Réaction : 9	Perception : 12		Bonus dommages : +1		Fatigue : 13		Déplacement : 12/12 m			
Poids portable : 75 kg			Lutte : 15		Recul : 27					
Seuils :		Inc. : 10	Lég. : 6		Grav. : 13		Crit. : 19	Fat. : 38		Mort : 60

Talents principaux : toutes les Armes à 7, Bouclier 7, Commandement 8, Connaissance de la Pègre 8, Commandement 8, Corps à corps 6, Création de faux 5, Diplomatie 6, Interrogation 8, Négociation 8, Estimation de valeur 3

Équipement : pistolet, I.D., parasite, 600 sols (sur elle), dague, kevlar, bouclier d'énergie

Implants : aucun

Mutations : Force Polaris (Contrôle mental, Lames psychiques)

Description : une furie rousse, cruelle mais très intelligente. Elle ignore tout de ses dons liés à la Force Polaris et les utilisent inconsciemment quand cela s'avère utile. Elle est complètement mégalomane, schizophrène et inconséquente. Elle règne par la terreur et pour le moment cela fonctionne. Elle rêve d'avoir Cassandra Néo-Weird sous la main et prépare son enlèvement activement.

Phrase favorite : «Ce fils de pute, je lui arracherai les couilles avec les dents et je lui enfoncerai dans...»

(L'Auberge de la méduse)

«Bienvenue dans l'Auberge de la méduse qui glougloute. Vous êtes un nouvel arrivant alors laissez-moi vous offrir le premier verre. Si vous y résistez, vous buvez à l'œil tout le cycle nocturne.»

L'Auberge de la méduse est un bar restaurant très classique dans le port intérieur. Placée à la limite de la Lumière, dans le quartier des manufactures, rue des Todeswunsch, elle n'a rien de différent des autres établissements. À l'instar d'autres lieux typiques dont vous trouverez le détail plus bas, elle pourra vous servir d'exemple pour en créer d'autres et les intégrer dans votre description de Volcania III. Bien entendu vous pouvez le reprendre tel que et changer le nom si vous le désirez.

Histoire

Fondée en 545 par un Liguien manchot, ancien chasseur de primes, du nom de Cortépicos, l'Auberge de la méduse s'est rapidement trouvée une clientèle fidèle. Cortépicos a un don pour les cocktails qu'il baptise de noms singuliers tels que «Mèche courte» ou «TNT» et c'est uniquement pour cela qu'il a réussi dans son quartier. En 546, il a éconduit des racketteurs de la Grande Pègre et le lendemain la Milice a mis à sac son bar. Le surlendemain, trois appartements ont explosé sans raison avec leurs propriétaires (justement soupçonnés d'appartenir à la Milice). Depuis, personne n'est jamais revenu lui demander de payer pour sa protection. En 555, il a accepté de protéger une prostituée, Doltita, qui travaille à l'étage en échange d'un petit loyer totalement symbolique. Depuis un an, sa dernière chambre est occupée par un gamin du nom de Sopor. Il lui sert de garçon de salle et de coursier.

Description

La salle commune

Le nom de l'auberge est dû à l'unique décoration qui flotte au centre de la pièce. Il s'agit une immense méduse dans un aquarium rempli d'alcool fort. Nul ne sait si la fameuse méduse est encore en vie mais il semble qu'elle bouge encore de temps à autre. Cortépicos se garde bien de lever le mystère et propose à chaque nouveau client un défi. Il suffit de plonger sa main dans l'aquarium avec un verre, de prendre de l'alcool et de le boire cul sec. Quiconque tente sa chance doit réussir un jet de Résistance fois deux en pourcentage pour ne pas recracher le liquide. En cas de victoire, le gagnant peut boire gratuitement pendant le prochain cycle de douze heures et obtient un point de Célébrité dans le quartier. Tant qu'il se comportera bien, Cortépicos le considérera toujours comme le bienvenu dans son bar.

Il n'y a pas de siège dans la salle commune mais des tables hautes permettent de poser les verres. La musique, comme la décoration, reste sobre, mais il arrive que le propriétaire daigne organiser quelques fêtes relativement mouvementées. Derrière le zinc, un large miroir orné de néons renvoie une lumière bleu électrique qui clignote parfois. Les jeux sont autorisés uniquement dans la journée et Cortépicos ne refuse pas de temps à autre de sortir ses dés.

On sert toute sorte de cocktails allant de 5 à 30 sols le verre, mais il est aussi possible de manger et de fumer si on y met le prix. La nourriture et les cigarettes sont 10% plus chères que la moyenne (voir page 211 des règles), mais pas meilleures. Voici les prix des boissons les plus consommées. Pour déterminer si la boisson désirée est disponible, il suffit de lancer un dé de pourcentage.

(Les consommations)

Produit	Prix	Composition	Disponibilité
TNT	10 sols	algues, alcool d'oursin	99%
Dynamite	12 sols	algues, alcool de méduse	98%
Double Bang	12 sols	lait de loutre, alcool de méduse	95%
Mèche courte	11 sols	algue, épice, alcool indéterminé	95%
Vin naturel	500 sols	vin	10%
Vin synthé.	6 sols	vin de synthèse	90%
Fleur de feu	10 sols	épice et alcool d'anémone	90%

La cuisine

Elle est minuscule et contient à peine un lavabo, un four et deux plaques chauffantes. Fermée à clef, elle renferme aussi tous les ingrédients des cocktails de Cortépicos.

Les toilettes

Munis d'une douche (fermée à clef), ils font office de sanitaire quand l'Auberge de la méduse est fermée. Le propriétaire cache sa fortune sous le baquet (6 000 sols).

L'étage

Composé de trois petites chambres, une pour Cortépicos, une pour Doltita et une pour Sopor, le garçon de cuisine. Dans la chambre de Cortépicos, il est possible de trouver des explosifs en grande quantité ainsi qu'un fusil à pompe modèle Klaus. Dans la chambre de Doltita, outre un lit à deux places où elle travaille, il y a un stilet (pour les clients récalcitrants), un peu d'argent (200 sols) et du Psycho-plancton (trois doses). Mis à part un lit, il n'y a rien dans la chambre de Sopor.



Quelques portraits de l'auberge

Reprenez les archétypes page 244 des règles pour les caractéristiques des habitants de *l'Auberge de la méduse*.

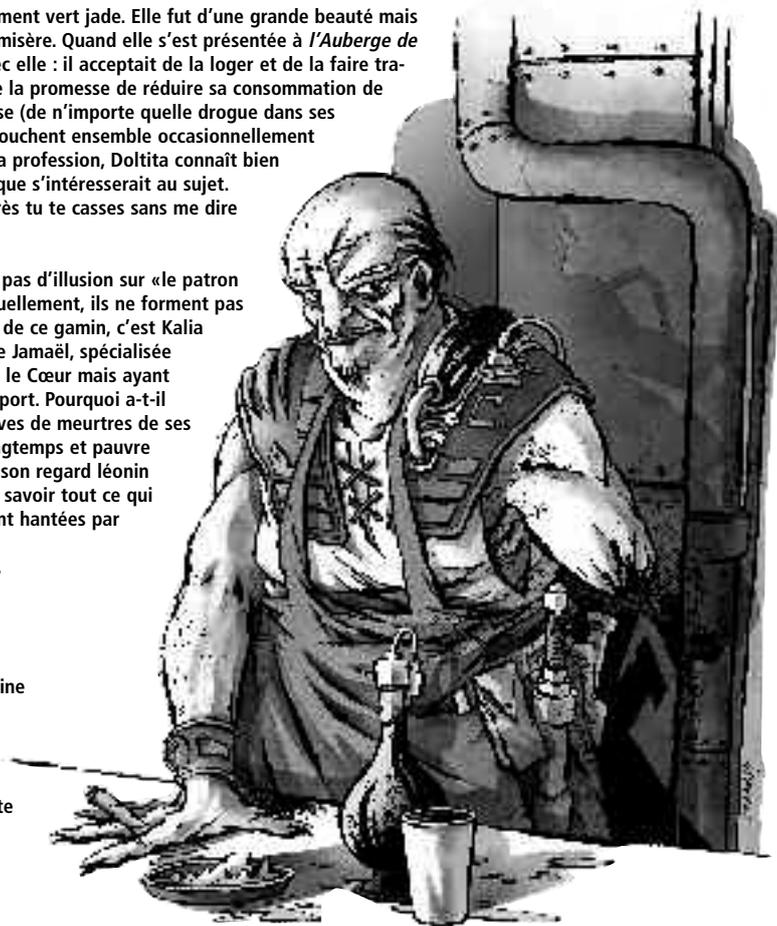
Cortépicos : 45 ans, manchot suite à une explosion, il est originaire de la Ligue Rouge où il travaillait dans les explosifs. Il déteste qu'on lui marche sur les pieds et sait aider les gens dans le besoin. Il passe plus de temps à écouter ses clients qu'à bavarder ce qui en fait une source de renseignements appréciable. Son principal avantage c'est qu'il connaît sur le bout des doigts la ville et les diverses boutiques qu'on peut y trouver. S'il devait avoir un Talent particulièrement développé ce serait certainement Acquisition de matériel.

Phrases favorites : "Le premier qui approche explosera avec moi !" ; "Je ne sais pas où vous pourriez trouver ça mais je serais vous j'irais demander à untel de ma part, peut-être pourra-t-il vous aider."

Doltita : 34 ans, mutante aux yeux complètement vert jade. Elle fut d'une grande beauté mais la drogue l'a fait sombrer peu à peu dans la misère. Quand elle s'est présentée à *l'Auberge de la méduse*, Cortépicos a passé un marché avec elle : il acceptait de la loger et de la faire travailler dans son établissement en échange de la promesse de réduire sa consommation de drogue. Depuis, elle ne prend plus qu'une dose (de n'importe quelle drogue dans ses moyens du moment) tous les deux jours. Ils couchent ensemble occasionnellement mais ne sont pas plus que des amis. De par sa profession, Doltita connaît bien la Grande Pègre et pourra renseigner quiconque s'intéresserait au sujet.
Phrase favorite : "Tu payes et tu couches. Après tu te casses sans me dire au revoir. C'est très bien comme ça."

Sopor : 13 ans, pas de mutation. Il ne se fait pas d'illusion sur «le patron et la patronne», même s'ils s'apprécient mutuellement, ils ne forment pas une famille. Sopor n'est pas le véritable nom de ce gamin, c'est Kalia Jamaël. Il est l'un des dignitaires de la famille Jamaël, spécialisée dans le financier. Du coup il connaît très bien le Cœur mais ayant vécu dans la rue, il connaît très bien aussi le port. Pourquoi a-t-il quitté sa famille ? Pour échapper aux tentatives de meurtres de ses cousins. Très pragmatique, il préfère vivre longtemps et pauvre plutôt que peu et riche. Sa crinière rousse et son regard léonin peuvent trahir ses origines. Ce gamin semble savoir tout ce qui se passe en ville chaque minute. Ses nuits sont hantées par des cauchemars (voir *Les Jamaël*, chapitre 4).
Phrase favorite : "Pas de problème, monsieur, je vous y emmène."

Lance Borgnole : mineur alcoolique. 54 ans, pas de mutation. C'est le pilier de comptoir comme en comptent tous les bars. Il baragouine toujours au-dessus de son verre et hoche la tête d'un air entendu. Il est généralement d'accord avec ceux qui lui payent un coup d'alcool. Sa bonne connaissance de l'histoire récente de la ville en fait un analyste plus pertinent qu'il pourrait y paraître. Lance ne paye pas de mine mais sait beaucoup de choses sur les gens de cet étage.
Phrase favorite : "Meuh non. Si j'vous l'dis c'que c'est vrai.
Foi de Borgnole ! (rot)
Patron ! Un autre."



CortÉpico, tenancier de l'auberge de la méduse



L'Auberge de la méduse

44

là que partirent les premiers travaux d'agrandissement de la ville (sous le règne de Chloé la bâtisseuse). Les constructions touchent généralement le plafond et les passages vers le Nexus sont nombreux. Dans la Lumière, certaines fabriques dépassent même la chape du Nexus (les anciens arsenaux). Malheureusement, même si cette partie de Volcania III est essentiellement résidentielle, la plupart des usines sont à présent désaffectées. En partie murés, les bâtiments sont soit reconvertis en appartements de fortune, soit squattés par des bandes. La Grande Pègre tente de s'infiltrer parmi la population mais curieusement, les Hacheurs (voir *L'abattoir*) s'y opposent avec acharnement. Peut-être est-ce dû à la présence des anciens abattoirs.

Les manufactures encore en fonctionnement sont sous le contrôle des Killian et fournissent la ville en objets usuels destinés aux autochtones plutôt qu'à l'exportation ou au négoce. Parmi les entreprises, il en est une qui peut attirer l'attention, la Némésis & Co, spécialisée dans l'armement léger. C'est un cas unique de fabrique d'armes dans la ville. On peut y trouver toute sorte d'armes légères (du pistolet au fusil) mais aussi des lance-harpons et des lance-torpilles portables. Les prix sont 10% moins élevés que dans une boutique du Nexus. Bien entendu, toutes ces armes sont marquées et dotées du mouchard que posent les Hammer à la douane.

Autre lieu nettement plus vital, le siège de la maintenance des aérations. Paradoxalement, c'est l'étage souffrant le plus des fumées, de la poussière et de l'humidité, qui abrite les locaux d'entretien. Ici, on ne produit pas d'air mais des hélices, des grilles, des chauffages et tout ce qui permet le renouvellement (et le retraitement) de l'air. Cet endroit est particulièrement surveillé car il a connu quelques attaques de la Grande Pègre. Les Hammer patrouillent souvent dans le périmètre mais jamais beaucoup plus loin.

3.3 Le marché sombre

"Tu cherches quoi l'amie. Tu sais, ici tout est permis. Les autres, là-haut, ils nous traitent de bandits. Ils disent qu'on est des monstres. Mais faut savoir que s'ils descendent jamais, c'est parce qu'ils envoient leurs larbins à leur place. Viens essayer ça, je suis certain que t'en as rarement reniflé de la comme ça. Si ? Alors là tu m'intéresses un peu. Je te paye un verre."

3.3.1 Présentation générale

Il y a trois marchés principaux dans Volcania III. Le premier se trouve au port extérieur. Le plus connu est au Nexus. Le plus intéressant reste pourtant celui du port intérieur, le fameux marché sombre. De loin on pourrait le confondre avec un immense sex-shop car les néons des bâtiments qui l'entourent sont relativement suggestifs. En approchant de l'artère principale et de toutes les échoppes faites à la va-vite, on s'aperçoit que les étales ne proposent pas d'ustensiles liés au plaisir mais des armes, des fioles étranges, des morceaux de moteur, des objets pillés dans d'antiques ruines et du matériel de plongée d'occasion. Plus on s'enfonce, plus les produits vendus sont étranges : drogues, alcools interdits, armes non conventionnelles. Et c'est dans les artères les plus sombres que l'on peut passer une porte et se retrouver devant une arène clandestine, une vente d'esclaves, une exécution publique ou bien une réunion syndicale interdite. Le marché sombre peut vous fournir tout ce que vous désirez (bien ou service) du moment que vous connaissez les bonnes personnes et que vous allongez l'argent.

Historiquement, le marché principal de Volcania III se trouvait non loin des mines. Avec la construction des étages et l'agrandissement, il fut remplacé par celui du Nexus, spécialement destiné à cet effet. La clientèle se divisa alors en

deux. Le marché portuaire (du nom de l'époque) fut le territoire des pirates et celui du Nexus, des marchands plus riches. Le marché sombre fut officiellement dissout puis rapidement interdit par les Princes Marchands. Il n'allait pas dans le sens «commercial» désiré par les dirigeants, trop dangereux et mal famé qu'il était. Pourtant, alors que selon Cassandre Néo-Weird, "tout est mis en œuvre pour le faire disparaître", jamais un Hammer n'a esquissé le moindre geste pour arrêter un commerçant. Le marché sombre est donc, depuis lors, toléré. Les échanges se font grâce au troc pour la plus grande part mais il n'est pas rare de voir circuler de l'argent. Il n'y a pas de fluctuation de la valeur d'une marchandise comme au Nexus et seules les compétences de marchandage pourront aider les négociants.

Actuellement, si la Grande Pègre chapeaute le marché sombre, une multitude de petits groupes de malfrats (les gangs) font la loi, chacun sur leur secteur. Ils payent un impôt à Mika Planxty et doivent respecter certaines règles (notamment en ce qui concerne les combats) mais ce sont de véritables caïds avec un territoire et des prérogatives sur ses habitants. Il y a huit gangs en tout. Ils comprennent entre trente et deux cents membres. Ils se reconnaissent par des couleurs et par un langage spécifique qu'ils semblent être les seuls à connaître.

Gang type : les Tulpac

Couleurs : rouge et vert

Nombre : 50, dont 10 femmes

Cri de ralliement : «Never gone south !»

Chef : Luminne le vérolé. Mutant ayant la peau couverte de pustules. D'une force impressionnante, il est réputé pouvoir casser en deux n'importe quelle colonne vertébrale. Il est dépendant de drogues dures diverses (trois doses par jours au minimum). Même ses hommes se rendent compte qu'il perd peu à peu pied avec la réalité. Il a deux femmes qui pensent sérieusement à le remplacer dans les mois qui viennent.

Territoire : la zone du marché sombre comprise entre le vieux quartier et le bidonville sur un couloir de deux cent mètres.

Activité : petite contrebande, vols dans le Nexus, trafic de drogues et d'alcools.

Clan allié : les Najas dont le chef n'est autre que le beau-frère de Luminne

Clan adverse : les Carfax. Suite à la mort du Dauphin de ce clan durant une

rixe stupide, c'est la guerre ouverte entre les Carfax et les Tulpac.

3.3.2 L'orgasmodrome

C'est ce que voit en premier le visiteur. Officiellement, le marché sombre est le quartier chaud de la ville. Des lois interdisent en théorie aux prostituées de travailler au Nexus et de monter au Cœur. On sait que les maisons de passe les plus luxueuses sont au Nexus et que des courtisanes vivent avec les prélats les plus influents de la chapelle principale. L'orgasmodrome a donc pour vocation de répondre à toutes les demandes (nombreuses) de ses clients. La majorité sont des mineurs et des voyageurs qui cherchent à se changer les idées, quelques heures ou quelques jours. Le commerce du sexe n'est pas la seule activité de cette partie du marché sombre. Il y a des centres de relaxation, des casinos, des boîtes de nuit et des restaurants. Plus qu'un simple bordel, l'orgasmodrome est un lieu de plaisir au sens large du terme. Que ces plaisirs soient légaux ou non, c'est une autre histoire. Voici donc quelques enseignes, que le visiteur peut découvrir au hasard des rues.

- La place des saveurs

C'est une petite place ovale, construite sur plusieurs étages et entièrement occupée par des restaurants bon marché mais de tous horizons. On peut y déguster chez Loann Kerdan, des crêpes de plancton, chez Sun Fu, des boulettes

de méduse rissolée ou chez Altan Hoover, des tranches de murène sauce piquante. Pour peu que l'on sorte de la place et que l'on en connaisse l'adresse, il est aussi possible de manger des viandes dites exotiques. On ignore si c'est une légende mais il semblerait que des disparitions soient liées à un trafic de viande humaine. Jamais les Hammer n'ont pu prouver quoi que ce soit mais ils ont toujours en ligne de mire l'établissement d'un certain Grégoire de la Tour, ancien chef d'une célèbre famille d'Hégémonie.

- La Maison charnelle

C'est une maison close immense dont le principal revenu est lié à la prostitution. Véritable institution, *la Maison charnelle* peut accueillir plus de mille clients à la fois. Salons, chambres ou simples cabines, il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Le gérant se nomme Tremble South et fait respecter une discipline de fer, non pas avec ses employés mais surtout avec ses clients. Il arrive souvent que des mineurs éméchés se battent pour une fille et se fassent corriger par le service d'ordre. Tout visiteur doit passer devant un drone médecin avant d'entrer pour éviter les maladies. Outre les plaisirs de la chair, ils peuvent profiter d'une salle de sport, d'un bar et d'une boîte de nuit. Les tarifs fluctuent suivant la demande. Bien entendu, la pédophilie est interdite et toute demande en ce sens est immédiatement transmise aux Hammer. Il existe des maisons clandestines offrant ces services mais même la Grande Pègre traque leur propriétaire.

- La Fontaine auditive

Au milieu de ce chaos rugissant qu'est le marché sombre, il existe un havre de paix baptisé *la Fontaine auditive*. De loin, elle ressemble à une sorte d'œuf géant en béton. On y entre par la base dont le diamètre mesure vingt mètres pour se rendre au centre. À l'intérieur, des escaliers, des passerelles et des tunnels transparents permettent d'évoluer dans la bâtisse dont le sommet touche la plate-forme du Nexus. Au gré de son trajet, le promeneur peut toucher les murs ou des représentations holographiques générant à la fois des sons mais aussi des lumières. Or, il peut y avoir cent personnes touchant n'importe quoi dans le bâtiment, les sons et les couleurs seront toujours en harmonie les uns par rapport aux autres. Le propriétaire des lieux n'est autre que Cassandre Néo-Weird puisque dès qu'elle a découvert la fontaine, elle l'a achetée. L'entrée est de 5 sols et la durée de la visite ne doit pas excéder une heure. On ignore qui a construit le mécanisme mais on murmure qu'il pourrait s'agir d'un exemple de technologie généticienne. L'entretien est assuré par des ingénieurs venus de l'Alliance Polaire où il existe deux autres fontaines auditives du même genre.

- Le Club

C'est une boîte de nuit titanesque construite sur huit étages superposés et complémentaires. Les visiteurs s'y massent et s'y trémoussent sur des musiques rapides. L'alcool et les drogues circulent librement, ainsi que les prostituées qui peuvent s'isoler dans des cabines spécialement conçues à leur attention. L'atmosphère est toujours survoltée et les clans s'y affrontent parfois. L'entrée est de 10 sols et 30 sols les jours de concert.

3.3.3 La technopolis

C'est le surnom que l'on a donné à la partie la plus récente de la ville. Entièrement dédiée au commerce de denrées mécaniques, elle regroupe tout le matériel de récupération imaginable. Il est possible d'y trouver du fluide d'occasion, un pistolet à greffer, une turbine endommagée de l'*Atlantis*, un appareil photo et même un sèche-cheveux

antique. Par bien des aspects, il ressemble à une décharge. L'ambiance est un savant mélange de synthé-cuir, de chrome et de cambouis.

Les boutiques ressemblent plus souvent à des garages et il n'est pas rare de croiser des Hammer en civil à la recherche de matériel non réglementaire. Les gangs ont peu d'influence dans cette partie du marché sombre. Une milice locale de garagistes (constituée exclusivement de gros bras) veille à ce qu'aucune petite frappe ne vienne lui pourrir la vie. Voici quelques zones d'intérêt notables.

- L'Armagedon

Appelé ainsi parce qu'on peut y trouver de quoi provoquer l'Armagedon. Il n'y a que des boutiques d'armes ici. On y trouve des canifs, des lance-roquettes et des largeurs de contre-mesures. Bien entendu, la marchandise est d'origine douteuse, souvent sans sonde, et toujours en mauvais état. On trouve aussi tous les gadgets connus (hologramme, grenade au phosphore ou lunette de visée). Le plus étrange c'est que la plus grosse boutique est ouvertement contrôlée par la famille des Néo-Weird. Non seulement Cassandra Néo-Weird a la mainmise sur le marché des armes dans le Nexus, mais en plus, elle a une part active dans celui-là. Les Hammer ont déjà plusieurs fois réclamé un éclaircissement de la situation mais la famille des dirigeants a toujours ignoré les demandes.

- Le Maelström

Un scooter des mers doté d'une propulsion atomique et de deux lances torpilles ? C'est au Maelström que vous trouverez cela. Le matériel mécanique d'occasion, bricolé, détourné et revendu à prix cassé, on n'achète ça que dans cette partie de la ville. La légende veut que dans la technopolis, des marchands auraient réussi à remonter complètement une chenille minière de classe Titan. On y raconte que les meilleurs mécaniciens de toute la ville travaillent jour et nuit au Maelström.

- La Poubelle

Comme son nom l'indique c'est l'endroit où tous les déchets de technopolis terminent leur course. Il n'y a rien de neuf ici, rien d'utilisable, pas un objet qui ne soit intact. C'est donc le paradis des bricoleurs, des chineurs, des petits génies de la récupération. La Poubelle est tenue par une famille de ferrailleurs célèbres pour leur aspect répugnant : les Gorgons. Ils sont moches, puants, stupides mais très nombreux et relativement violents. Un savant polarien qui les avait comparés dans leur mode de vie et de reproduction à des insectes, a été retrouvé encastré vivant dans un bloc de béton (avec seulement la tête sortie pour qu'il puisse "mieux observer les insectes"). Tous sont des mutants et des débiles congénitaux.

- Le Hardware

On a tendance à oublier l'importance des logiciels qui font vivre toutes les machineries (en déplacement ou pas). Un sonar peut être sensiblement amélioré avec un programme optimisant ses capacités. Les habitants du Hardware sont des professionnels de la bidouille informatique. Ils ne travaillent que sur de la programmation et jamais sur les supports (malgré le nom de leur quartier). Ils vivent en clans et se spécialisent dans un domaine bien spécifique : l'amélioration des performances du matériel, la création d'intelligences artificielles, le piratage de données, le cryptage et le décryptage, la neutralisation de matériel, etc. Ils sont souvent sollicités pour les missions d'espionnage et pour ouvrir les portes à code. Ils font payer une fortune leurs services. Les murs de ce quartier sont décorés par des milliers de circuits imprimés, de cartes mères, etc.

3.3.4 La biopolis

C'est peut-être l'endroit le plus utile et le plus effrayant de toute la ville. Utile parce que c'est à biopolis qu'il est possible de se faire raccommoier. Effrayant parce qu'il faut toujours compter ses organes en la quittant. Il n'est pas rare que le bras que l'on vient de vous greffer ait été emprunté de force à votre voisin de chambre, moins fortuné, lui. Par dérision, on appelle les habitants de biopolis, les légistes. Dans cette zone duale, on peut trouver les blocs opératoires les plus propres, comme les

Rumeurs et légendes

On en parle jamais ouvertement mais il semble qu'il existe un concours organisé entre les meilleurs mécaniciens du Maelström et les informaticiens de Hardware. Le but serait d'être le premier concepteur d'un cyborg complet, le plus ressemblant possible d'un être humain mais tout en pièces de récupération. Une tentative baptisée Vénus a eu lieu mais la créature est devenue folle et a disparu. On ignore où elle a bien pu terminer sa course bien que certains passants parlent encore d'un monstre biomécanique en décomposition qui hante les rues.

Les Hommes pressés

C'est un groupe de légistes itinérants spécialisé dans la traumatologie. On fait appel à leur don après une fusillade, un accident grave ou un attentat. Le chirurgien chef se fait connaître sous le nom de Bon Pasteur, en hommage à un savant de l'histoire antique (il aurait inventé le fluide). Comme les dix hommes de son groupe d'intervention d'urgence, il est toujours en blouse (verte) et porte un masque qui lui donne un côté inquiétant. Mais qu'on ne s'y trompe pas : les Hommes pressés sont véritablement des artistes dans leur domaine. Bien sûr, ils sont un peu chers mais quand on veut garder ses poumons ou ses doigts, on ne compte pas.

Tarifs des soins

Service*	Temps d'intervention	Prix
Premiers soins	1 heure	20 sols
Cure mineure**	2 jours	30 sols/jour
Cure majeure**	10 jours	50 sols/jour
Chirurgie d'urgence	1 à 6 heures	300 sols
Chirurgie dentaire	1 heure	30 sols
Chirurgie classique	2 à 8 heures	50 à 600 sols
Chirurgie de remplacement***	3 à 8 heures	100 à 1 000 sols et plus
Chirurgie plastique	2 à 8 heures	100 à 1 000 sols et plus

* Reportez-vous à la page 182 des règles de base pour plus de précisions, notamment sur les effets secondaires des blessures.

** Cure mineure : soins suite à une maladie bénigne. Cure majeure : soins suite à une maladie mortelle ou contagieuse. Le temps d'intervention est le temps mis par le traitement pour agir.

*** Greffe de membre ou d'organe (artificiels ou non). Le temps de convalescence est d'au minimum deux semaines.

charniers les plus infestés de maladies. Les Mères sont interdites dans ce quartier pour raisons médicales. Il y a trois types d'établissements : les hôpitaux, les boutiques d'organes et surtout les élevages. Ces derniers sont d'ailleurs la source principale de richesse de la biopolis.

- Les hôpitaux

Pour la plus grande part, ils n'ont d'hôpital que le titre. Il s'agit plus souvent d'établissements clandestins plus ou moins fonctionnels et destinés à réparer les petits maux que peut subir un aventurier de base. On ne pose pas de question ici, on ne demande pas de nom mais on ne fait pas crédit non plus. Le plus gros hôpital peut accueillir cinq cents malades et a même prodigué officiellement des soins juste après un terrible accident dans les mines. Les victimes avaient besoin d'aide et les Princes Marchands (en échange d'une somme faramineuse) ont demandé l'aide de cet établissement.

La médecine clandestine à Volcania III, est assez onéreuse. Voici quelques tarifs à titre indicatif. L'incompétence du médecin est toujours proportionnelle à la réduction de ses prix par rapport à la moyenne de ses collègues. Par exemple, un praticien qui soigne pour la moitié du prix habituel aura probablement la moitié du Talent.

Les adversaires les plus farouches des légistes sont les praticiens agréés du Nexus travaillant à l'hôpital central (voir chapitre 3). Ils payent souvent des mercenaires pour détruire toutes ces installations illégales.

- Les boutiques d'organes

Elles sont totalement interdites car, contrairement à la banque d'organes de l'hôpital central, la marchandise qu'elles vendent n'a jamais été prélevée avec le consentement des donneurs.

Cela ne les empêche pas d'avoir pignon sur rue même si officiellement elles proposent que des prothèses ou des membres biomécaniques de récupération. Il n'y a pas de tarif établi pour ces denrées mais plusieurs facteurs font varier les prix : la fraîcheur, le bon état, les marques distinctives (tatouage, chrome ou implants apparents) et bien entendu la nature de l'organe. Un bras coûte moins cher qu'un poumon mais plus cher qu'une main ou qu'un pied.

Ces boutiques sont approvisionnées par des voleurs d'organes qui exercent leur métier dans la ville ou aux abords de la ville. On ne parle jamais de «donneur» mais de «souche». Les victimes sont toujours tuées et débitées. Rien n'est perdu. Les cheveux et les ongles ont, par exemple, une énorme valeur ajoutée. On estime que le rendement total d'une souche en bonne santé peut varier entre 1 000 et 10 000 sols. Les Mères sont particulièrement demandées du fait de leur fécondité. Leurs organes génitaux se revendent à plus de 20 000 sols au minimum.

- Les élevages

C'est probablement la plus contrastée des zones de biopolis. On y trouve tous les types d'animalerie. De l'extérieur, c'est un paradis chaotique et coloré. Il y a des oiseaux (ce qui est très rare), des rongeurs et tout ce qui peut entrer et sortir en fraude à Volcania III. Les enfants du port intérieur aiment bien flâner dans ces rues. Par contre, ils se méfient aussi de certaines boutiques tout à fait spéciales. En effet, par élevage on entend aussi le trafic d'esclaves. Ces échoppes dont la façade est relativement discrète, donnent généralement sur des structures plus importantes, dans les immeubles avoisinants. Là attendent dans des cages isolées les une des autres, tous les prisonniers de guerre, les mauvais payeurs, les faibles d'esprit, les kidnappés ou bien les



Le marché sombre

malchanceux. On les achète soit pour les faire travailler soit pour qu'ils servent de souche. Les prix varient en fonction de l'esclave et de l'utilisation qu'on compte en faire. Mais même dans ce milieu, il y a des lois à respecter. La première c'est qu'un enfant de moins de treize ans ne peut être vendu (protection des enfants oblige). Les marchands contournent cette loi en gardant captif les gamins et en les revendant le jour de leur anniversaire. La seconde loi c'est qu'une femme fertile ne peut être vendue à Volcania III. Elle doit être confiée immédiatement aux Mères. Encore une fois, on peut détourner la loi en traitant l'affaire en ville et en procédant à l'échange hors de la ville (à la mine par exemple). Mais la loi qui prévaut sur toutes les autres s'applique à toute la cité : il est interdit de posséder un esclave et de le faire travailler gratuitement. De fait, il n'existe officiellement pas d'esclave à Volcania III puisque que leur propriétaire les paye toujours une misère et qu'ils ne possèdent mais ces gens mais juste leur implant cardiaque. En effet, lors de son passage à l'état de servitude, l'esclave se voit doté d'un implant cardiaque qui le maintient en vie sans le gêner. S'il décide de partir, il doit le rendre, ce qui arrête son cœur immédiatement.

3.4 Le royaume des rampants

"Tu es perdue ? C'est le moins que l'on puisse dire mon amie. Tu cherches les manufactures ? Mais c'est de l'autre côté de la ville, tu sais. En fait, je ne sais pas pourquoi je t'explique ça puisque tu ne verras jamais ce quartier. Tu vas avoir l'honneur de rejoindre les gens qui sont morts, d'être devenus intelligents trop tard..."

De tous les quartiers du port intérieur, le royaume des rampants est le plus dangereux, le plus pauvre et le plus mal famé. C'est là que toute la racaille de la ville se masse mais là aussi où les plus pauvres échouent. La criminalité est trente fois supérieure à celle du reste du port et cent fois supérieure à celle du Nexus. C'est la base de la Grande Pègre et des clans. On compte au moins un meurtre toutes les heures sans parler des vols, des viols, des attaques à mains armées, etc. Là plus qu'ailleurs l'obscurité pénètre tout et l'humidité mêlée de poussière encrasse même les habitants. Les rares moyens de transport appartiennent aux caïds et aucun chauffeur de pousse-pousse n'acceptera de risquer sa vie dans le bidonville.

Les bâtiments (sauf la chapelle des oubliés) dépassent rarement les trois étages. Ils sont un assemblage de préfabriqués, de tôles ondulées et de caissons récupérés sur des vaisseaux démontés par des pilliers. Les maladies et la vermine sont légion et le taux de mutation est excessivement élevé. Les Hammer ne mettent que rarement les pieds dans le bidonville sauf en cas d'intervention massive. En règle générale, quand cela arrive, le quartier est vidé de ses habitants et recouvert d'un acide puissant qui détruit toute source de vie (et qui ronge les bâtisses). Les malheureux qui se sont cachés périssent brûlés par les produits chimiques mais toute la vermine et les maladies (croit-on) sont ainsi éliminées. Ce grand nettoyage a lieu tous les deux ans à l'improviste. Il y a trois zones importantes : le bidonville à proprement parler, la chapelle des oubliés et la cour des petits. On appelle les habitants de ce quartier les rampants ou plus généralement la gangrène.

3.4.1 Le bidonville

C'est la partie résidentielle du royaume des rampants. Par extension on nomme bidonville tout le royaume mais les autochtones font la différence. Ils sont au moins 30 000 à dormir ici. Il n'y a pas de boutiques, pas d'eau courante, la lumière est très faible et la majorité des habitants se dirige à travers la brume polluée à l'aide de lampes fixées sur des casques ou des éléments vestimentaires. Des lampions colorés indiquent les carrefours et sans guide, il est impossible d'en comprendre le

sens. Les armes, pourtant obligatoires, valent une fortune. De même, les véhicules, les implants trop voyants ou les parures trop riches sont autant de raisons de se faire égorger au coin de la rue. Des historiens auraient trouvé un recueil antique décrivant une ville au bord d'un lac et auraient repris l'expression «cloaque» pour décrire le bidonville. Il y a une multitude de sites à découvrir (ou à éviter), en voici trois.

- Les passages secrets

Durant la construction de la chape du Nexus, des mineurs réalisèrent que le rez-de-chaussée de la ville deviendrait vite le quartier déshérité. Ils détournèrent des outils pour construire un ensemble de passages secrets qui montent, selon la rumeur, jusqu'au Cœur. Les Hammer, qui font régner l'ordre au Nexus, sont certains que ces passages existent encore. Certains ont été découverts et bouchés et, officiellement, il n'y a plus de passages secrets d'un étage à l'autre. Pourtant, comment expliquer que des crapules peuvent commettre leur larcin, se diriger vers la paroi et disparaître corps et bien ? Quiconque découvre un nouveau passage est immédiatement récompensé de 100 000 sols (et condamné à mort par tous les habitants du bidonville). Dans les faits, il existe bien trois couloirs encore actifs qui mènent au Nexus. Ils sont contrôlés par la Grande Pègre et ne débouchent pas sur la muraille comme le pensent les Hammer mais sur de larges conduits dans la chape elle-même, juste sous un bar, une boutique de coraux et une cabine de sécurité. Tous ces passages sont dotés de portes étanches reliées au système général d'isolation des étages.

- Le ghetto

C'est la zone industrielle du royaume. C'est là qu'on fabrique des armes, de la drogue, qu'on débite des souches et qu'on stocke parfois les esclaves (en cas de surplus de marchandises). Mais c'est surtout là que se trouve la petite arène, le bâtiment le plus bas de toute la ville. Il s'agit d'un cratère placé sous un pâté de maisons fictives d'un rayon de cinquante mètres. Il descend en escaliers sur trente mètres. C'est là qu'ont lieu les combats les plus violents et les plus impitoyables de la ville. Contrairement aux affrontements dans l'arène du Nexus (voir chapitre 3), ceux-ci n'ont aucune règle et mènent à la mort des combattants. Une organisation chapeauté par la Grande Pègre gère les combats et surtout les enjeux de chaque rencontre. Quiconque désire défier les champions du ghetto peut poser sa candidature auprès de ceux qui se font appeler les Undertakers.

(Et si... We are the champions !)

Après une enquête sur la disparition d'une jeune Killian, il s'avère qu'elle a été inscrite de force par ses frères pour participer à une joute contre l'Écraseur de la fosse. Elle ne devrait pas survivre plus de dix secondes car elle ne sait qu'à peine se battre. Il va falloir s'inscrire auprès des Undertakers pour participer au combat. L'Écraseur fera appel à autant de ses petits frères qu'il y aura de personnages en lice.

- Le siège de la Grande Pègre

Dans le recoin le plus isolé de tout le bidonville se trouve la mine la plus ancienne de tout Volcania III, la mine alpha. Quand elle fut creusée, les autochtones ne baptisaient pas encore les puits de numéros. C'est le repère de la Grande Pègre et c'est ce dédale qui fait sa force. Une grande attaque fut organisée par les Hammer qui isolèrent l'entrée en attendant de voir sortir les truands. C'est quand lesdits truands se sont présentés derrière eux que les forces de l'ordre ont compris trop tard leur erreur. Le siège de la Grande Pègre s'enfonça, certes dans la muraille mais aussi sous le port intérieur. Impossible de connaître toutes

ses sorties mais elles existent bien. Certains n'hésitent pas à faire un rapprochement entre l'étage intermédiaire des Princes Marchands et ce dédale. L'ensemble est très bien éclairé et pourvu de sas de sécurité en cas d'invasion de l'eau. Des gardes patrouillent continuellement et tirent à vue. Il n'existe pas de plan global de ce siège mais certaines informations font état de plusieurs salles connues.

- La salle du jugement : c'est le lieu de réunion du conseil de la Grande Pègre, là où il prend des décisions et rend des jugements.

- La prison : c'est une partie isolée par une paroi de verre et où sont jetés tous les contrevenants aux lois de la Grande Pègre. On ne sait ce qui se terre au fond de ce puits mais les condamnés n'en reviennent jamais. Peut-être est-ce explicable par le fait que ce ne sont pas des mineurs qui ont construit cette partie des mines mais des Foreurs...

- Le parvis des condamnés : destiné aux supplices publics.

- Le palais de l'Impératrice Marchande : il est vaste, aménagé luxueusement et reste le domaine réservé de Planxty et de sa suite. Courtisans et conseillers se pressent dans ce palais, baptisé ainsi pour copier celui des Néo-Weird. La propriétaire des lieux ne l'a jamais nié mais il semblerait qu'il existe un passage donnant directement sur un hangar pourvu d'une navette de secours.

- Le trésor de la Grande Pègre : ce n'est pas un coffre-fort mais une sorte de grande administration de comptables et de trésoriers qui gèrent tout l'argent de l'organisation. Il y a rarement de grosses sommes ici puisque tout est réinvesti dans des filières légales de la pègre.

3.4.2 La chapelle des oubliés

Ce n'est pas un quartier mais un lieu bien précis. De loin on pourrait confondre ce lieu de culte avec l'une des colonnes soutenant le Nexus. Il s'agit de la première chapelle construite par le Culte du Magma puis abandonnée au profit des grandes constructions du Cœur. Même si les Hammer représentent une force de police, le Culte du Magma connaît un grand succès au sein de la pègre et des petites gens du port intérieur. Alors, quand la chapelle fut abandonnée, les riverains se sentirent trahis. Ils envahirent la bâtisse et la détruisirent jusque dans ses fondations. Puis, sous l'impulsion d'un prêcheur des Voix de Magma, ils reconstruisirent le tout mais de façon complètement gigantesque. Ils prouvèrent ainsi aux riches que le culte pouvait aussi faire des miracles. Des prêcheurs s'installèrent dans ce qui était devenu une tour immense et fondèrent un ordre puritain et extrémiste : les Seigneurs du Magma (rien à voir avec les Seigneurs du Magma du monastère). Les dirigeants du culte reconnurent l'existence de cet ordre et attendirent. Ils avaient raison puisque ce dernier ne connut qu'un

succès relatif. Comment instaurer un dogme aussi strict dans un quartier aussi chaotique ? Le cadavre du dernier prêcheur fut emmuré dans l'une des colonnes de la chapelle pour en être l'éternel gardien. Le bâtiment est inhabité depuis et, bien sûr, réputé hanté par ce dernier. Toutes les entrées sont murées et seules les fenêtres des étages les plus hauts sont encore ouvertes. Le Culte du Magma pense à rouvrir ce bâtiment pour en faire une caserne Hammer mais Cassandra Néo-Weird s'y oppose pour une raison connue d'elle seule.

Autre particularité de ce cite, la statue d'Izarel le prophète, une effigie d'une trentaine de mètres de haut que personne n'a encore osé toucher. Quand la chapelle fut abandonnée, les prêtres voulurent emporter la statue mais la population locale s'y opposa si farouchement que les prélats renoncèrent au projet. Symboliquement cet emplacement est considéré comme le centre du port intérieur mais aussi une place neutre quand les différents clans ou quartiers se rencontrent. Personne ne peut se battre sous le regard du prophète.

3.4.3 La cour des petits

La cour des petits est coincée entre la base de l'arène du Nexus et le bidonville. En fait, rien ne différencie vraiment ce lieu pollué et sombre des autres si ce n'est sa population exclusivement constituée de gamins. On sait le soin apporté aux bambins dans l'univers océanique et c'est donc un quartier où ils ne craignent rien car ils sont protégés par la population (même par les plus abjectes des tueurs de la Grande Pègre). Beaucoup d'enfants ne supportent pas les conditions de vie qu'on leur impose dans les écoles des corporations et préfèrent s'exiler à



Gabriel, l'enfant roi

(Gabriel, l'enfant roi)

PNJ

Poids : 45 kg	Taille : 1,45 m	Âge : 10 ans							
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	12	18	12	10	08	06	13	14	14
Réaction : 10	Perception : 11	Bonus dommages : -1	Fatigue : 11	Déplacement : 20/21 m					
Poids portable : 30 kg	Lutte : 10		Recul : 14						
Seuils :	Inc. : 7	Lég. : 5	Grav. : 10	Crit. : 15	Fat. : 30	Mort : 45			

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Acrobatie 3, Armes de contact 5, Connaissance du milieu social (port intérieur) 6, Corps à corps 6, Esquive 7, Evasion 4

Équipement : poignard, 200 sols, salopette trop grande

Implants : aucun

Mutations : aucune

Description : toujours propre et poli, il baisse les yeux quand il parle aux grandes personnes mais glisse sa main vers son poignard. C'est un véritable démon qui a déjà tué par plaisir. Il est la terreur de la cour des petits au point que certains pensent déjà à le remplacer. Il ne cache pas vouloir prendre un jour la place de Planxty.

la cour des petits. Mais que le visiteur ne s'y trompe pas, les petits, comme on les appelle, ne sont pas des tendres. Ils peuvent avoir des affections particulières pour un adulte mais ils survivent grâce à la rapine, au rackette et parfois au meurtre. Ils utilisent leur petite taille et leur agilité comme un atout. Ils se savent protégés mais ils doivent surtout leur survie à leur talent. À l'âge de quatorze ans, ils doivent quitter le quartier après une grande fête et ne plus y remettre les pieds sous peine d'être exécutés. Ils s'organisent en clans et respectent un dirigeant : l'enfant roi. Actuellement le détenteur du titre a dix ans et se nomme Gabriel. Il porte bien son nom puisque c'est un petit bambin blond et bouclé avec de grands yeux d'ange. On estime à mille le nombre de petits.

3.5 Les mines

"Du travail ? S'il y en avait encore ça se saurait fiston."

Si les mines extérieures et la raffinerie sont plus ou moins rentables, celles du port intérieur sont moribondes. Le danger que représentent les explosions et les accidents pour la ville, sans même parler de la pollution, font que les fouilles s'arrêtent peu à peu. Bien entendu, des emplois sont proposés (ou imposés) dans les mines extérieures mais les conditions de vie y sont telles que les mineurs préfèrent vivre mal dans ce quartier plutôt que de vivre mal là-bas. En fait, ils ne se considèrent pas du tout comme leurs collègues. Les Cyclades, propriétaires de l'exploitation, ne l'entendent pas de cette oreille. Une politique de harcèlement destinée à pourrir la vie des réfractaires est menée depuis des années. Le problème c'est que les syndicats mineurs sont très forts et surtout plus légitimes que cette famille arrivée très récemment, si on considère un peu l'histoire des différents Volcania. Il y a donc une guerre perpétuelle entre les Cyclades et leurs employés. Les conditions de vie se dégradent, peut-être même plus rapidement que dans le bidonville. Dans quelques années les derniers puits seront fermés et on enverra les mineurs de force à la raffinerie. Une page historique de la ville aura été tournée.

On pense qu'il y a vingt mille mineurs et leur famille.

(Quelques personnalités des mines)

Williams Cyclades : directeur des mines. Un politicien charismatique dans le Cœur mais détesté par les mineurs. Il a déjà subi deux attentats ce qui explique pourquoi il s'entoure d'un champ de force constant. On le soupçonne d'être de mêche avec la Grande Pègre pour pourrir la vie des travailleurs.

Julius Harriman : chef de la sécurité. Un techno-hybride impressionnant recruté dans les mines extérieures. Il dirige une centaine d'hommes et de femmes armés.

Anlage Horus : sous-directeur de la mine n°4. Aussi surnommé Le serpent. Un petit homme chafouin et pernicieux qui manie aussi bien la carotte que le bâton. Il est responsable de l'arrestation de plusieurs camarades.

Robert Black : contremaître et dirigeant d'un syndicat baptisé *Combattre Pour Rester Digne* (CPRD). Adulé par les travailleurs pour ses positions fortes contre la politique des Cyclades, il a été accusé d'avoir été acheté à plusieurs reprises. Il a de nombreux soutiens chez les Hammer.

Mano Lyonnès : contremaître et adversaire actif du CPRD. Il prône une coopération plus forte avec les Cyclades et vise le titre de sous-directeur à court terme. Usant de la menace, il arrive souvent à ses fins.

Chi Fu : une mineur et membre active d'un syndicat révolutionnaire, *Le Coup de Grisou*. Elle a à son actif plusieurs attentats (dont les deux contre Williams Cyclades) et prépare l'assassinat de *Cassandra Néo-Weird*. Son

3.5.1 Les mines

Trois sont encore ouvertes à ce jour mais seules les n°4 et 5 fonctionnent vraiment. La n°6 est en voie d'épuisement et n'occupe que 5% de la production dite interne. Elles descendent à plus de trois cent mètres chacune avec des strates d'exploitation tous les cinquante mètres. Elles donnent toutes les trois de l'or

et de l'argent car le sol est tellement riche que les deux minéraux s'y trouvent étroitement mêlés.

L'organigramme des mines est le suivant : manœuvre (qui transporte les minéraux), mineur (qui manie les outils d'extraction), chef d'équipe (qui dirige six hommes), contremaître (qui dirige une strate), sous-directeur (un par mine), directeur (un membre de la famille Cyclades). Jusqu'au contremaître, les syndicats sont représentés. Les sous-directeurs sont rarement des mineurs de métier mais plutôt des courtisans du Nexus (voir *Les tours de Babel*, chapitre 3) ou des membres éloignés de la famille. Ils s'entourent d'une milice importante pour assurer la production et la conservation de la marchandise et de la structure.

Les outils d'extraction sont les mêmes que pour les mines extérieures à la différence qu'il n'y a pas de véhicule de classe Titan et que les explosions sont extrêmement rares.

3.5.2 La fabrique

C'est l'équivalent de la raffinerie des mines extérieures mais personne n'y habite. Le personnel est en majorité féminin, car traditionnellement les hommes vont à la mine et les femmes restent à la surface. Bien entendu, il y a des exceptions dans un sens comme dans l'autre. L'or et l'argent sont traités dans des fourneaux et débarrassés de tous leurs déchets. Ils sont ensuite transformés en lingots, en composant, en bijoux ou en sols. Une partie très protégée de la fabrique est réservée au stockage du trésor des Cyclades avant qu'il ne soit transporté vers le Cœur (une fois par semaine).

Les conditions de travail sont épouvantables et une bonne partie de la pollution (poussière et fumée) du port intérieur vient de la fabrique. Le taux de mortalité du fait des émanations est impressionnant sans compter les accidents du travail.

(Et si... Polariminale)

Les personnages sont témoins d'un accident à la fabrique. Il s'avère qu'il s'agit d'un attentat et qu'il n'a pas été commis par les terroristes mais bien par des hommes des Cyclades. Comment (et pourquoi) faire éclater la vérité ?

Petite curiosité, la fabrique est l'un des rares bâtiments du port intérieur à être aussi profond que haut. En effet, les fourneaux ne peuvent être suspendus et doivent fonctionner dans une chape suffisamment épaisse pour ne pas faire exploser la matière. On dit que certains tunnels de la Grande Pègre débouchent non loin de la bâtisse et que les truands auraient comme projet d'en orienter un vers la chambre forte des Cyclades.

3.5.3 Les demeures ouvrières

Ce quartier est constitué d'immeubles identiques aux petits logements uniformisés, sans vie, sans couleur, et dotés de fenêtres à barreaux. Les murs noirs de pollution et les graffitis obscènes ajoutent une touche à ce qu'on pourrait comparer avec une prison laissée à l'abandon. C'est pourtant là que se terrent tous les mineurs du port intérieur. Ils survivent dans ce ghetto mais préfèrent leur cellule à un bout de tôle dans le bidonville. Chaque soir des membres des gangs viennent semer la terreur dans ce quartier, pillant, lynchant, violant, tout ce qui peut l'être. Les syndicats ne sont plus assez forts pour se

(Et si...)

Les personnages sont engagés pour protéger une réunion syndicale. Bien entendu les gangs du royaume des rampants vont faire leur apparition et tirer dans le tas. Mais comment connaissent-ils le lieu et l'heure de la réunion ? Y aurait-il un traître parmi les syndicalistes ?

Jason Juan Salvo maître faussaire du Miroir

PNJ

Poids : 65 kg	Taille : 1,75 m	Âge : 26 ans								
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS	
10	11	10	12	11	11	14	12	17	15	
Réaction : 5	Perception : 15	Bonus dommages : +1		Fatigue : 11	Déplacement : 7/7 m					
Poids portable : 60 kg			Lutte : 12		Recul : 25					
Seuils :	Inc. : 9	Lég. : 6		Grav. : 12	Crit. : 18	Fat. : 37	Mort : 55			

Talents principaux : Acquisition de matériel 8, Agilité manuelle 8, Armes banches 1 main 6, Création de faux 5, Cryptographie 6, Imitation 8, Esquive 6, Lecture radar/sonar 8, Systèmes de sécurité 8, Usurpation 8, Science (informatique, électronique et mécanique) 8

Équipement : matériel électronique, une dague, un mini générateur

Implants : aucun

Mutations : purulence

Description : Jason n'est pas le véritable nom de ce faussaire à la voix hypnotique. Portant toujours un masque pour cacher sa laideur, il a pris ce pseudonyme en référence à un héros antique du cinéma. Charmant, toujours le bon mot, Jason est spécialiste des sonars et des radars. Son art est très prisé car il peut tromper n'importe quelle torpille en envoyant une fausse signature. Son plus bel exploit est d'avoir fait croire aux Hammer que *l'Atlantis* se présentait au port, toutes armes sorties. Depuis, les forces de l'ordre le recherchent pour lui faire payer sa plaisanterie de mauvais goût.

défendre et former une milice et les Hammer ne semblent pas pressés d'intervenir et de protéger les mineurs. En fait, si les forces armées du Culte du Magma sont proches des syndicats, il ne faut pas oublier qu'ils doivent aussi les interpeller s'ils agissent contre la loi (réunion interdite, sabotage ou grève). Cette relation conflictuelle est entretenue par les Princes Marchands qui en profitent pour liquider la question du quartier des mines. Tout le monde sait que la Grande Pègre a carte blanche pour s'amuser avec ces pauvres travailleurs qui refusent de quitter la ville une bonne fois pour toute.

Il existe un marché clandestin de l'or approvisionné par les ouvriers de la fabrique qui récupèrent les déchets aurifères. On peut donc y acheter le précieux métal à bas prix en sachant que la qualité en est médiocre. C'est souvent de ce trafic que viennent les matériaux utilisés dans le quartier des fous.

3.5.4 Le quartier des fous

Personne ne sait vraiment pourquoi cette partie du port intérieur s'appelle ainsi. On pense qu'à la construction de Volcania III il devait exister un asile psychiatrique et que le nom est resté. Les habitants de ce quartier qui ressemble à s'y méprendre aux demeures ouvrières, sont loin d'être fous (même si c'est leur surnom). Ils n'appartiennent ni à un gang, ni au monde des mineurs et se déplacent rarement vers le vieux quartier. C'est plutôt le contraire puisque les fous ont la chance de se trouver au carrefour de tous les quartiers et que leurs clients viennent à eux. Ils se réclament d'une organisation qu'ils appellent le Miroir et qui officiellement est une « manufacture à usage multiple ». Le Miroir est indépendant de la Grande Pègre mais entretient d'excellentes relations avec les truands. Comme le dit son chef Josuha Merlook : « que nous venions à disparaître et la ville ne s'en remettrait pas ! ». Le Miroir est la plus grande manufacture de faux de toute la ville : fausses I.D., faux bijoux, faux bons, fausses torpilles, fausses armes et même faux humains. Un service du Miroir est capable, en collaboration avec les légistes, de reproduire à grand coup de chirurgie esthétique n'importe quelle personne vivant sous les eaux. Des commandes viennent du monde entier et même les Princes Marchands utilisent les services des artistes du quartier des fous. Comme d'habitude, les Hammer font la grimace mais certains d'entre eux utilisent parfois le talent des membres du Miroir pour tromper des malfrats. Les fous ont donc une notoriété et sont considérés comme les artistes de Volcania III. Ils sont cinquante et sont tous des spécialistes de la tromperie.

3.6 Le vieux quartier

Lors de la construction de Volcania III, ce quartier (à l'opposé de celui des mines) fut le domaine des riches et des puissants. Le palais, les chapelles du Culte du Magma et, plus tard, les pirates

les plus fortunés, vivaient dans cette partie de la ville. Avec la construction des étages supérieurs, les grandes fortunes s'en sont allées laissant derrière elles de magnifiques bâtiments qui furent récupérés par d'autres bourgeois puis par la frange de la population la plus pauvre. Mais, contrairement au bidonville, aux manufactures ou aux mines, le vieux quartier a gardé tout son charme d'antan. Ses immeubles, ses tunnels et ses couloirs gardent, malgré les dégâts du temps, le souvenir d'une époque prestigieuse que les Hégémoniens envieraient s'ils l'avaient connue. À présent, sous l'œil impassible des gargouilles et des sirènes de pierre, le vieux quartier est devenu un lieu de jeux et d'oubli. On nomme les habitants de cette zone les Gamblers.

3.6.1 Les maisons de jeux

Si le marché sombre est un lieu de luxe, on peut dire que le vieux quartier est un lieu de débauche. On y trouve le plus grand nombre de parieurs au mètre carré de toute la planète. On peut jouer sur tout et tout jouer. Il n'y a pas de mise minimum et encore moins de mise maximum. L'architecture ancienne et austère des premiers bâtiments a été détournée pour donner un côté gothique-punk à l'ensemble. La moindre décoration est rehaussée de néons et les fenêtres à fermeture automatique sont dotées de rideaux de velour rouge. Il existe trois types de lieux spécialisés dans le jeu.

- Les casinos et les tripots

La plus grande part des maisons de jeux sont des casinos et des tripots. On y joue aux machines à sol, aux dominos, aux cartes et à la roulette. Ces établissements s'installent en général dans les anciennes demeures les plus luxueuses dont ils ne conservent que la façade. À l'intérieur, l'espace est optimisé pour qu'un maximum de personnes puisse jouer en même temps. Il y a des guichets partout, des croupiers dans tous les sens, des filles et des hommes en petite tenue qui poussent à la consommation, et des machines qui hurlent à n'en plus finir. La clientèle varie suivant l'établissement. Les mineurs vont dépenser plutôt leur paye dans un tripot qui fait maison de passe alors que les bourgeois du Nexus iront plutôt dans un casino qui offre un spectacle en plus des jeux classiques. Les casinos ont ceci de commun qu'ils reprennent des noms antiques même si le choix n'est pas toujours pertinent. Ainsi on pourra jouer à *la Pyramide*, au *Crazy Horse* ou au *Ritz*. Les tripots, eux sont de petits établissements qui ne comptent que quelques tables et dont les services sont moins policés que chez la concurrence. On y sort plus facilement les armes, les tricheurs y sont pendus et l'alcool coule à flot.

- Les bookmakers

Autre type de jeu, le pari draine à lui seul la moitié des flux financiers de ce quartier. Les boutiques où l'on peut parier

appartiennent le plus souvent à des regroupements d'intérêt dirigés par la Grande Pègre. En ce qui concerne la nature du pari, elle n'a de limite que l'imagination ou l'astuce des joueurs. Il y a les paris sur les courses (aller-retour de la ville à la Colonne de Neve en chasseur par exemple), sur les phénomènes absurdes (ce projecteur ne fonctionnera plus dans deux jours) ou chroniques (la prochaine alerte à l'immersion aura lieu demain). Le plus souvent ce sont les bookmakers eux-mêmes qui créent l'événement en organisant des courses, des rencontres sportives ou des combats. Les enjeux sont fixés par le joueur et la cote varie suivant les probabilités subjectives qu'un événement se produise.

Quelques têtes connues du vieux quartier

Morgan Fley : parieuse professionnelle. Connue pour ses fortunes et ses infortunes, cette corallienne de 25 ans est surnommée La reine de cœur. Sa mémoire phénoménale lui permet de se souvenir de tout ce qu'elle a vu jusqu'à un mois dans le passé.

Loolai : un joueur typique de dominos toujours assis à la même place, qui ne dit rien mais qui observe tout. Il ne regarde quasiment jamais son jeu et bouge ses mains par automatisme. Travaillant pour qui le paye, il peut espionner quelqu'un sans que jamais sa cible ne s'en aperçoive.

Minas, les mains d'or : un joueur de cartes à la chance incroyable. Si vous avez besoin de ruiner une victime au jeu, Minas est celui qu'il vous faut.

Ludwig van Ost : responsable de la bonne tenue des jeux, lui et ses hommes sont payés par les casinos et les tripots pour dénicher les tricheurs. Il ne dépend pas des Hammer mais entretient de très bonnes relations avec eux.

Sir Dachildamett : un perdant comme un autre. Il fait la manche et va jouer la moindre pièce. Il était jadis un marchand babelien, mais il a tout perdu sur un jet de dés.

- Les arènes

Ces lieux usurpent le nom d'arène pour attirer le client. Il s'agit de salles de jeux vidéo en trois dimensions dont les enjeux sont monétaires. Il faut payer pour jouer et le vainqueur empoche un tiers des paris engagés. Les simulateurs permettent de combattre, de piloter, de commander des armées ou encore de jouer à la balle. Certaines arènes clandestines obligent les joueurs à porter des simulateurs de douleur. Les paris sont plus importants car chaque coup reçu est vraiment ressenti. Ainsi, si un chasseur s'écrase en pleine course, le joueur aura l'impression d'en subir tous les effets. Il devra donc réussir un jet de Sang-froid fois 4 en pourcentage ou tomber dans le coma pour 2D10 jours et subir les séquelles d'une lésion cérébrale.

3.6.2 Le vieux théâtre

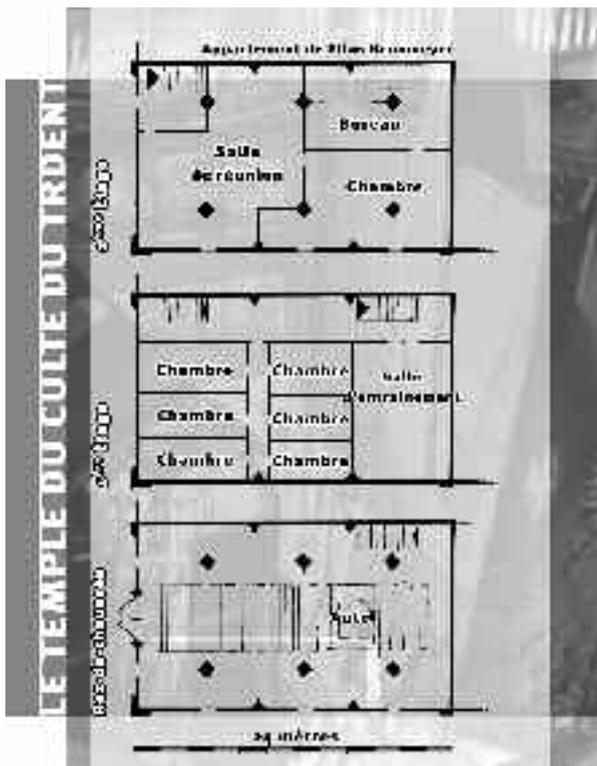
Le vieux théâtre n'est pas du tout un ancien lieu de spectacles mais un immeuble cylindrique et creux qui y fait penser. C'est surtout le plus grand lieu de consommation de drogues de toute la ville. Il appartient directement à la Grande Pègre. Sur trente étages s'empilent des cabines horizontales où se couchent les drogués avant de prendre leur dose. Un service de distribution est accessible dans chaque couchette et plusieurs équipes médicales tournent, le plus souvent pour ramasser des cadavres. Il y a tellement de monde (et des puissants) fréquentant le vieux théâtre que les Hammers ont renoncé à le faire fermer. Ils préfèrent que les drogués restent cloîtrés ici plutôt que de les voir déambuler dans le Nexus, à faire fuir les clients. Reportez-vous page 186 des règles pour plus de précisions sur les narcotiques.

Rumeurs et légendes

Il semblerait qu'une nouvelle drogue importée de la République du Corail donne à ses utilisateurs des pouvoirs assez similaires à ceux de la Force Polaris. Cette substance a été interdite immédiatement même si personne n'en a déjà vu la moindre trace. Existe-t-elle vraiment et dans l'affirmative de quoi est-elle composée ?

3.6.3 La chapelle du Culte du Trident

La présence du Culte du Trident peut surprendre dans un tel endroit. En effet, la religion prédominante reste le Culte du Magma. Les Hammer n'ont jamais caché leur méfiance vis-à-vis du Trident et de ses magouilles politiques. La construction de la chapelle est très récente (555) et l'emplacement accordé par les Princes Marchands est plus une insulte qu'un compromis. À la limite du marché sombre et du vieux quartier, c'est-à-dire coincé entre les tripots et les sex-shops, l'édifice religieux dénote un peu. Son édification a été d'ailleurs la cause de nombreux problèmes. Les gangs du bidonville attaquaient sans cesse les ouvriers du chantier et les Hammer arrivaient toujours quelques minutes trop tard. C'est Père Malkut qui mit fin à ces assauts répétés en désintégrant grâce à la Force Polaris le chef du gang. Il dut partir sur ordre des Princes Marchands, officiellement parce que son pouvoir offensif représentait un danger pour la communauté. En 557, la chapelle fut enfin terminée et aussitôt couverte de graffitis. Mais les six prêtres du Trident présents ne se découragèrent pas et c'est leur chef, Elias Krummeyer, qui trouva la parade. Il se rendit au Cœur et déclara aux Princes Marchands que tout convenait pour le mieux, affichant un sourire radieux et triomphant. Cela inquiéta les dirigeants de la ville mais ils ne comprirent pas les raisons de la joie d'Elias. Depuis, il n'a pas quitté son sourire jovial et prend des airs de comploteur devant tous ses interlocuteurs. Se faisant, il est en train de semer la zizanie entre toutes les organisations de la ville et, à force, il aura de véritables raisons de sourire. Officiellement, sa mission est de convertir les habitants



de Volcania III. Dans les faits, comme il ne cache pas ses origines hégémoniques, son action consiste plutôt à affaiblir les structures politiques de la ville.

La chapelle où travaillent les prêtres est construite sur trois étages incrustés dans un immeuble plus grand dont une bonne part est un casino. Les ecclésiastiques sortent à heure fixe pour distribuer de la nourriture tout en chantant la gloire de leur cité d'origine : Équinoxe.

- Rez-de-chaussée

C'est un lieu public de prière meublé de bancs, d'un autel et d'un écran holographique destiné à illustrer les prêches. La plus grande partie du mobilier a été saccagée la première semaine et il faut changer la lentille de l'écran tous les deux jours. L'entrée étant libre, les voleurs se servent sans vergogne et emportent tout ce qui traîne. Une porte mène à un couloir donnant sur des escaliers.

- Premier étage

Outre les chambres des six frères et les communs, il y a une salle de méditation. L'accès à ce niveau est interdit par une porte blindée. Aucun prêtre n'est autorisé (officiellement) à porter une arme. Officieusement, le Culte du Trident a envoyé dans la ville marchande une équipe de tueurs organisés et déterminés. Sous leurs sourires et leurs regards pleins de bonté, ils ont du mal à cacher leur véritable nature d'assassin. Chacun a été formé pour exceller dans une spécialité précises (déplacement, communication, arts martiaux, etc.). La salle de méditation se transforme donc souvent en salle d'entraînement. Pour le moment, leur mission se résume à attendre et à prendre les coups sans jamais répliquer ouvertement.



Temple du Trident

- Deuxième étage

Il est réservé à Elias Krunmeyer. Un bureau, une chambre luxueuse et une salle de réunion séparent en trois parties égales ce niveau. Un passage secret permet de sortir de la chapelle sans être vu ou de faire venir des invités qui tiennent à rester discrets. Le dirigeant de la communauté reste souvent seul là-haut.



Elias Krunmeyer, prêtre espion du Culte du Trident

(Et si... Une chef de gang est retrouvée morte)

Karla Quenya a été sommairement exécutée par un des prêtres du Trident, excédé par les persécutions. Il doit maquiller son meurtre et faire porter le chapeau à un gang adverse ou à quelqu'un qui passe dans la rue. Un personnage ? Comment pouvez-vous imaginer faire un sale coup comme ça à vos joueurs. Ça frise la méchanceté.

(Elias Krunmeyer, prêtre espion du Culte du Trident)

PNJ

Poids : 80 kg	Taille : 1,80 m	Âge : 34 ans							
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	12	18	15	19	12	12	11	16	18
Réaction : 9	Perception : 17	Bonus dommages : +1	Fatigue : 13	Déplacement : 18/18 m					
Poids portable : 60 kg			Lutte : 13	Recul : 24					
Seuils :	Inc. : 10	Lég. : 4	Grav. : 13	Crit. : 19	Fat. : 39	Mort : 58			

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Agilité manuelle 4, Armes blanches à 1 main 4, Armes d'épaule 3, Armes de contact 8, Armes de poing 6, Armes de jet 4, Armes de trait 6, Comédie 4, Connaissance du milieu urbain (Équinoxe et Volcania) 6, Corps à corps 6, Déguisement 6, Crochetage 8, Discretion 8, Dissimulation 8, Écouter 7, Esquive 7, Langage des signes (Trident) 6, Mémoire 7, Observation 7, Poison 4, Systèmes de sécurité

Équipement : inhibiteur Polaris, champ anti agression, robe de prêtre, parasite

Implants : aucun

Mutations : Force Polaris (Champ de force)

Description : un homme plutôt beau, toujours souriant, un peu moqueur mais jamais méchant. Politicien dans l'âme, il reste toujours ouvert à toutes les possibilités. Son but est d'en savoir plus sur le monastère du Magma.



Le Nexus

"Ne regardez pas la cave alors que vous pouvez voir le salon. Les ports sont réservés à la racaille. Mais vous, vous êtes largement au-dessus de toute cette vermine. Le Nexus est fait pour vous. Et peut-être, qui sait, le Cœur vous attend-il ? Ne souriez pas de ces choses là, Lorien. Les Babeliens vouent leur existence à l'ascension vers le Cœur."

On a tendance à croire que les strates de Volcania III ont été construites les unes après les autres à mesure que les besoins de la population l'exigeaient. C'est faux. Le Nexus, le Cœur et le palais furent élevés durant la même période. Ils furent donc réfléchis ensemble pour être complémentaires. Cela explique, par exemple, que même au plus profond du Nexus, la lumière soit toujours présente. Pas de pollution, pas de pluie huileuse dégoulinant du plafond mais une vue imprenable sur la paroi. Le Nexus est la vitrine de Volcania III et, à ce titre, il doit être irréprochable. Que cela soit les babeliennes baroques ou la grande arène, tout dans le Nexus respire l'opulence et le commerce. Tout comme dans le port intérieur, cette strate répond à ses propres règles, même si elles sont plus proches de celles des Princes Marchands. La surface totale du Nexus est des deux tiers de celle de l'étage inférieur. Il en va de même de sa population. Le niveau de vie général est supérieur et la sécurité renforcée. Idéalement, les autorités voudraient qu'un visiteur puisse se promener partout sur la plate-forme sans avoir à craindre de se faire égorgé. Ce n'est pas vraiment le cas. C'est au Nexus que l'on peut se faire le plus facilement de relations durables (pour peu qu'on ait quelque chose à

offrir). Une certaine stabilité assure que, d'un voyage sur l'autre, on peut retrouver les mêmes personnes au même endroit (ce qui n'est pas le cas du port intérieur).

1. Le grand marché

"Dites-moi, Lorien, que peut bien chercher une jeune femme comme vous dans un endroit pareil. Bien sûr que Nova est la meilleure armurière de toute la cité. Et alors ? Vous n'êtes pas un peu jeune pour jouer avec ça ? Non ? Alors prenez aussi la cartouche, le viseur laser et le médaillon là-bas. Pourquoi ? Parce que c'est un porte-bonheur et vous en aurez sérieusement besoin, si vous continuez comme ça."

Au centre du Nexus (il en couvre d'ailleurs le tiers de la superficie), le grand marché (ou marché) est le pôle attractif de Volcania III. Les bâtiments qui le composent sont aplatis sur trois étages mais leur toit est utilisé comme surface de vente. De ce fait, pour peu que l'on reste dans le centre de la plate-forme, on peut voir la paroi de verre du fond du Nexus sans être gêné. Des panneaux publicitaires vantent les mérites de telle ou telle enseigne mais rarement d'une



marque (ou seulement les très connues comme celles des armes, par exemple). Ils clignotent ainsi continuellement car il n'y a ni jour ni nuit dans le Nexus. Aucune surface n'est gâchée et si un bout de mur n'est pas utilisé, des échoppes parasites voient le jour. Dans ce joyeux chaos, on est toujours obligé de hurler pour se faire comprendre de son voisin. On est bousculé, tiraillé, harangué, floué à chaque coin de rue. Le grand marché n'est que fureur et mouvement. S'y ennuyer est impossible. La surface de vente est louée par les Princes Marchands alors que l'autorisation de la vente est accordée par des organisations corporatistes de commerçants, des guildes. Pour éviter toute confusion avec la Guilde des Mères, on utilise surtout le terme «corporation». Il y en a quatre qui gèrent le marché tout en dépendant des Princes Marchands auxquels elles versent pas moins de 40% des bénéfices. Pour simplifier, on pourrait dire que ces derniers gèrent les stocks et le personnel alors que les corporations s'occupent du suivi. Le marché n'est pas divisé en quartiers. Cela permet d'éviter une concurrence directe entre les boutiques. Même si certaines échoppes se concentrent autour des sièges des corporations, il n'y a pas d'organisation précise de la place. Le seul moyen de trouver un objet précis, et au meilleur prix, est de fouiner ou de se rendre à la corporation et de demander les adresses ainsi que les tarifs. Bien entendu, ce petit service, qui permet de gagner du temps, est payant. Suivant la marchandise recherchée, le prix du renseignement sera différent. Certaines boutiques dépendent de plusieurs corporations à la fois mais elles ne payent de taxes qu'à l'une d'entre elles. Cela crée des tensions et même si ces organisations n'ont pas de milice, les conflits sont fréquents. Si cela dégénère, les Princes Marchand tranchent généralement la question en faisant éliminer les plaignants.

(Et si... Les personnages veulent jouer à la marchande)

Imagine Inirvum est un jeune marchand ambitieux. Il demande l'aide des personnages pour monter une boutique de montage et de démontage de torpilles. Les armuriers déclarent que son échoppe doit être inscrite à leur siège mais les donneurs de forme en font de même. Les tractations s'engagent sous l'œil impatient des Princes Marchands.

C'est dans le grand marché que l'usage des bons (voir Les entrepôts, chapitre 2) est le plus répandu. On trouve donc des certificateurs un peu partout et notamment dans les plus grandes boutiques.

(Un poste de certification)

De loin, on pourrait le confondre avec un bureau de change. Les cours de la bourse clignotent toujours sur des panneaux holographiques et indiquent les stocks réels des cavernes. Les coursiers des marchands s'y pressent avec des instructions et se bousculent les uns les autres pour être les plus rapides. Il y a cinq hôtesse qui accordent ou refusent les bons sous l'œil vigilant du Maître certificateur. Responsable et garant des bons qu'il fournit, il peut devoir rembourser le prix d'une marchandise qui s'avère ne plus être dans les cavernes. Seule exception : si le bon est un faux.

Les Maîtres certificateurs sont souvent issus de familles de Babeliens ou d'un Prince Marchand. Leur comportement est souvent odieux et la population ne les aime pas. Ils servent de fusible entre les boutiques, les corporations et les Princes Marchands. Si leur travail est lucratif, ils tombent pourtant toujours les premiers en cas de scandale.

1.1 Les armateurs et les armuriers

"Pose ça gamine !"

Les vaisseaux et les armes sont deux types de marchandise auxquelles le voyageur de base ne peut échapper. Non seulement le choix des modèles est vaste mais en plus, il doit s'adapter à la demande du client. La corporation des armateurs et des armuriers a la prétention de pouvoir fournir en moins de quarante huit heures n'importe quel type de bâtiment, du croiseur au chasseur en passant par le pousse-pousse. Les membres de ce regroupement sont surnommés «les double A» (armateurs et armuriers). Ils forment le lobby le plus puissant du Nexus.

1.1.1 Organisation

À l'origine les deux activités de la corporation étaient distinctes. Mais les armuriers se sont vite aperçus que les convoyeurs faisaient de l'œil aux armateurs. Ils ont laissé le rapprochement s'opérer avant de couler (par le biais de pirates) un tiers de la flotte de leurs compagnons. Ils prouèrent ainsi qu'un bon navire n'est pas un navire plein de marchandises mais un navire bien armé. Il y a donc deux dirigeants dans cette corporation, mais les décisions sont prises d'un commun accord. Les deux têtes pensantes sont Abel Mc Cammon pour les armateurs, ancien mercenaire, probablement pirate et chasseur de trésors, et Néron Bjon pour les armuriers, ancien ingénieur de l'Alliance Polaire, parti avec ses plans, sa famille et un avis de recherche pour haute trahison. Par chance, les deux hommes s'entendent bien. Mc Cammon est pragmatique et Bjon est conciliant. Ils ont des voyageurs sous leurs ordres. On en trouve dans toutes les corporations mais leur spécialisation interdit qu'ils travaillent pour plusieurs d'entre elles en même temps. Un voyageur est un acheteur qui va de ville en base pour dénicher les bonnes affaires, les nouveautés technologiques ou plus simplement des bruits de couloirs. Certains savent par avance où chercher les armes les plus meurtrières, les plus importants chantiers navals et les torpilles ayant la plus grande fiabilité.

Indépendamment des voyageurs, les deux directeurs dirigent aussi des trésoriers et des agents de liaison avec les cavernes et les Princes Marchands. Comme tout le monde, ils ont intérêt à ce que les stocks du port extérieur soient à jour.

1.1.2 Champ d'activité

On l'a vu, ce n'est pas une politique commerciale verticale que mènent les Princes Marchands mais horizontale. La production et la recherche sont des pôles assez peu présents dans la cité (sauf pour les donneurs de forme). La corporation investit donc dans deux laboratoires comptant vingt ingénieurs chacun. Ils ont plus une activité d'expertise que de recherche et sont souvent sollicités pour juger de la qualité d'un engin. De l'autre côté de la chaîne par contre, le service après-vente est un gage de qualité que se sont imposés les Volcaniens. C'est toute la différence entre les arsenaux (voir chapitre 2) où il est possible d'acheter des bâtiments en mauvais état et le Nexus. Les marchands sont garants du matériel au moment où vous en faites l'acquisition.

Les armateurs assurent donc le commerce des produits suivants : tous les véhicules roulants jusqu'aux modèles de classe Titan, tous les véhicules flottants jusqu'au croiseur (jamais de cuirassé) et tous les véhicules souterrains sans restriction. Les véhicules volants sont rares et très onéreux mais trouvables.

Les prix sont ceux indiqués dans le livre des règles avec plus ou moins 10% suivant les capacités de marchandage du client et la rareté du modèle demandé. Les réservoirs sont

Déborah Kyle, voyageuse pour les armuriers

PNJ

Poids : 60 kg	Taille : 1,65 m	Âge : 30 ans							
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	12	11	12	12	14	14	09	13	14
Réaction : 6	Perception : 13	Bonus dommages : +2		Fatigue : 13	Déplacement : 11/11 m				
Poids portable : 70 kg		Lutte : 15		Recul : 28					
Seuils :	Inc. : 9	Lég. : 6		Grav. : 13	Crit. : 19	Fat. : 38	Mort : 57		

Talents principaux : Acquisition de matériel 3, Armure 2, ATE 5, ATM 5, Connaissance du milieu social (technopolis et Nexus) 6, Corps à corps, Science (mécanique et électronique) 8, Systèmes de sécurité 8

Équipement : cuir, trousse à outils, pistolet, ID, ordinateur portable, 500 sols

Implants : aucun

Mutations : infravision

Description : cette curieuse Corallienne d'origine à la chevelure couleur prune est toujours joviale et pleine d'entrain. Ce n'est pas une combattante émérite comme la plupart de ses collègues mais, par contre, elle sait démonter et remonter une torpille filoguidée à propulsion positronique inversée en moins de trois minutes, dans le noir et d'une main. De plus, intarissable bavarde, elle connaît au moins un mécanicien dans chaque coin des océans.

généralement pleins contrairement aux lance-torpilles. Les bâtiments attendent les clients aux arsenaux et ne peuvent être acquis que sur présentation de l'acte de propriété (un bon sécurisé). La majorité des navires est d'occasion et si un client désire un modèle neuf, il faut compter un prix majoré de 50%.

Les armuriers, eux, peuvent offrir toutes les armes possibles et imaginables. Du sabre au missile bactériologique en passant par le revolver et les bottes piégées. Encore une fois, les prix indiqués dans le livre de règle font foi. Un personnage pourra trouver ce qu'il veut, en neuf comme en occasion. L'industrie de l'armement étant florissante, le prix des armes neuves n'augmente pas. On applique aucun facteur de Rareté à Volcania III en ce qui concerne les armes. Aucune loi ne réglemente l'achat. L'usage qu'en feront les clients est à leur entière discrétion tant qu'il ne nuit pas à la cité.

Rumeurs et légendes

Il semble que le libéralisme législatif de Volcania III ait ses limites. En effet, plusieurs clients ont remarqué que les armes de gros volume comme les torpilles, étaient marquées sur les parties indestructibles. Si les Princes Marchands tiennent un fichier à jour, ils peuvent alors savoir qui tire une torpille ou en tout du moins, qui l'a achetée.

1.1.3 Quelques adresses

Il y a trois types de fournisseurs sur le Nexus : la grosse compagnie, le magasin classique et les petites structures. Autant dans ces dernières il est possible de marchander, autant dans les grosses structures les tarifs sont fixes et sans appel.

Les grosses structures

La Méridienne Azur est l'armateur de référence en ville. C'est peu étonnant lorsque l'on sait que son propriétaire n'est autre qu'Abel Mc Cammon (dit Abel de Butzé, traduction polaire de «rusé»), chef de la corporation. Il possède toute une chaîne de magasins mais préfère traiter lui-même les gros contrats. Toutes les enseignes sont construites pour imiter la proue d'un ancien navire de surface (avec une sirène en figure). Comme, on ne vend pas de vaisseau tous les jours, la Méridienne Azur assure aussi les transports vers les villes reconnaissant l'existence de Volcania III (voir chapitre 1).

La Belligérante est la plus grosse structure de vente d'armes mais paradoxalement la plus discrète. Elle appartient aux Néo-Weird par alliance, ce qui ulcère les autres familles dirigeantes et les corporations. Dirigée par Arnault Néo-Weird, elle n'a qu'une seule enseigne au centre du marché. On n'y vend pas des torpilles mais des centaines de torpilles à la fois. La Belligérante s'adresse à toute station désirant mener un effort de guerre important, une attaque massive. Alliée à la Méridienne, elle peut offrir à quiconque peut payer, une flotte armée en moins d'une semaine. Mieux, en ajoutant les services de la corporation Tertiaire, elles peuvent louer cette armée. C'est surtout grâce à cette entreprise que les Néo-Weird peuvent asseoir leur puissance.

Les magasins classiques

À grand coup de maquettes holographiques, les armateurs proposent globalement les mêmes modèles pour les mêmes tarifs. Parfois, ils vendent le même bâtiment mais sous des faux noms. La différence vient des ajouts qu'ils peuvent proposer. En effet, quand un navire est vendu, il ne contient quasiment rien. Même si ses réservoirs sont pleins, il faut penser à l'oxygène, à la nourriture et à l'ameublement. De même, il faudra songer au sonscan, à l'ordinateur de bord et aux torpilles. En bref, acheter un bâtiment, c'est acheter une carcasse vide qu'il faut équiper.

Le visiteur aura bon temps à se rendre au Fatalitas, ce qui en dit long sur la qualité de ses produits. Maître Babouchy est un expert en armes blanches et peut défendre sa cause aux armes de poing. Occasionnellement, il s'entraîne aux arts martiaux avec les mauvais payeurs ou les charardeurs. Ancien Hammer, il a pris sa retraite mais garde d'excellentes relations avec les forces de l'ordre. Il peut, d'ailleurs servir d'intermédiaire.

Les petites échoppes

Il y a peu de boutiques de petite taille qui puissent proposer des bâtiments. Par contre, il existe la place des nuées où un large mur électronique est bardé d'affichettes d'offres et de demandes de navires. Si un marchand se retrouve avec un sous-marin et qu'il ne veut pas passer par les grosses structures qui lui achèteront une misère, il peut laisser son annonce. Attention tout de même, certaines annonces sont fausses, anciennes ou sont des publicités masquées qui renvoient à des magasins classiques.

Pour les armes, il n'en va pas de même. Les gros modèles (fusil d'assaut, torpille ou canon) sont très rares mais par contre les armes de poings, les mines, les couteaux ou les disques à fragmentation sont aisément exposables sur une étale improvisée. Bien entendu, toutes ses armes sont marquées par les Hammer et recensées comme il se doit.

Les greffeurs

Ce surnom leur vient de la capacité qu'ils ont d'ajouter des éléments incongrus sur les armes. De la simple lunette de visée ajustée sur un pistolet au capteur sonore branché sur un couteau. Si la plupart des greffes sont utiles, il en est parfois dont la pertinence reste à démontrer. Le chef de ce groupe échappé du quartier des fous se nomme Jacquemard le filou. Bricoleur de génie, il est souvent plus doué pour démonter un objet que pour le remonter. Les prix de son groupe sont très intéressants et les modifications (réussies) peuvent donner des bonus en conséquence.

1.2 Les donneurs de forme

"À l'impossible nul n'est tenu ? Impossible n'est pas Volcanien mon enfant ! Nous sommes tous là pour le prouver."

Le secteur secondaire du Nexus est représenté par cette corporation. On appelle un donneur de forme, une personne qui cristallise de la richesse sur un objet avant de le revendre. Une personne, par exemple, qui achète les palmes et le tuba mais qui les revend sous la dénomination : combinaison de plongée. Une personne qui à partir d'huile et de sardines fait des sardines à l'huile. Les donneurs de forme sont les plus nombreux parce qu'ils sont les plus demandés. Cette corporation dépendait des Killian presque à cent pour cent jusqu'en 560, date qui marqua une détérioration des relations. L'arrivée à la tête de la corporation de David Shelon, un Babelien jaloux des Princes Marchands, fut à l'origine de la brouille. Actuellement les Killian perdent beaucoup d'argent car la corporation qui devrait être à leur service devient jour après jour un état dans l'état.

1.2.1 Organisation

Shelon est l'unique dirigeant de la corporation et entend le rester pour longtemps. Vindictif, il a fait éliminer les autres postulants au titre et fait disparaître de temps à autres les petits prétentieux qui lorgnaient sa place de trop près. Il est aidé dans sa tâche par une dizaine de directeurs, eux-mêmes épaulés par une dizaine de sous-directeurs. Le champ d'activité des donneurs de forme est tellement vaste (de la brosse à dent au drone de protection) qu'il faut plus de cent personnes pour gérer pas loin de six mille boutiques différentes. Du coup, les règles de la corporation sont très strictes et de nombreuses boutiques ont fermé leurs portes pour ne pas avoir respecté les règles de place. Actuellement, les enseignes versent un tiers de leurs bénéfices à Shelon, l'autre tiers aux Killian et gardent le dernier pour payer les diverses taxes des Hammer (sans parler du racket). Il n'y a aucune solidarité entre les membres de la corporation et l'ambiance ne s'améliore pas avec le temps. On parle d'une corporation parallèle qui pourrait voir le jour, sous l'égide des Killian.

1.2.2 Champ d'activité

Large, le plus large de tous. Il va de la conception à l'amélioration en passant par la fragmentation. Tous les objets de consommation usuelle qui ne sont ni des armes ni des moyens de transport passent dans les mains des membres de cette corporation. Il y a donc des laboratoires, des manufactures et la tendance vers une verticalisation de la production semble, malgré les problèmes de la corporation, inéluctable. Les clients sont essentiellement des Volcaniens spécialisés dans l'exportation de la marchandise ou des étrangers faisant du commerce d'une cité à l'autre, parfois en contrebande. Dans la majorité des cas,



Hammer

les clients n'achètent pas une fourchette (même si c'est possible), mais une tonne de fourchettes. En cela, la corporation des donneurs de forme est assez proche et complémentaire avec celle des pourvoyeurs (voir plus loin). Il en va de même pour les denrées agro-alimentaires qui se négocient par container. Bien entendu, il y en a aussi pour le petit acheteur qui trouvera son bonheur dans les magasins modestes. Il est plus simple de dire ce que la corporation ne vend pas (ou presque pas) : les humains (mutants ou non), les drogues et les prothèses. Dans le cas des prothèses, il y a un monopole de l'hôpital du Nexus. Les drogues se trouvant à profusion dans le port intérieur, personne n'est assez inconscient pour se mettre en concurrence avec la chasse gardée de la Grande Pègre.

(Les échoppes parasites)

Il existe ce qu'on nomme communément des boutiques ventouses ou des échoppes parasites. Il s'agit d'une enseigne illégale qui squatte une aire de vente libre et non attribuée légalement. La loi ne prévoit pas le cas du vendeur dont la boutique, retenue autour de lui par des bretelles, se déplace avec lui. Elle ne prévoit pas non plus le cas d'une échoppe soutenue par des câbles tombant de la plate-forme du Cœur. L'enseigne se trouve à trente centimètres du sol mais ne le touche pas. Il en va de même pour les étales accrochées aux murs et que les corporatistes font tomber en coupant les liens. Pour signifier la présence d'un intrus sur un mur on utilise l'expression «se couvrir de vermine».

1.2.3 Quelques adresses

La multiplicité des boutiques empêche la catégorisation de cette corporation. Voici donc un exemple de boutique.

📍 Chez Devil, prêteur sur gages

Les prêteurs sur gages sont typiquement des membres de la corporation des donneurs de forme. En effet, à l'aide des objets acquis, ils peuvent en produire d'autres. Devil est une spécialiste des armures de plongée. Elle n'a quasiment pas de concurrence dans le marché du Nexus, mis à part les grosses enseignes qui ne vendent pratiquement jamais à l'unité. Elle achète au tiers du prix tout ce qui lui est proposé et prête la moitié du prix de ce qui lui est laissé en gage. Dans ce cas, le propriétaire a un an pour rembourser.

Historique

Devil est une Volcanienne née dans les mines du port extérieur. À l'adolescence, elle s'est fait offrir le choix entre la prostitution et la mine. Elle prit la fuite, emportant avec elle son nécessaire de plongée. Elle le revendit en pièces détachées et avec l'argent en acheta deux en état moyen. Elle les répara et les revendit pour en acheter quatre. Bien vite, elle gagna de quoi vivre confortablement et présenta sa demande aux corporations pour obtenir le droit de vente. À vingt-cinq ans, elle dirige trois personnes et entretient une solide réputation de bricoleuse. Bien entendu, comme les autres donneurs de forme, elle se voit confrontée aux problèmes liés au nouveau dirigeant de la corporation. Elle refuse de payer plus que ce que la loi n'indique. Sheldon est déjà venu deux fois en personne pour la menacer et Devil craint qu'il ne cherche, à un moment ou un autre, à faire un exemple.

Organisation

- Le show room

C'est une pièce immense et dont les vitrines sont couvertes de grillage. Les armures sont pendues au mur et au plafond comme autant de sentinelles fichées à des crochets. Les quelques néons qui grésillent alourdissent l'ambiance jusqu'à la rendre oppressante. C'est à peine si on n'a pas l'impression que

les armures vont bouger d'elles-mêmes et que les grilles sont là pour protéger les clients. Devil, si elle n'est pas dans l'atelier, assourdie par les vibrations des outils et de sa musique, se tient derrière un comptoir à bricoler les éléments mineurs des armures, une arme à portée de main.



- L'atelier et la réserve

C'est une salle très basse puisqu'une mezzanine fait office d'appartement. Des centaines de casiers plus ou moins grands renferment de quoi construire, compléter ou démonter une armure entière. Entre le fluide remplaçant les jointures, les sectionneurs de membres en cas de fuite, ou les diverses lampes et radios, tout le matériel est à portée de main. Les armures sont construites à plat sur une table d'opération électronique dirigé par Secta VI, un drone mécanicien. Un des plus grands casiers possède un double fond donnant sur la caisse. Elle contient 6 000 sols et divers bons pour l'achat de matériel dans les cavernes. Travaillant en flux tendu, Devil préfère conserver les plus grosses pièces dans le port extérieur.

- Les appartements

On s'y tient penché car le plafond est bas. Une baignoire et une petite cuisine sont séparées par un simple mur d'une chambre faisant office de salon. Il y a tout le confort dont a besoin Devil et parfois, elle y invite ses clients (homme ou femme) pour une aventure sans lendemain.

Personnel

Devil : autrefois Niki Lansberg, c'est une caucasienne aux cheveux courts (par nécessité) et blancs (par décoloration). Elle est toujours souriante, énergique mais d'un naturel autoritaire quand on parle affaire. Elle vit au jour le jour et sait s'amuser quand il le faut. Ce n'est pas une sentimentale et si elle accorde ses faveurs c'est toujours à court terme.

Angelo Simon : mécanicien exilé de la Ligue Rouge. À 45 ans, il a été engagé autant pour ses compétences qu'à cause de son nom (Devil et Angelo). Il parle peu et travaille beaucoup. Il vit dans le quartier des manufactures avec sa compagne. Il aime bien Devil mais serait prêt à la trahir pour récupérer son commerce. Sheldon a déjà pris contact avec lui.

Nata N'Cumba : une petite noire spécialiste des fluides et du stockage d'oxygène. À 18 ans, elle sert aussi de coursier et passe le plus clair de son temps entre les cavernes du port extérieur et l'atelier. Elle n'aime pas trop sa patronne mais la respecte. Par contre, elle déteste Angelo qu'elle soupçonne de préparer un mauvais coup.

1.3 Les pourvoyeurs

"Tu cherches quoi ? Du véritable chocolat ? Rien de plus facile."

Les pourvoyeurs, comme leur nom l'indique, sont les fournisseurs, les transporteurs et les exportateurs de matériaux. Si les donneurs de forme optimisent leur marchandise, ceux que l'on surnomme les contrebandiers se chargent de la trouver dans ou hors de la ville. Ils ont un rôle important. C'est grâce à leur corporation que le mot pénurie a été banni du vocabulaire des Volcaniens. Ils ne dépendent d'aucune famille de Prince Marchand en particulier puisqu'ils traitent toute sorte d'affaires. Du coup, s'ils gagnent beaucoup d'argent, leur activité est plus taxée et plus surveillée. C'est dans cette corporation que les voyageurs sont les plus nombreux. De même, c'est la seule organisation à gérer des succursales à l'extérieur de la ville : les comptoirs de Volcania III. Leur chef actuel se nomme Rudolf Heller mais il est connu en ville sous le pseudonyme du Lépreux. Mutant à la peau couverte de pustules, il survit à la décomposition, vivant en surnageant dans une baignoire de liquide amniotique de synthèse. Sa voix est mécanique et ses décisions sans appel. Quand il se déplace, il est transporté dans un grand chariot bâché et escorté par des mercenaires couverts de capuches. Sa laideur terrifie même les plus courageux des Princes Marchands. Curieusement, Cassandre Néo-Weird semble la seule à ne pas en avoir peur.

1.3.1 Organisation

Contrairement aux autres corporations, les pourvoyeurs sont relativement libres. La prospection étant le cœur de leur système, il serait dommage que leurs voyageurs quittent la ville pour une autre cité moins contraignante. Du coup, si les taxes sur le fret sont deux fois supérieures à celles des autres organisations, les bénéficiaires sont plus importants et la liberté d'entrer et de sortir est presque totale. Les contrebandiers usent et abusent de ce privilège au point que le Préfet Caland convoque souvent Heller pour se plaindre des dérapages. Les pourvoyeurs conservent pourtant une excellente réputation en ville. Ils entretiennent l'image de gamins débrouillards, romantiques et tumultueux. Quand ils reviennent, ils apportent toujours des surprises (bonnes ou mauvaises) avec eux. Seuls les esprits chagrins, comme les Hammer, les comparent à des pirates ou des bandits de grand chemin.

En ville, ils ne doivent rendre des comptes qu'aux six assistants de Heller et ne rencontrent le Lépreux que lors de cas extrêmement importants. Les six assistants sont eux-mêmes aidés par des comptables et surtout des collecteurs de taxes bien connus des pourvoyeurs. On les nomme les Squales. Chargés de récupérer l'impôt, ils sont particulièrement vindicatifs et efficaces. Ils traquent les fraudeurs grâce à leurs «poissons pilotes», des indicateurs fort cher payés.

(Les comptoirs des pourvoyeurs)

Il existe un comptoir dans chaque capitale même si parfois le nom de Volcania III n'est pas affiché (comme à Keryss, par exemple). Un comptoir est avant tout un point d'accueil pour un voyageur (membre des pourvoyeurs mais aussi des autres corporations). Il est habité en permanence par un «hôte», qui le gère pour des périodes allant de un à six ans. Suivant la longueur de cette période, l'hôte se verra accorder une récompense à son retour en ville. Il pourra, par période de trois ans, renouveler son mandat. À la fois espion, diplomate, marchand et hôtelier, il se doit d'être toujours au courant des opportunités qui pourraient intéresser les voyageurs. En règle générale, il est aidé par des assistants (de un à cinquante suivant l'importance de la ville où il travaille) et peut faire venir son conjoint. Il arrive qu'il y ait plusieurs comptoirs spécialisés dans la même cité. En cas de problème avec les autorités, l'hôte devra débloquer des fonds pour aider son compatriote. Voici un petit exemple de comptoir :

La Loge de Ka

Localisation : Complexe Hélène VI, Ka, Union Méditerranéenne.

Hôte : Williams Faith

Assistants : 6

Spécialisations : agriculture et élevage

Organisation : la Loge de Ka peut accueillir quinze personnes et en loger (chez l'habitant) une trentaine. Williams Faith est un gestionnaire rusé, fasciné par la culture de l'Union Méditerranéenne. En poste depuis cinq ans, il cherche un remplaçant pour retourner à Volcania III et ouvrir une petite boutique d'import-export de nourriture. Bon juriste, il peut sortir des voyageurs virulents de situations précaires.

Tarif : pour toute affaire qu'il aide à conclure, Faith prend 2% du chiffre négocié (et pas du bénéfice).

1.3.2 Champs d'activité

"Total" auraient tendance à déclarer les pourvoyeurs. En effet, ils traitent aussi bien les armes, que l'énergie ou la nourriture. Pourtant, s'ils approvisionnent la ville, il faut savoir qu'ils n'ont pas le droit de vendre à d'autres personnes qu'à des Volcaniens. Aucun pourvoyeur n'a pignon sur rue et n'ouvre ses portes à des étrangers. La distribution au grand public leur est donc formellement interdite. On négociera donc avec eux plutôt des stocks, des flux financiers ou énergétiques mais jamais des produits à l'unité. Les pourvoyeurs sont partout et pourtant le visiteur ne les rencontrera jamais. Ils sont le pilier central de l'opulence de Volcania III. On les retrouve dans toutes les strates, des cavernes du port intérieur, etc.

(Rumeurs et légendes : le langage des corporations)

Il semble que les membres influents des corporations utilisent un corpus de signes pour communiquer discrètement. Du simple salut au marchandage outrancier, tout pourrait se faire en silence. La meilleure preuve c'est que sans un mot, il arrive que des corporatistes interviennent dans une négociation, pour aider l'un des leurs. Apprendre ce langage est une spécialisation du Talent Langage des signes.

1.3.3 Quelques structures

Les pourvoyeurs n'ont pas de boutique. Ils vont, justement, de boutique en boutique pour proposer des marchandises en gros. Voici donc trois exemples de structures assez communes et assez simples pour être appréhendés par le visiteur.

- **Le micron** : c'est la plus petite structure des pourvoyeurs. Une seule personne faisant office de voyageur, de négociateur, d'importateur et d'exportateur gère l'entreprise. Souvent c'est un contrat d'exclusivité ou l'autorisation d'utiliser une route commerciale spécifique qui permet la création d'un micron.

- **Le noyau** : autour d'un gérant gravitent des voyageurs payés à la commission et le plus souvent indépendants. Il les paye mal mais est toujours obligé d'acheter ce qu'ils amènent, c'est la loi. C'est avec ces structures que les flux sont les plus importants mais aussi que les stocks explosent (faisant chuter les prix). Le noyau est plus souvent un état transitoire. Soit l'entreprise grandit, soit elle retourne au stade du micron.

- **La pieuvre** : c'est la structure la plus importante. Plusieurs services, des comptoirs privés et des relations particulières avec les Princes Marchands. Le plus souvent, les pieuvres sont liées les unes aux autres ce qui peut représenter un danger pour la corporation. Des lois antitrust interdisent les conglomérats trop importants. On murmure qu'il existerait une organisation baptisée le kraken qui serait un véritable contre-pouvoir à la corporation.

(Et si... Les personnages ont engagé comme voyageurs)

Quoi de plus simple pour lancer une campagne que d'offrir ce petit job sympathique à une équipe ? Ils ont un budget pour le vaisseau, le carburant et les vivres. Peut-être vont-ils rapidement apprendre que le commerce est une aventure en soi. Le monde appartient aux entrepreneurs.

1.4 Les tertiaires

"Un groupe de mercenaires pour une mission urbaine ? Pourquoi pas ! Tu veux vraiment détrôner cette Cassandre ou tu plaisantais, tout à l'heure ? Tu ne plaisantes jamais ? Je m'en souviendrai ma petite Lorien."

La force de travail est une marchandise comme une autre. L'expérience, la connaissance et le savoir-faire sont autant de denrées monnayables et monnayées. Les tertiaires ne sont pas forcément que des travailleurs. Le plus souvent, ils fournissent plutôt les spécialistes. Parfois, dans les grosses structures, ils les forment même (voir plus loin). On les appelle les spécialistes, les têtes pensantes ou les esclavagistes. Ce dernier surnom leur vient de la réputation qu'ils entretiennent d'exploiter le peuple pour leur propre profit. C'est dans cette corporation que les Mères sont autorisées à travailler et à apprendre une profession (du moment qu'elles ne mettent pas leur vie en danger). Les tertiaires sont dirigés par Chu Lee Beggar, un oriental aussi obséquieux que dangereux. On le dit directement lié à la Grande Pègre et à tout ce qui peut se faire l'illégal en ville. Aidé d'un bras droit du nom de Melkior Principus (un Hégémonien exilé), il fait régner ordre et discipline dans sa corporation. Paradoxalement, s'il est malhonnête, il doit respecter la loi en ce qui concerne son organisation. Il doit être politiquement irréprochable. Ses trafics et ses combines ne portent que sur des affaires annexes.

1.4.1 Organisation

Dans cette corporation, les voyageurs s'appellent les recruteurs et on ne parle pas de main d'œuvre mais de force de travail. Tout comme certaines marchandises sont plus pri-

sées que d'autres, certains professionnels sont recensés et notés pour leurs capacités. Il existe une échelle de 1 à 10 permettant de jauger un travailleur. Un débutant sera à 2 alors qu'un maître sera à 8. Il n'existe qu'un seul tenant du 10 par échelle sachant qu'il en existe une par profession (assassin, mécanicien, diplomate, pillier de ruines, prostituée, etc.). Cette place est très convoitée car porter ce titre équivaut à multiplier par cent son salaire. Ces échelles sont tenues et mises à jour au siège des tertiaires. La corporation s'engage à contacter (s'il est en ville ou dans la fosse) le professionnel du choix du client en moins de deux heures. Bien entendu, une commission est prise sur le contrat. Quiconque acquiert une réputation dans son domaine (en prenant en compte le score de Célébrité et les Talents liés à la profession), peut se retrouver dans l'échelle.

(Et si... Un personnage devient le numéro 10)

Sans le vouloir, un personnage (sur un jet critique, par exemple) dépasse les compétences d'un professionnel dans son propre domaine. Il devient le numéro 10 et détrône l'ancien titulaire, mort de jalousie. Ce dernier tente alors de discréditer le personnage (qui n'a rien demandé à personne). Cette vendetta peut aller très loin.

1.4.2 Champs d'activité

Il y a trois types de recrutement : le travail précaire, le contrat groupé et le contrat individuel.

- **Le travail précaire** : c'est le plus courant. Il s'agit d'engager de la main d'œuvre plus ou moins spécialisée pour une période donnée. Les manufactures, les mines ou le port engageaient cette armée de réserve dans des places où les ouvriers attendaient dès le matin pour une petit boulot. Ces places existent encore et portent des noms évocateurs comme la chaîne, la ronde des bûcheurs ou l'engrenage. La dernière est d'ailleurs la seule où quelques désœuvrés peuvent se faire recruter pour des travaux de force. C'est dans cette population que les syndicats les plus extrémistes recrutent en masse.

- **Le contrat groupé** : il est le plus à même d'intéresser un groupe de voyageurs puisqu'il ne s'agit pas d'une tâche spécifique et une unique qui est proposée mais une mission complète pour plusieurs personnes aux talents complémentaires. On trouve donc des équipes d'ingénieurs, de mercenaires, de transporteurs ou d'explorateurs dans ce type de travail. Les soldats de fortune, les escadrilles de pirates mais aussi les harems itinérants sont autant de groupes qui cumulent des talents et qui peuvent remplir toute sorte de missions. Un prix global est fixé pour la mission mais il est dégressif avec le temps qui passe. Les primes de risques sont à la discrétion de l'employeur. Il arrive même que les mercenaires ne le rencontrent jamais et ne traitent qu'avec des recruteurs de la corporation. Il existe une échelle de compétence pour certaines missions mais elle n'est pas officielle.

- **Le contrat individuel** : comme son nom l'indique, il ne concerne qu'une seule personne. Qu'elle recrute un groupe après, c'est son problème. Elle seule sera rémunérée. En règle générale, le contrat individuel est plutôt orienté vers les missions discrètes qui demandent du doigtée. Plus difficiles, ils sont mieux payés. Le recrutement se fait souvent via la corporation (qui assure que l'employeur n'éliminera pas son employé une fois le travail accompli), mais les meilleurs contrats sont souvent issus du marché noir.

Les écoles

Rapidement, les Princes Marchands se sont rendus compte que les compétences étaient une marchandise de valeur. Aussi, ils décidèrent que, plutôt que d'aller chercher des spécialistes de par les océans, ils les formeraient sur place et les exporteraient. Six écoles furent donc créées dans les franges : mécanique et électronique, art du combat, médecine, industrie lourde (mine et agriculture), industrie secondaire (fabrication, traitement et conditionnement) et diplomatie commerciale. Des professeurs furent enlevés (on dit «recrutés») et les cours continuent depuis lors. Les écoles sont sous le triple contrôle des Mères (qui y placent leur progéniture), des Princes Marchands (qui allouent les budgets suivant leurs analyses) et des tertiaires (qui recrutent les professeurs et qui gèrent les institutions). Les Hammer ont leur propre cursus interne. Il existe aussi des écoles privées sous le contrôle de particuliers. Actuellement il y a 15 000 élèves dont 10 000 sont dans les écoles publiques. Mille d'entre eux sont destinés à rejoindre les Hammer alors que les autres seront envoyés en stage vers d'autres cités. Les écoles de diplomatie commerciale et d'art du combat sont les plus fréquentées. On reconnaît un élève ou un professeur des écoles à leur uniforme bleu turquoise.

1.4.3 Quelques noms

Voici trois groupes complètement différents qui composent la corporation des tertiaires : une équipe d'intervention, un recruteur et un employeur typique. Ce sont ces personnes que des aventuriers à la recherche d'un travail pourraient avoir à rencontrer.

- L'équipe 12

Ces anciens mineurs coralliens ont fui leur nation pour former un groupe de recherche en grands fonds. Spécialistes des missions de récupération (parfois de sauvetage), ils ont le matériel et l'expérience des opérations dans les failles ou les fosses les plus profondes. Le chef, Cromwell Sinister, est un hybride mutant, doté de résistances diverses lui permettant d'exécuter les interventions les plus dangereuses sans armure. L'équipe 12 compte six membres dont deux femmes et se place à 8 dans l'échelle des Talents. Cromwell, s'il était seul, pourrait sans doute postuler pour un bon numéro 9.

- Spencer Killian

Membre mineur de la famille du Prince Marchand, Spencer est connu chez les recruteurs pour manger à tous les râteliers. Plusieurs de ses employés le cherchent activement parce qu'il aurait omis de leur préciser quelques points importants (et dangereux) de leur mission. Face à «ces revanchards imprévoyants», comme il le dit, il s'arrange toujours pour s'en tirer avec un minimum de casse. Sur dix missions qu'il propose, cinq sont valables sans plus, deux sont illégales, deux équivalent à un suicide et la dernière est réellement intéressante. Bien entendu, quand il présente le travail, toutes ses missions sont en or. On ne sait jamais où trouver Spencer Killian (heureusement pour lui), mais il sait toujours entrer en contact avec vous.

- Akira Sorokawa, un employeur

C'est un exemple typique de marchand qui ne désire pas passer par la corporation soit pour s'affranchir de ses taxes, soit pour rester le plus discret possible. En règle générale, la mission qu'il va confier est illégale ou si dangereuse qu'il ne compte pas dire toute la vérité à ses employés. S'ils acceptent, ils n'auront aucun recours pour se retourner contre lui. Interdiction de revenir en armes pour lui faire payer ses mensonges par omission, il pourrait porter plainte et faire arrêter ses agresseurs. On rencontre rarement un tel homme la première fois, il préfère envoyer ses laquais ou ses conseillers dans les bas fond pour recruter un groupe.

2. Les franges

"Tu es certaine que c'est dans les franges ? Il n'y a plus de marchands ici tu sais ? Bon. Je n'insiste pas, c'est toi qui paye après tout."

On appelle franges tout ce qui, par défaut, ne fait pas partie du marché du Nexus. Quartier résidentiel mais aussi d'affaire, elles abritent les fameuses tours de Babel, la bourse, l'hôpital, le monastère du Magma, etc. Tous ces bâtiments furent construits en même temps que le marché mais n'ont pas les restrictions de hauteur de ce dernier. Ainsi, quasiment tous les immeubles atteignent la plate-forme du Cœur donnant l'impression d'un groupe compact entourant le marché. Pire, certaines tours dans la Lumière, dépassent le Cœur de quelques mètres. Ce sont ces bâtiments que l'on nomme les tours de Babel. Ils sont la propriété des Babeliens, de riches commerçants qui se considèrent comme les égaux des Princes Marchands. Ce sont des franges que partent les principaux accès au Cœur. Comme pour le port intérieur, il existe un rideau capable d'isoler l'étage en cas d'alerte et des compartiments de secours servant de refuge en cas d'immersion. Contrairement à ceux du port intérieur, ces compartiments sont parfaitement opérationnels et régulièrement contrôlés. On pense qu'ils seraient efficaces à 90% en cas de problème. On en trouve tous les cinquante mètres, à tous les étages, signalés par des petites lampes jaunes. Si on devait caractériser en quelques mots les franges, ce serait opulence, richesse, excès et instabilité. Les plus riches des Volcaniens vivent dans les franges sous le regard des Princes Marchands. Quand on compare le Cœur et le Nexus, on se demande parfois où se trouve le véritable pouvoir. C'est dans les franges que l'ont prend conscience de la puissance économique et de la fragilité de Volcania III.

2.1 La bourse

"Tu comprends, c'est simple. Tu indexes ton prix sur le marché avec un décalage. Si tout se casse la gueule tu revends dans le laps de temps que t'aura accordé ton décalage."

*- Mais si je revends en masse, ça fait baisser les prix, non ?
- C'est vrai mais tu t'en moqueras parce que tu auras pris ton bénéfice. Ensuite, tu rachètes ta position et c'est reparti. Bien sûr, tu peux couvrir avec le Matif ma petite mais c'est fastidieux."*

- Fastidieux ? Ce n'est pas le mot. Je comptais m'enrichir plus radicalement. Quitte à être malhonnête, je préfère le devenir les armes à la main, pas avec du papier."

La bourse est l'unique lieu de cotation des marchandises de la ville. C'est de là que sont calculés les prix moyens des objets, des services, des énergies. Pour définir la cotation d'un produit plusieurs facteurs sont pris en compte : sa rareté (l'offre et la demande), son origine et son utilité. Par exemple, l'or est relativement rare. L'or des Polariens est de bonne qualité mais l'utilité de l'or dans le monde sous-marin est assez discutable. Quand on s'entre-tue pour manger, les bijoux n'ont que peu d'intérêt. La bourse réagit donc avant tout selon ces trois critères. Ensuite, viennent de nombreux facteurs externes et parfois totalement subjectifs comme l'approche d'une guerre, la découverte d'une nouvelle maladie dans le port intérieur ou la mort d'un dirigeant de la ville. Mais attention, si les gestionnaires et les traders prennent des grands airs, cette organisation essentiellement babelienne peut disparaître du jour au lendemain. Pour le moment, elle profite aux Princes Marchands (et à son créateur Minos Jamaël) qui la soutiennent. Mais cela ne durera pas et ce petit monde se dispersera en quelques jours.

La bourse se présente comme une bâtisse arrondie à colonnades (Elle remplace un ancien casino). Elle est divisée en

trois sections distinctes : la corbeille, les loges et la terrasse. L'ensemble de cette institution est géré par la famille Jamaël qui prend 0,3% sur toute opération. La seconde famille de Prince Marchand à être présente à la bourse est celle des Liebe.

2.1.1 La corbeille

C'est une salle circulaire (ce qui explique la reprise du terme antique), relativement sombre, dont les murs sont couverts d'informations holographiques qui défilent rapidement. On peut les agrandir à loisir, les recouper et les consulter sur des écrans individuels. C'est dans un silence absolu que se déroulent les opérations puisque les traders assis au centre de la pièce pointent des stylos optiques vers les échanges qui les intéressent. Le plus rapide à pointer est donc servi le premier. Il faut donc être rapide, avoir une bonne vue et bien viser. Curieusement, la plupart des opérateurs sont pilotes, soldats ou tireurs d'élite de formation. Ils ne choisissent pas vraiment les transactions puisque des gestionnaires dans des cabines dissociées suivent les cours aussi et indiquent où viser. Le silence étant de rigueur, tout un langage des signes s'est développé entre les traders (assez proche, si la rumeur est vraie, de celui des corporatistes). Il existe actuellement cinq cents traders officiels. L'institution étant relativement neuve et précaire, on suppose qu'il n'existe pas encore de bourse parallèle (dirigée par la Grande Pègre). Ceci dit, la bourse permettant l'implantation plus rapide des sols dans les échanges, il est probable que Minos Jamaël ne tente rien contre une telle entreprise. À sa façon, elle l'aiderait plutôt.

(Et si... Les personnages bourricotent)

Une société financière est en péril, tous ses traders ont été victimes d'accidents suspects. Les personnages sont engagés (via les tertiaires) pour les remplacer et participer à un gros coup. Ils auront deux missions : opérer et empêcher certains traders de leur créer des difficultés. Attention, quiconque fait du bruit dans la corbeille est expulsé par les Hammer.

2.1.2 Les loges

Si la corbeille est le muscle, les loges sont les sens et le cerveau de la bourse. C'est là que les sièges des entreprises financières sont concentrés et que les informations venant des cavernes sont traitées. Ainsi, les stocks sont-ils censés toujours être connus des financiers (même si on estime que la marge d'erreur varie entre 10 et 40% suivant les produits). Les loges se présentent comme d'immenses couloirs compartimentés en des centaines de petites cellules abritant un bureau, un ordinateur incrusté dans le mur, un microphone relié au trader et un téléphone. Sur l'écran mural (et tactile) des données s'affichent à la demande et le gestionnaire peut alors transmettre ses ordres vers la corbeille. Dans les couloirs, des centaines de coursiers font des va-et-vient constants, soit pour dénouer les opérations, soit pour vérifier les stocks réels dans les cavernes. Contrairement à la corbeille, les loges sont très animées et très bruyantes. Les gestionnaires en viennent souvent au poing et les suicides n'inquiètent plus personne. Complots, associations et trahisons sont légion. De même, lancer une rumeur est devenu un art consommé qui ferait pâlir de jalousie les diplomates du Culte du Trident. Quatre cents gestionnaires se regroupent en quatre-vingt cinq sociétés financières et banques. Sur les quatre-vingt cinq établissements quarante sont indépendants, quinze appartiennent aux Liebe et les trente autres sont contrôlés par les Jamaël. Chacun a un secteur économique privilégié.

2.1.3 La terrasse

À l'origine c'était un lieu de repos pour les joueurs du casino. Il y a de quoi se décontracter un peu, dormir, manger et surtout, discuter. C'est sur la terrasse que les grosses opérations financières se décident, que les pactes sont passés, que les défis sont lancés. Dans un décor de strass, des écrans crachent des informations de partout dans le monde. Les résultats miniers et agricoles des plus petites exploitations du bout des océans sont connus, les accidents, les attaques pirates et les créations de nouvelles bases aussi. Et dans ce concentré d'informations (dont la moitié sont erronées), les gestionnaires piochent ce qu'ils désirent et se lancent dans l'acquisition de produits qu'ils exporteront. C'est dans ce contexte que les voyageurs des corporations, les adoptés des Princes Marchands et les recruteurs prennent une importance considérable. En effet, pour une bonne part, l'information c'est eux.

(Rumeurs et légendes)

Elles ne sont pas franchement exploitables mais donnent une bonne idée de l'ambiance :

- Les Jamaël vont investir avec les autres Princes Marchands dans Volcania IV.
- Le prix du nucléaire va chuter suite à la découverte d'une nouvelle mine par la Fédération du Cap.
- Une banque aurait décidé de stocker bons et sols pour faire augmenter le prix de l'argent. Où est le magot ?
- Un gestionnaire serait en pourparlers avec la Grande Pègre pour qu'elle attaque l'une des cavernes et vole un certain type de marchandise. Cela fera augmenter les prix.
- Pourquoi un gestionnaire a-t-il soldé sa position et revend-il sans raison ses loges ?
- Les Jamaël préparent un contrôle fiscal. Les opérateurs cessent leurs activités frauduleuses.
- Un pirate informatique lance des fausses informations sur les écrans : pourquoi et pour qui ?
- On a vu un agent de Cassandra Néo-Weird interroger des négociateurs sur les stocks d'armes. Que se passe-t-il ?
- La corporation des tertiaires annonce une baisse de l'activité. Pourquoi et quel en est l'impact ?
- Un gestionnaire a éternué alors qu'il parlait d'un gros contrat passé avec la Ligue Rouge. Que fallait-il y voir ?

2.2 Les tours de Babel

"Mais pour quoi se prennent-ils ? La puissance, c'est nous qui l'avons. L'argent, les hommes, les moyens de production. Et eux, mademoiselle, ils se pavent dans leur palais, prennent des airs importants, décident et tranchent sans même un regard. Un jour, ils comprendront que Volcania III n'est pas le Cœur mais le Nexus. Un jour les Babeliens prendront leur revanche."

Quand les Princes Marchands débarquèrent et prirent le pouvoir, il existait déjà de puissants commerçants alliés aux pirates. Ils profitaient des pillages et jouaient le rôle de receleur mais souffraient de l'instabilité de la population pirate. Une négociation avait tôt fait de se terminer dans un bain de sang. Avec le départ violent des hors-la-loi, ces commerçants se recyclèrent dans des activités plus honnêtes et profitèrent de la nouvelle stabilité économique de la ville. Ce n'est un secret pour personne que certains Babeliens sont plus riches que les Princes



Babel

Marchands. Mais si la plupart d'entre eux reconnaissent l'autorité des nouveaux venus, tous les autres se sentirent spoliés du pouvoir de décision (qu'ils n'avaient pas vraiment). C'est ainsi que, par mépris pour les institutions du Cœur, ils construisirent des immeubles qui touchèrent la plate-forme supérieure et, pour ceux dans la Lumière, qui la dépassèrent. Un historien de la famille Jamaël le compara alors à une légende antique : la tour de Babel. Le terme est resté depuis. Les Babeliens sont des bourgeois très riches, qui cherchent à montrer leur puissance à tout prix, par des constructions extravagantes ou des tenues délirantes. Ils refusent d'entrer dans les réseaux de mariage ou d'affaire des Princes Marchands (autant que faire ce peut) et se marient entre eux. Il est surprenant de voir comme la cellule familiale peut subitement prendre de l'importance quand l'argent entre en jeu. D'autant qu'avec la faible fécondité, les adoptions sont plus nombreuses que les naissances.

En ville on les surnomme les mesquins, les embagousés ou les petits princes, preuve que la population ne les aime pas trop. Les Mères et les Hammer évitent les contacts avec les Babeliens sauf pour collecter les taxes.

2.2.1 L'organisation des Babeliens

Il y a une trentaine de groupes se réclamant des Babeliens. Chacun a placé ses pions dans les corporations, à l'arène, à l'hôpital ou dans le marché du Nexus. Les liens avec la Grande Pègre n'ont jamais été prouvés même s'ils sont communément admis par tous. Une famille babelienne est une sorte de clan d'intérêt commun. Par exemple les Al Sadim, regroupent plusieurs familles dont le nom diffère mais qui se spécialisent toutes dans le commerce des champs magnétiques défectueux. On dira d'un Babelien de ce clan qu'il se nomme Alfred Dupont Al Sadim. À la tête de clan se trouvent les Al Sadim

Al Sadim. Lors de présentations, on sait donc toujours si on a affaire à un Babelien. Dans un clan, on a trois types de membres : les Babeliens purs, les affiliés et les soumis.

Les purs

Ce sont des descendants directs des commerçants avant l'arrivée des Princes Marchands. Souvent ces familles sont les plus riches mais assument le plus lourd passé historique. Les ancêtres de ces Babeliens étaient des pirates sanguinaires ou, pire, des trafiquants profitant des pirates. Les Kariofa Kariofa, par exemple, ont monté leur fortune en se livrant à la vente d'organes humains pour les greffes. À présent, on ne s'étonnera pas de trouver nombre de leurs membres dans l'administration hospitalière. Les purs se reconnaissent à la minuscule médaille sur leur veste, à leur oreille ou dans le nez.

Les familles babeliennes

Les dix familles babeliennes les plus connues et leurs spécialités :

- Les Al Sadim : protections et champs de force
- Les Dentreop : armes légères et mines.
- Les Siato : nourriture de synthèse et élevage.
- Les N'Goma : drones divers
- Les Mac Feinnan : armateurs et véhicules légers
- Les Becker : éclairages, sonars et radars
- Les Kariofa : pharmacologie
- Les Alias : armateurs, véhicules lourds et roulants
- Les Noriante : armures de plongée
- Les Zeneca : recyclage de l'air

Les affiliés

Babeliens par alliance, ils n'ont qu'un pouvoir limité même si certains sont beaucoup plus riches que des purs. On les dédaigne chez les purs et on les méprise dans le reste de la population. Le plus souvent, ils sont surnommés les parvenus ou les petits bourgeois. Toute cette rancœur, ils la rendent bien en se comportant en prédateurs. Les purs sont réputés pour leur dureté mais les affiliés sont encore pires. Ils imposent des tarifs, des taxes et des délais tels que personne ne peut les respecter. S'ils ne tiraient pas les ficelles de certains marchés importants, cela ferait longtemps qu'ils auraient disparu. De plus, ces mal-aimés servent de fusible entre les purs et le bas peuple (ou les Princes Marchands). Les exils, suite à un cafouillage des Babeliens sont nombreux dans l'histoire de cette ville.

(Et si... Les personnages doivent assassiner un pur)

Le Babelien a décidé de sacrifier (physiquement) toute une branche de sa famille. Il désire leur faire porter le chapeau de son incompétence et de ses liens avec la Grande Pègre. Les personnages sont chargés de l'éliminer avant qu'il ne donne l'ordre fatidique. Mais cette mission ne cache-t-elle pas autre chose ?

Les soumis

Ils ne sont ni Babelien de nom, ni d'esprit. Leur entreprise s'est simplement fait racheter par un pur ou un affilié. Du coup, ils sont obligés de travailler pour les petits princes dans des conditions qui les poussent le plus souvent à la fuite. Cette technique permet de récupérer des locaux et du matériel à très bas prix. Tous les Babeliens utilisent des soumis comme une force de travail peu onéreuse. Et si par hasard l'un d'entre eux arrive à survivre avec son entreprise, il voit ses enfants mariés à des purs ou des affiliés pour qu'il devienne à son tour un Babelien affilié. S'il refuse cet «honneur», il disparaît dans les jours qui suivent. Son seul recours est de marier un membre de sa famille à un membre de la famille des Princes Marchands. Il quitte alors le giron des Babeliens, emportant avec lui son commerce et sa fortune. Les cas ne sont pas aussi rares que les Babeliens voudraient le faire croire.

2.2.2 Les tours de Babel

Ce sont les édifices parmi les plus imposants de toute la ville. Construits surtout pour écraser et impressionner, ils sont à la limite du bon goût sans jamais tomber dedans. Il n'existe sans doute aucune concentration de luxe dans une autre cité de la région (ou de la planète). Chaque tour est un complexe, une petite ville dans la ville, portant le nom de son clan. Ainsi, la tour Alias est la plus étendue et peut abriter jusqu'à quatre mille personnes. Des voies privées permettent de passer d'une tour à l'autre et des petits téléphériques filent, emportant à grande vitesse, personnes et biens. Des projecteurs multicolores inondent constamment de lumière les alentours et des néons scandent le nom du fondateur de la tour. De loin, on peut confondre ce complexe avec un immense casino du vieux quartier. Un tel déballage de luxe est accepté par les Princes Marchands qui voient là un moyen de montrer que la ville est riche (même s'il ne s'agit pas de leur argent). Dans ces complexes, les purs sont considérés comme des seigneurs et se comportent comme tels. Leur parole fait loi et les Hammer n'ont que peu de chose à dire. La juridiction des Princes Marchands s'arrête aux portes des tours de Babel.

Us et coutumes : la guerre des Babel

Il serait faux de croire que la haine commune des Babeliens pour les Princes Marchands fit naître une once de solidarité. Bien au contraire, des vieilles rancunes resurgissent de temps à autre et les tours se livrent à une guerre autant économique que physique. Des assauts organisés et armés ont lieu et des mercenaires transforment chaque complexe en un véritable champ de bataille. Les Hammer suivent les combats avec curiosité avant d'intervenir et d'arrêter les vainqueurs. Ils ont pour consigne de ne jamais intervenir, quelle que soit l'ampleur du massacre. Lors de tels affrontements, les mercenaires de toute la région envahissent la ville et s'engagent auprès du plus offrant. Des paris sont pris, la bourse s'affole, les prix des armes explosent et les Princes Marchands applaudissent des deux mains tant que les combats ne débordent pas vers le marché.

On trouve trois types de population dans les tours : les habitants (les Babeliens), les travailleurs (qui vivent généralement dans le même quartier) et les miliciens, qui assurent la sécurité des personnes et des biens. Des passes sont nécessaires pour visiter les complexes et les miliciens ont plein pouvoir pour chasser les indésirables. Dans chaque couloir des haut-parleurs scandent la devise du clan babelien, les dernières nouvelles économiques et parfois même de la musique classique antique (de la techno quoi).

2.2.3 Les périphéries

On appelle périphérie, tout ce qui n'est pas compris dans une tour de Babel. Et pour la population, parler des périphéries, c'est faire référence à tous les quartiers résidentiels du Nexus hors des complexes babeliens. Il y a peu à dire à propos de ces zones d'habitation si ce n'est qu'elles concentrent toute la population moyenne de cette plate-forme et qu'on est loin des palais spacieux des Princes Marchands ou des Babeliens. Trois personnes cohabitent dans vingt-cinq mètres carrés, en moyenne. De petites loges sont louées à la nuit, à la semaine ou au mois. Elles ne servent qu'à dormir et ne peuvent pas être personnalisées par leur locataire. Dans les périphéries, la vie est plutôt calme et monotone. La fureur du marché est loin et l'arène ne résonne pas des cris des combattants. Probablement les quartiers les plus peuplés (on en trouve partout dans le Nexus), les périphéries sont sans grand intérêt pour le visiteur cherchant l'aventure.

2.3 L'hôpital

"Je t'avais dit, gamine, qu'il allait t'arriver une bricole. Tu tiens le coup ? Heureusement que tu avais ce putain de champ de force autour de toi. Tes mercenaires n'ont pas eu cette chance et ton drone a rendu l'âme. Nous arrivons. Je connais un bon légiste qui te soignera (à la condition que tu ne l'appelles pas légiste)."

L'hôpital est un lieu de passage qui peut être intéressant à connaître en cas de revers. Faisant travailler plusieurs milliers de spécialistes, il offre un service qui le catalogue au sein de la corporation des tertiaires. C'est la famille babelienne Kariofa Kariofa qui gère ce monstrueux complexe et surtout ses laboratoires de recherche. Les meilleurs savants polariens (exilés) travaillent pour l'hôpital et y vivent. Suivant les moyens des clients, les conditions de soins varient considérablement. Un pauvre sera raccommodé à la va-vite et évacué sitôt sorti de la salle d'opération alors qu'un riche verra sa cure agrémentée de soins supplémentaires (et payants). Les docteurs et les chirurgiens sont appelés les praticiens agréés (par opposition aux légistes de biopolis). Ils ont tendance à adopter un comportement suffisant et à mépriser quiconque n'est pas de leur monde.

2.3.1 L'organisation

Sous l'égide des Kariofa Kariofa, les activités de l'hôpital sont de trois types : les soins, les améliorations et la recherche.

- **Les soins** : ils sont classiques et de bonne qualité mais la structure permet des opérations plus longues sauvant ainsi plus de vie. Les prix sont identiques à ceux pratiqués partout ailleurs et la discrétion est assurée tant que la sécurité de la ville ne semble pas en cause.

- **Les améliorations** : ce sont probablement les services qui attirent le plus de clients. En effet, l'établissement offre la possibilité de greffes diverses, de renforcements corporels et de remplacements de membres. La particularité de cette section, c'est qu'elle est dirigée par deux hommes en compétition : les docteurs Aurel et Demachy. Le premier prône un remplacement du biologique par le mécanique et le second prêche pour l'amélioration des modèles existant avec un recours minimum à l'artificiel. Tous les deux sont des organes importants des Kariofa Kariofa et visent une place au sommet du clan.

- **La recherche** : c'est un pôle important de l'hôpital même s'il s'agit plus d'innovation et de récupération que de découverte pure. Comme pour d'autre marchandise, la recherche est plutôt l'exploitation des découvertes généticiennes ramenées des quatre coins du globe. Le service qu'offre l'hôpital est le suivant : optimiser tout trésor généticien et le revendre à son propriétaire à un prix supérieur. Bien entendu, les recherches ne sont pas toujours concluantes et dans ce cas le fournisseur reprend son bien gratuitement.

2.3.2 Les blouses blanches

On retrouve quatre types de personnage qui vivent et travaillent dans l'hôpital : les docteurs et les chirurgiens, les chercheurs, les infirmiers et enfin les clients.

- Les docteurs et les chirurgiens

Ils se considèrent comme l'élite des tertiaires. Ils ont un ensemble de rites assez complexes pour se reconnaître, savoir dans quel corps de la profession ils se trouvent et quel est leur niveau. Des couleurs des blouses aux petits insignes dorés, il est toujours possible de savoir à quel type de médecin on s'adresse. Les parents pauvres de la profession sont les pathologistes et les légistes considérés comme des impurs. Ils gèrent le crématorium. Ils travaillent souvent avec les membres de l'institut médico-légal, les seuls à les considérer et à reconnaître leur travail. Les étudiants en médecine sont traités comme des docteurs de classe inférieure.

(Vivre et mourir à Volcania III)

Nul n'est éternel et la loi concernant les cadavres est très stricte en ville : ils doivent impérativement être brûlés et dispersés dans la mer le plus rapidement possible. Il n'y a pas de cimetière à Volcania III, même pour les puissants. Sauf si les Hammer s'y opposent (pour raisons policières), les corps sont réduits en cendre quatre cycles (48 heures) après réception. En moyenne c'est cent corps par jour qui brûlent dans les fours. Leurs restes sont soit rendus à la famille dans des urnes hermétiques, soit rejetés en mer sans cérémonie. Le Culte du Magma s'occupe de l'aspect religieux de l'affaire pour une somme modique mais les demandes sont de plus en plus rares. Le crématorium dépend directement de l'hôpital mais les pathologistes des Hammer (et parfois des Mères) y travaillent en permanence. On soupçonne souvent les légistes de pratiquer le trafic d'organes pour palier à leur salaire misérable. On dit aussi que certains Princes Marchands font disparaître des adversaires politiques dans les fours (et parfois de leur vivant).

- Les chercheurs

De tous les travailleurs ils sont les plus discrets. Leur tâche est d'autant plus difficile et perturbante que non seulement ils planchent sur du matériel généticien mais qu'en plus, ils subissent une pression économique très forte. En général, ils restent à l'hôpital pendant dix ans avant de reprendre une activité plus commune (docteur, ingénieur, etc.). Ils sont très protégés et certains vivent enfermés dans leur laboratoire de peur que leurs découvertes ne puissent s'échapper. Les exfiltrations sont nombreuses dans ce milieu et les chercheurs se vendent à prix d'or.

- Les infirmiers

À défaut, les infirmiers sont tous les travailleurs qui ne sont ni docteur, ni chercheur. Les techniciens de surface, les aides soignants, les réparateurs divers et tout le reste du petit personnel sont dédaignés. Au mieux, on les ignore, le plus souvent on les exploite. Les autres tertiaires refusent de les aider en représailles au comportement des docteurs et du coup, ils sont mal considérés par la population en général. Conséquence logique, ils sont les plus aisés à acheter. Leur profession leur donne accès à l'ensemble de l'hôpital et ils font payer cher leur bonne connaissance de toutes les coursives.

- Les clients

Blessés, malades ou simplement convalescents, les clients qui le peuvent, se promènent dans un périmètre délimité par la couleur de leur pyjama. Bien entendu, certains sont gardés au secret et d'autres dans les quartiers d'isolement. Traités comme du bétail, ils ressortent souvent avec une certaine rancœur envers le personnel hospitalier. Eux aussi sont une source de renseignements importante.

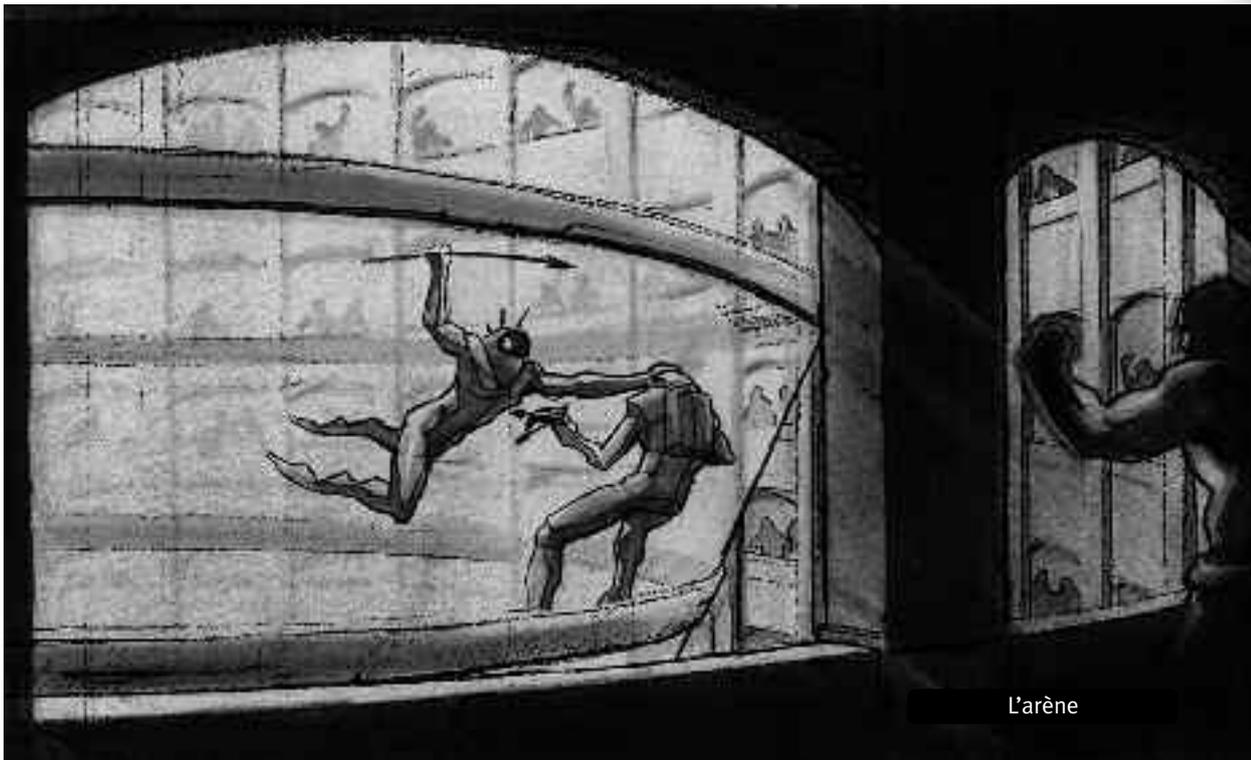
(Et ai... Urgence)

Les personnages sont chargés de la protection d'un Babelien de haut rang. Ils savent qu'il va sûrement être victime d'un attentat mais ils en ignorent la nature. Tout le personnel est potentiellement suspect. En fait c'est une fausse rumeur qu'a lancé l'homme lui-même pour ensuite accuser un concurrent.

2.4 L'arène

"Après quelques semaines à peine, il a été combattant mineur dans l'arène. Tu verras, nous retrouverons son nom dans les registres des paris."

Au fond du Nexus se trouve le seul bâtiment de toute la ville à descendre sur deux étages : l'arène. Cent mètres de rayon, des murs hauts de vingt-cinq mètres, des écrans géants partout, des projecteurs brûlant l'Obscurité à chaque instant, l'arène est le lieu de plaisir par définition dans cette ville. Un marchand qui déclare être allé à Volcania III doit nécessairement être passé par l'arène. Datant de la seconde vague de construction, elle est le lieu de tous les règlements de compte, de tous les paris et de toutes les magouilles se terminant dans le sang et les paillettes. Toutes les deux heures des compétitions diverses et variées se déroulent sous les hurlements des spectateurs (qu'ils soient dans ou hors de l'arène). Ce lieu hautement touristique est géré par les tertiaires mais les bénéfices sont partagés entre les Liebe, les Mères, les Hammer et la corporation. En effet, tous participent plus ou moins directement dans l'animation des activités de l'arène.



L'arène

2.4.1 Historique

En 505, Chloé Planxty, la bâtisseuse, reçut plusieurs architectes et leur donna soixante cycles (trente jours) pour lui proposer un lieu de divertissement qui puisse calmer les pulsions violentes des pirates de la ville. Cinq projets furent remis au terme du délai mais seul celui d'une certaine Zawsze Papatanassiou fut retenu. Il s'agissait d'un immense cône tronqué et inversé partant du Cœur pour s'enfoncer profondément dans le sol du port intérieur. Les colonnades et les tribunes étaient si complexes que même regarder les plans donnait le vertige. Mais la carrière de l'architecte s'arrêta là puisqu'elle fut assassinée par un rival mécontent. Chloé Planxty ne se découragea pas pour autant et ordonna la construction de l'arène suivant les plans laissés par Papatanassiou. Malheureusement, personne ne fut capable de les comprendre. Le bâtiment fut érigé dans la mesure des moyens intellectuels des continuateurs, c'est-à-dire au tiers de ce qu'il aurait dû être. Les travaux durèrent trois ans. Le premier spectacle qui s'y donna, fut l'exécution par noyade de l'architecte assassin qui avait pourri dans une geôle en attendant sa mort. Depuis, les spectacles sont généralement moins violents même si les combats à mort peuvent être organisés.

Avec l'arrivée des Princes Marchands, les spectacles sont devenus quotidiens. L'arène, comme le marché du Nexus, fut rapidement considérée comme la vitrine de Volcania III. Les joutes sportives qui y furent organisées depuis attirèrent des spectateurs de toutes les mers.

Depuis quatre ans, le régisseur est un membre de la famille Liebe, le neveu d'Elsa Liebe, elle-même. Conscient que les spectacles sanglants attirent plus de spectateurs que les matchs, il a augmenté le nombre des combats. Pour le moment, personne n'y trouve rien à redire puisque la fréquentation est en hausse. Pourtant, les adjoints de Maure Liebe rapportent qu'il prépare une programmation pour les prochains mois plus proche de la boucherie que du divertissement. Il semblerait que la santé mentale de Maure soit remise en cause. Elsa Liebe veille donc particulièrement sur son neveu, réfléchissant à une probable élimination en douceur.

2.4.2 Organisation

Il est aisé de se perdre dans l'arène même si sa rotondité apparemment simple peut tromper le visiteur. Toutes les pièces et salles ne sont pas décrites dans cette description sommaire, simplement les plus importantes. Il faut savoir que plus de mille personnes travaillent jours et nuits dans l'arène et qu'elle peut accueillir cent mille spectateurs, soit plus du quart de la population totale ! Lors des grands événements, il faut deux bonnes heures pour remplir les gradins et presque autant pour les vider. Le service d'ordre est assuré par les Hammer alors que la vente des billets est gérée par les Mères.

D'aspect général l'arène se présente comme un large cône inversé enchâssé dans le Nexus et suspendu à dix mètres au-dessus du sol du port intérieur. Il faut savoir qu'il n'existe théoriquement aucun passage entre l'arène est le rez-de-chaussée de Volcania III mis à part des sorties de secours condamnées depuis longtemps. Sous l'arène, il n'y a rien sinon une zone neutre entre le bidonville et le quartier des mines. Comme cette partie n'est pas du tout éclairée et constamment embrumée, elle sert de terrain d'affrontement entre les clans. La base de l'arène est une chape de béton de dix mètres d'épaisseur. Il n'y a aucune tuyauterie ou aération apparente.

● L'administration

Ce sont les rouages de l'arène et l'arrière du décor. Certaines de ces zones sont très surveillées et inaccessibles au public sans autorisation spéciale. Pourtant, un visiteur habile (et indésirable) n'aura aucun mal à se mouvoir librement en se mêlant à tous les techniciens. Toute personne travaillant dans l'arène porte, soit un uniforme, soit un badge avec une photographie holographique. Dans le quartier des fous ce genre de badge se monnaie très cher.

Les lieux publics

- Les billetteries

Elles sont toutes au niveau du Nexus et entourent l'arène. Suivant les moyens des spectateurs, les couloirs sur lesquels

(Les spectacles de l'arène)

Type	Fréquence	Prix moyens d'un billet	Fréquentation
Sports	2/semaine	20 sols	variable
Sports violents*	1/semaine	25 sols	variable
Combat sportif**	2/semaine	35 sols	forte
Combat à mort	2/mois	40 sols	très forte
Théâtre/concert	1/2 mois	35 sols	variable
Exécution	variable	40 sols	maximum
Discours officiel	variable	20 sols	faible

* Les sports violents sont des sports d'équipe qui peuvent impliquer un affrontement physique.

** Les combats sportifs sont la boxe, les arts martiaux ou l'escrime, par exemple. Ils n'impliquent pas l'élimination physique de l'adversaire.

elles donnent sont plus ou moins luxueux. Les billets sont censés être infalsifiables (aux dires des faussaires du quartier des fous, hurlant de rire). Les revendeurs à la sauvette rôdent toujours devant les files d'attente lors des grandes rencontres. Tous les billets sont numérotés et correspondent à des places précises.

- Les magasins

Chaque compétition a ses champions et donc tout le merchandising qui va de paire. Une petite vingtaine de magasins propose donc les vêtements, des effigies et des vidéos des meilleurs matchs. On pourrait croire que ces futilités n'ont aucune utilité dans la vie de tous les jours pourtant, lors des grands périodes de plusieurs mois, les programmes télévisés sportifs permettent de passer le temps. Les principaux clients sont donc des voyageurs au long court qui reviennent à chaque passage prendre de nouveaux enregistrements., C'est dans ces échoppes que l'on apprendra toute la vie de telle ou telle personnalité (gladiateur, sportif ou chanteur).

- Les bookmakers

Bien entendu, les paris apportent une bonne part des bénéfices quotidiens de l'arène. On peut parier sur tout, même si certaines compétitions ont déjà tout un système de jeux d'argent (avec des saisons, des finales, des matchs amicaux, etc.). Hors des paris organisés, il est possible de proposer des paris aux bookmakers qui sont libres de les accepter et de proposer leur cote. Certains Volcaniens ne vivent que de ces jeux. Mais les rabatteurs existent aussi, se faisant passer pour des joueurs éternellement chanceux.

La direction

- Les appartements du régisseur

Maure Liebe vit avec sa famille (une trentaine de personnes) dans la partie supérieure de l'arène. Ses appartements spacieux et luxueux sont décorés de trophées, de coupes et de photographies en relief des exploits les plus prestigieux de l'arène. Le régisseur aime à montrer aux visiteurs potentiels ses trésors. Il aime aussi exhiber sa puissance et sa domination totale sur ses subordonnés. On trouve tout le nécessaire pour vivre en autarcie dans les appartements, y compris un petit restaurant privé dont les fenêtres donne sur l'arène. Les riches marchands peuvent donc y déguster les meilleurs mets tout en observant les gladiateurs s'entre-tuer. Ces locaux prennent la moitié d'un étage complet de l'arène. Ils sont toujours en effervescence à la veille des grands événements.

- Le service de sécurité

S'il est dirigé par Amôn Nadral, un Hammer de haut rang, il est composé d'une milice financée par les Liebe. Inutile de préciser qu'Amôn a le plus grand mal à faire respecter son autorité et ses ordres. Il hurle sur une trentaine de molosses armés de matraques électriques et dont le quotient intellectuel doit à peine dépasser celui d'une méduse apathique.

Malgré un manque de vivacité légendaire, le service de sécurité remplit assez bien sa fonction de contrôle des masses. Chaque milicien sait canaliser les foules en cas d'alerte et sait gérer les spectateurs les plus agités (il faut bien nourrir les fauves).

- L'administration

Sous les appartements du régisseur se trouvent les bureaux, la comptabilité et les coffres-forts. La recette y repose dans une salle blindée placée au cœur des locaux. On ne peut donc l'atteindre en perçant un mur (de l'intérieur ou de l'extérieur) ni en passant par le plafond (les appartements) ou le plancher (c'est-à-dire par les cages des grands carnassiers). C'est dans ces bureaux que le calendrier des spectacles se décide, que les carrières des champions commencent et les billets sont imprimés. Un système de caméras permet de surveiller les employés même si ces derniers arrivent à le feinter sans problème.

La technique

La force de l'arène c'est qu'elle peut se métamorphoser en quelques heures du tout au tout. En relevant le niveau de la scène, en agrandissant le rayon ou en l'abaissant, on obtient des compétitions dans des espaces confinés (idéals pour les combats à mort par exemple). Cette force repose entièrement sur les équipes techniques.

- Les bâtisseurs

Les bâtisseurs sont responsables de la morphologie de l'arène avant la compétition. Faut-il rajouter des fausses effigies pour donner un style antique ? Ils le font. Faut-il remplir d'eau la piscine centrale pour un affrontement aquatique ? Ils le font. Installer les caméras, les fauteuils, les planches de la scène, ils font tout cela. Du coup, non seulement ils ont accès à quasiment toute l'arène, mais en plus ils en connaissent les moindres recoins (et les moindres défauts). Source d'information idéale, ils savent monnayer leur savoir. Beaucoup d'entre eux n'ignorent pas que certains matchs sont truqués mais ne disent rien : ils ne veulent pas cracher dans la soupe. Conséquence directe, ils n'ont pas le droit de parier chez les bookmaker officiels.

- Les génies

Les génies s'occupent de la lumière, du son et de l'image. Ce sont eux qui gèrent les côtés visuels d'un spectacle. Pour contrôler toutes les installations de l'arène, ils travaillent dans une immense pièce couverte d'écrans et de cadrans, baptisée l'antré. On surnomme souvent les génies les marionnettistes car de l'antré ils peuvent manipuler toutes les commandes électriques de l'arène. En cela, ils sont considérés avec suspicion par Maure Liebe, qui voit en eux un contre-pouvoir possible.

- Les techniciens

Ils forment la classe inférieure des travailleurs de l'arène. Ils entretiennent, nettoient et bichonnent le bâtiment obéissant aux génies et aux bâtisseurs. Plus la plus grande part, ils vivent dans le port inférieur et montent tous les cycles sur leur lieu de labeur. Plus que tous les autres, ils sont surveillés car le régisseur (et cela ne date pas d'hier) a peur que des secrets ne s'échappent de l'arène par leur biais. On leur confie donc des tâches toujours ingrates et subalternes.

🔊 Les loges des artistes

Seuls les champions et les artistes les plus fameux logent dans l'arène. Les autres se voient allouer des appartements plus ou moins importants suivant leur renommée. Mais il existe bien toute une partie habitable où les artistes et les sportifs se préparent avant d'entre en scène : les loges.

- Les appartements

Ils sont situés sous les gradins et les plus luxueux donnent sur le grand marché du Nexus. Mais si ces derniers sont souvent ceux que les citoyens voient dans les reportages, la plus grande part est beaucoup plus petite et certains sont même des cellules. En effet, tous les participants aux spectacles ne sont pas obligatoirement volontaires. Beaucoup sont des condamnés de droit commun, des pirates capturés ou des pauvres bougres endettés. Ainsi, toute une partie des loges a été baptisée la prison et reste sous le contrôle total des Hammer. Suivant l'avancement de la saison des combats, il peut y avoir entre soixante et deux cents «gladiateurs de droit commun». La justice leur propose de combattre pour leur liberté plutôt que de passer par le parvis. Suivant la condamnation, ils doivent gagner un certain nombre de matchs dont certains sont à mort.

- Les salles de sport

Il y en a dix et elles offrent un choix assez large d'activités sportives. Il y a des rings, une piscine d'eau douce et une d'eau salée, des tapis de course à pied, des dojos, etc. Les professeurs sont tellement réputés qu'une petite école indépendante s'est créée. En quelques semaines, il est possible d'apprendre un sport (et d'acquiescer le Talent) avec les meilleurs maîtres de la ville. Bien entendu, il n'est pas obligatoire de passer par une compétition dans l'arène même si les professeurs poussent les élèves les plus doués à leur faire honneur en public.

- Les cages au fauve

C'est sans doute la section la plus impressionnante de l'arène puisqu'elle abrite des prédateurs marins de grand gabarit que des gladiateurs affrontent lors de combats aquatiques. Les cages sont sous les locaux administratifs et possèdent des ouvertures vers la piscine centrale, via d'immenses tuyaux transparents qui courent le long des gradins. Ainsi lorsqu'un requin va entrer en scène, il passe d'abord au milieu des spectateurs. Mieux, les parois des aquariums donnent sur l'extérieur de l'arène. Ainsi, du marché, il est possible d'observer les monstres prêts au combat. En général, ceux qui occupent les aquariums exposés sont ceux qui vont bientôt combattre. Malgré quelques tentatives impressionnantes, aucune bête n'a jamais réussi à percer les vitres blindées. Actuellement les cages contiennent : six congre-tueur, deux pieuvre-tigre, deux cents piranhas, douze serpent-murène, dix requins de taille et de races variables, un gorgor (le seul spécimen capturé dans les océans) et trois félorms.

Rumeurs et légendes

Il arrive parfois que toutes les créatures de l'arène se figent d'un coup, attendant quelque chose d'invisible et d'inconnu. Dans ces moments-là, elles s'orientent toutes vers la paroi interne de la ville et non vers la mer. Reçoivent-elles un signal du fond des terres ? Nul ne le sait mais depuis deux ans ces phénomènes sont de plus en plus fréquents.

🔊 Les gradins

Il y a trois types de gradins : les sièges, les cabines et la baignoire des Princes Marchands. Les sièges, suivant qu'ils sont proches de la scène, sont plus ou moins chers.

Les supporters

Chaque champion digne de ce nom doit avoir une équipe de supporters. Ces derniers viennent à l'arène autant pour voir les compétitions que pour acclamer leur vedette et insulter le camp adverse. La violence qui se déchaîne sur scène se répercute souvent dans les gradins. Tous les spectateurs sont examinés à l'entrée à l'aide d'un drone de détection des armes ce qui n'empêche pas de voir sortir des poches les objets les plus dangereux. Le service de sécurité, au lieu d'empêcher les affrontements, place les supporters dans des tribunes voisines. Ainsi, ils peuvent se défouler sans prendre en tenaille le spectateur normal qui ne vient que pour le spectacle. En général, les Hammer interviennent lorsqu'ils considèrent que les deux camps sont à bout et fatigués.

- Les sièges (15 à 200 sols)

Les gradins sont très resserrés et plongent presque à la verticale. Les spectateurs les plus grands ne peuvent donc gêner ceux qui se trouvent derrière eux. Par contre, tomber du haut des gradins c'est se tuer à coup sûr. Les sièges sont en plastique renforcé dans la majorité des tribunes sauf dans celles réservées aux plus «motivés des supporters». Ils s'en serviraient comme d'armes. Des grilles interdisent les passages d'une tribune à l'autre. Le public qu'on y trouve est hétéroclite au possible. Qu'ils viennent des mines extérieures ou du Cœur, les spectateurs sont avant tout là pour s'amuser et frissonner. C'est pour qu'ils puissent se lâcher un peu que les spectacles sont relativement violents et parfois mortels.

- Les cabines (300 à 1000 sols)

Les cabines sont des baignoires, fermées par des vitres et totalement isolées des autres loges. Elles se trouvent juste autour de la scène et peuvent être déplacées au besoin. Les habitués de ces places emmènent souvent des clients en visite à Volcania III pour leur en mettre plein la vue et faire signer des contrats à la fin du spectacle. Il y a donc non seulement des sièges, des haut-parleurs permettant d'écouter éventuellement les commentaires du match dans la langue de son choix, mais aussi une table de réunion, des hôtes de charme et un service de sécurité renforcé.

- La loge des Princes Marchands

Elle forme un couloir complètement isolé des autres gradins partant du sommet et descendant jusqu'à la scène. Les sièges les plus élevés sont dans une loge dominant tout le bâtiment, visible par tous. C'est là parfois que Cassandra Néo-Weird s'arroge le droit de vie ou de mort sur un combattant à terre. C'est un honneur que d'être invité ou vu dans la loge des Princes Marchands. Les Volcaniens considèrent qu'un événement est important si tous les Princes Marchands sont présents et le montrent.

2.4.3 Personnages importants

"Tu vois ce gars là-bas, Lorien ? Les gladiateurs l'appellent le boucher. Son véritable nom est Liebe. C'est le patron ici. Mais il est cinglé. Il veut toujours plus de sang. Justement, j'ai entendu dire que ton amie lui avait parlé avant qu'elle ne disparaisse de l'arène."

Plutôt que de vous donner les caractéristiques chiffrées des intervenants importants dans l'arène, nous nous contenterons de leurs traits moraux. Entre parenthèses vous trouverez les archétypes (voir pages 244 à 246 des règles) qui pourront vous aider si vous avez besoin de données numériques.

Ⓛ Régisseur Maure Liebe (diplomate)

- Description

40 ans, petit et râblé, son œil bleu et vif scrute l'interlocuteur comme un prédateur scrute sa proie. Ses vêtements riches et les bagues qui ornent ses doigts peuvent tromper un observateur. Ce n'est ni un précieux, ni un mou. Au contraire, il dirige, domine et écrase tant qu'il le peut. Sa force est colossale.

- Profil

Depuis qu'il est au pouvoir, il ne contrôle plus ses pulsions sadiques. Sa famille et ses proches redoutent ses colères qui peuvent se terminer dans un bain de sang. Les armes lui ont été interdites par Elsa

Liebe elle-même et sa femme d'origine Jamaël s'est réfugiée au Cœur, dans le palais de sa belle-famille, pour échapper aux coups. Les prostituées que Maure fréquente demande à être payées cinq fois plus que pour un client normal. Certaines (maladroites ou malchanceuses) ont terminé dans le bassin des congrès. Maure organise d'ailleurs des petits spectacles privés de ce type dans les aquariums pour quelques amis pervers. On y jette des prisonniers à l'eau, sans arme et on prend des paris sur le temps qu'ils survivront. Suivant l'âge, la réputation et la beauté de la victime, les paris sont plus ou moins élevés. Elsa Liebe a appris l'existence de ces spectacles mais ne dit rien. Éventuellement, ils pourraient servir à se débarrasser de quelques adversaires politiques. S'entretenir avec Maure Liebe, c'est valser avec un requin blessé.

Ⓛ David Gilmour, Génie éclairagiste (mécanicien)

- Description

25 ans, une combinaison blanche, les cheveux dorés (pas blond mais couleur or), toujours pensif et très doux. Quand on lui parle, il regarde constamment à droite et à gauche à la recherche de quelque chose dont il refuse de parler.

- Profil

Il est connu dans toute l'arène sous le néologisme de l'enlumineur. On devrait plutôt l'appeler l'illumineur. C'est un virtuose des couleurs et des intensités lumineuses. Il est capable de mettre en valeur le plus minable des combats à grand renfort d'effets spéciaux, de teintes rouges et de flash lorsque les coups sont portés. Mais de sa console, il peut aussi contrôler toutes les lumières des couloirs, des gradins et des loges particulières. Aidé par de nombreuses caméras et des drones de sa fabrication, il peut tout voir et tout montrer. Il travaille souvent avec son amant Richi Wright, virtuose, lui aussi, mais des sons cette fois.

Ⓛ Embryo, "l'égorgeur des mines", gladiateur (soldat)

- Description

Embryo est un techno-hybride de deux mètres vingt de haut dont les mains se terminent par des lames de rasoir. Il est fou dangereux et vit dans une cage dont il ne sort que pour les combats. Ses yeux sont entièrement noirs, sans vie et ses gestes très rapides.

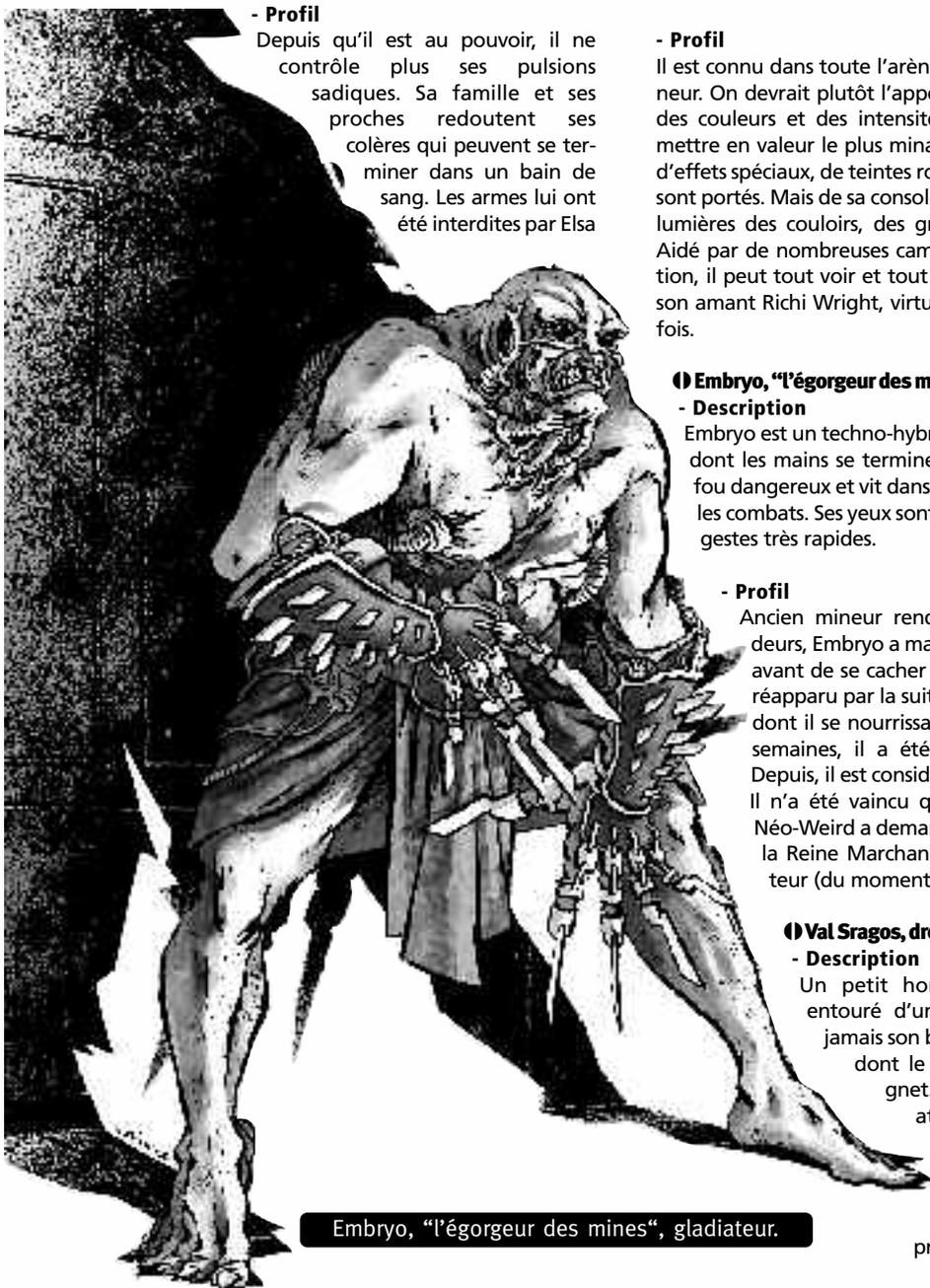
- Profil

Ancien mineur rendu fou par l'ivresse des profondeurs, Embryo a massacré toute son équipe de travail avant de se cacher au plus profond des mines. Il n'a réapparu par la suite que pour tuer d'autres mineurs dont il se nourrissait. Après une traque de plusieurs semaines, il a été capturé et placé dans l'arène. Depuis, il est considéré comme le meilleur gladiateur. Il n'a été vaincu qu'une seule fois mais Cassandra Néo-Weird a demandé la clémence. Il semblerait que la Reine Marchande se soit entichée de ce gladiateur (du moment qu'il reste enfermé).

Ⓛ Val Sragos, dresseur (cultivateur)

- Description

Un petit homme à lunettes, constamment entouré d'un champ de force. Il ne quitte jamais son bâton à foudre et un petit pistolet dont le canon est gros comme son poignet. Sa devise : «Si l'un d'entre eux attaque, je ne veux lui laisser aucune chance. Ce sera lui ou moi». Son crâne chauve permet d'admirer de nombreux tatouages cruciformes censés le protéger.



Embryo, "l'égorgeur des mines", gladiateur.

- Profil

Sragos n'aime pas deux choses : les animaux mal dressés et ceux qui en profitent. En charge des pieuvre-tigre, des serpent-murène et de tous les requins, il déteste voir l'une de ses bêtes se rebeller (sa dernière action en général). Mais il n'aime pas non plus les petites soirées qu'organise Maure Liebe. Autant il considère que les gladiateurs ont une chance, autant le simple massacre d'innocent le révolte. Pour le moment, il ne dit rien mais il cherche vers qui se retourner : Elsa Liebe ou les Babeliens. Un tel scandale pourrait rapidement entraîner un changement de régisseur.

🔪 Waga Goldmaker, manager (marchand)

- Description

Originaire de la Ligue Rouge et recherché pour escroquerie, Waga Goldmaker se nomme en fait Laurenti del Peney. De taille moyenne, les cheveux en brosse longue, toujours souriant, il débordait d'une énergie qui semble pouvoir tout dévaster sur son passage. Quand il parle à l'un de ses champions avant un combat (il est spécialisé dans les duels à mort), on serait tenté de croire toutes les absurdités qu'il débite.

- Profil

Tantôt cajoleur, parfois impitoyable mais relativement honnête (son exil de la Ligue Rouge l'a fait réfléchir), il aime bien ses champions et s'occupe d'eux comme une mère. Par contre, il n'y a qu'une chose qu'il ne faut jamais toucher : son argent. Si un malheureux commettait cette monumentale erreur, il le paierait de sa vie.

🔪 Basse Thalís, bookmaker (trafiquant d'Équinoxe)

- Description

Cette jeune femme de 23 ans au visage rond et à l'œil d'acier débute dans le métier de bookmaker mais a déjà une réputation honorable. Sa voix grave et pénétrante charme plus d'un joueur qui, du coup, ne réfléchit plus à ce qu'il fait.

- Profil

Être bookmaker n'est pas un but mais un moyen pour la demoiselle Thalís. Elle cherche à constituer un petit trésor de guerre pour quitter Volcania III et ouvrir un comptoir à Lemuria, ville d'où elle est originaire. Elle est prête à absolument tout pour arriver à ses fins. Pour le moment elle n'a dû tuer que deux concurrents (dont une Mère) mais elle pourrait faire pire si cela s'avérait nécessaire.

🔪 Rocco Speigle, supporter (exclu des bas fond)

- Description

Originaire de Volcania III, Rocco, à 24 ans, est un supporter actif du maître en arts martiaux Pao Shen Gen. Moyen, un embonpoint certain et une calvitie naissante, il tue le temps entre son travail à la bourse (il est coursier et pas courtier mais il joue souvent sur les termes) et l'arène. On ne peut aborder que deux sujets de conversation avec lui : Pao Shen Gen et ses adversaires.

- Profil

Il possède un abonnement, une écharpe aux couleurs du champion, des vidéos des meilleures rencontres et plusieurs livres (numériques) sur les exploits de Pao. Quand il va à l'arène, ce n'est pas pour la rencontre mais pour taper sur les supporters du champion adverse. Il enregistre les matchs pour les regarder après coup.

2.5 Le monastère du Magma

"Tu es certaine de vouloir y aller. Ce sont des fous là-dedans. On ne sait pas ce qu'ils y font mais les Hammer qui en sortent sont les plus craints et les plus efficaces de toute la ville. Si ton amie est passée par-là, c'est qu'elle avait de sérieux ennuis."

Note au lecteur

Amis joueurs, passez votre chemin. Les secrets du monastère du Magma vont vous être dévoilés plus bas. Il est possible que votre meneur de jeu préfère vous laisser le plaisir de la découverte. Dans ce cas, la lecture de ce chapitre devrait se faire avec son accord exclusif. Vous voulez continuer ? Libre à vous...

Le monastère du Magma est sans doute le seul bâtiment qui n'ait jamais été graphité ou attaqué par des bandes armées. De loin, on pourrait penser qu'il s'agit d'un éboulement de caverne ou une coulée de lave solidifiée en plein parcours. C'est l'effet désiré. Mis à part l'immense porte, il n'y a aucun autre accès connu au monastère : ni fenêtre, ni trouée. Que s'y passe-t-il ? Mystère. Exceptée une sourde vibration que les voisins ressentent de temps à autre, rien ne ressort de ce mystérieux complexe. Les projecteurs sont rares dans cette partie du Nexus et, bizarrement, à chaque fois que les services d'entretien viennent changer les ampoules, elles explosent à peine ont-ils rangé leurs échelles. Parfois, des Hammer encapuchonnés, profitent de l'Obscurité pour passer les portes dans un sens ou dans l'autre. Souvent, ils se rendent directement au palais pour ne jamais en ressortir. S'il est un lieu d'énigme et de mystère, c'est bien le monastère du Magma.

2.5.1 Historique

À l'origine, le Culte du Magma se voulait purement séculaire. Les prêcheurs arpentaient les rues en hurlant leurs imprécations. Jusqu'au jour où, en 305, un prédicateur particulièrement doué manifesta des dons pour la Force Polaris. Chris Froese, déserteur du Culte du Trident, manqua par deux fois de détruire Volcania II en déchaînant ses pouvoirs psychiques. La ville, à l'époque, était sous le joug des Hammer qui décidèrent, plutôt que d'éliminer le gêneur, de lui confier la mission de retrouver et de recruter tous les élus, dotés de la Force Polaris. Il devrait les réunir dans un monastère où ils apprendraient à contrôler leur pouvoir sans l'aide d'inhibiteur, en le canalisant par le biais de la croyance dans les forces chtoniennes. Ainsi, suivant les effets de leur psyché, ils se regroupaient en unités d'élite symboliques comme «le glissement», «l'irruption» ou «la collision», bref tout ce qui avait un rapport avec les forces sismiques. Ensuite, les moines devaient partir de la ville pour recruter d'autres adeptes. Leur fonction seconde est plus simple et plus prosaïque : les moines infiltrés dans la population servent d'espions au Culte du Magma. Le projet fut un succès et rapidement le monastère, placé sous la plate-forme des habitations de Volcania II, s'agrandit. Les moines maîtrisèrent de mieux en mieux la Force Polaris et intervinrent secrètement dans les conflits opposant la ville aux vaisseaux hégémoniens. En 385 cependant un jeune homme du nom de Kessel Ich est enrôlé de force. Il refuse d'obéir, tente à plusieurs reprises de fuir et reste prisonnier des cellules de méditation les plus profondes. Pendant quatre années, il endurera les pires souffrances et les pires humiliations. Une nuit de 389, il périt sous la torture. Mais juste avant de rendre son dernier souffle, il déchaîna toute sa puissance. Il est à l'origine de la destruction de Volcania II. Avec la construction de Volcania III, la décision fut prise de limiter ce genre de risque et de renforcer les structures du monastère. Impossible d'exiler ou d'éliminer tous les possesseurs de la Force Polaris, il fallait donc les contrôler, les acheter ou plus souvent les dresser. Les moines espions ont donc pour mission actuelle de repérer les mutants doués de la Force Polaris, de les intercepter et de les emmener au monastère. Là, on leur offre la possibilité de servir le Culte du Magma comme agent de renseignement ou recruteur, ou d'entrer dans l'élite du culte. S'ils refusent toutes les propositions, les candidats subissent un lavage de cerveau et sont exilés le plus loin possible avec des faux papiers et un peu d'argent. Il n'est pas dans la politique du culte

Le panthéon du Magma

Il doit rester secret pour des raisons purement dogmatiques et initiatiques. Son but n'est pas d'être cru mais d'accaparer les pensées de ses pratiquants, de dominer chaque minute de leur vie.

Les alphas

Père : Magma

Mère : Aqua

Les enfants

Premier fils : Terre (Gaïa)

Second fils : Void

Première fille : Vitae

Seconde fille : Anima

Fils adopté : l'humain

Les dieux secondaires (exemples)

Maelström : la tempête

Sismos : les tremblements de terre

Neve : le mystère

Bellig : la guerre

Aera : l'air

Les démons (exemples)

Genos : les Généticiens

Poséidon : protecteur du Trident.

Les forces extérieures (exemples)

Inferno's : le vent

Stella : l'espace

De chaque dieu découle une école (de même pour les démons) et si un élève désire suivre plusieurs voies, il fait évoluer le panthéon en créant un lien entre deux entités (si cela n'existe pas déjà). Si l'élève devient Seigneur du Magma, il peut très bien inventer à son tour un dieu mineur, issu de l'accouplement de ses deux protecteurs. Le dogme n'est jamais figé mais doit toujours rester crédible pour garder la ferveur des moines.

de tuer si cela n'est pas nécessaire. La dirigeante du culte n'est autre que Cassandre Néo-Weird (et les prochains dirigeants de la ville). Elle profite des services de ces espions pour mener à bien les affaires de la ville (et accessoirement les siennes). Ensuite viennent les deux dirigeants du Culte du Magma : L'Archevêque Belèm et le Préfet Caland. Ils profitent bien des services du monastère mais ignorent totalement la primauté de Cassandre Néo-Weird sur eux.

2.5.2 Le dogme et son utilisation

Plutôt que de placer des inhibiteurs sur leurs élèves, les Seigneurs du Magma (les professeurs et non l'ordre disparu) préfèrent détourner les effets de leurs pouvoirs par un endoctrinement poussé à l'extrême. De plus, si l'isolation est telle que parfaite c'est que les murs même du monastère sont bardés d'un bouclier inhibiteur. Ainsi, si les moines peuvent se déchaîner dans l'enceinte du bâtiment, les effets n'en dépassent jamais les murs (juste une vibration ressentie par les voisins). Ils restent donc concentrés sur la vie dans le monastère et jamais sur ce qui se passe à l'extérieur. Le dogme est un mélange de panthéisme et de méditation intérieure. Il est secret et ésotérique. Le révéler aux profanes, c'est risquer sa vie. La terre nous a donné des forces et des faiblesses symbolisées par des esprits. Le Magma originel est le plus puissant d'entre eux, mais il en existe des dizaines d'autres (des dieux chtoniens) divisés en maisons et en familles. L'eau, élément minéral, joue un rôle essentiel dans le panthéon, puisque mariée au magma, elle donne la terre. Les étudiants passent

donc leur temps entre l'étude de ce panthéon symbolique, les tâches journalières (très dures) et l'entraînement physique et psychique (encore plus dur). Ils n'ont pas de temps libre et toutes leurs activités ont un lien avec ce culte placebo et artificiel. Deux étudiants sur trois ne survivent pas. Avec le temps (cinq ans), quand les bases du dogme sont acquises, les cours commencent à porter sur la spécialisation que désire maîtriser l'élève avant de repartir dans la vie civile sous une nouvelle identité. La connaissance parfaite du panthéon va de paire avec la domination des effets de la Force Polaris.

La grande peur des moines c'est qu'un jour, le Culte du Trident ou le Soleil Noir viennent à découvrir cette concentration de mutants maîtrisant la Force Polaris par un autre biais que le culte interocéanique.

2.5.3 Organisation

Hiérarchie générale

Elle est très simple : un abbé (Assalon Nebeth) dirige le monastère (sous les ordres de Cassandre Néo-Weird). Il est aidé par un prieur (Père Pargan) chargé de gérer le dogme, d'un économiste (Soeur Soumia) responsable des ressources, d'un directeur de conscience (Frère Léandre) organisant les cours et d'un agent de liaison externe (dont le nom est inconnu). Sous leurs ordres, les frères s'occupent de l'enseignement aux novices et des tâches journalières. L'agent de liaison externe est en charge (avec une équipe de douze hommes) de toutes les affaires qui nécessitent une action hors du monastère. Tous les agents travaillant pour le monastère sous couverture doivent lui rendre compte régulièrement. Il n'y a aucun profane dans le monastère et seuls les Princes Marchands ont le droit d'entrer et de sortir librement (droit qu'ils ne prennent jamais).



Le temple du Magma.

Le cursus

On entre au monastère comme novice (pierre brute). L'apprentissage d'une fonction prend entre cinq et dix ans (l'affinage). Durant cette période, le novice doit sublimer, par la prière, toute velléité d'user de la Force Polaris. Jeûne, chant, flagellation, répétition du dogme et du panthéon, rien ne doit perturber la progression intérieure. Quand il a terminé sa formation, le novice doit pouvoir contrôler la Force Polaris à volonté (généralement en entonnant une prière) dans les conditions les plus extrêmes. Mieux, il doit pouvoir cacher son don à toute tentative de détection. Il devient alors «frère». Dès lors, deux solutions s'offrent à lui : soit il décide de faire carrière dans le monastère mais accepte l'idée de ne jamais le quitter, soit il choisit de sortir et de s'intégrer dans la masse plus ou moins secrètement. Dans ce cas, il peut le faire sous une nouvelle identité et s'infiltrer dans toutes les couches de la population ou il peut aussi s'engager dans les forces armées (auquel cas il commence en tant que gradé). Il devient ainsi un Hammer d'élite, craint et respecté.

Toujours au service du monastère, mais à l'extérieur, il peut remplir plusieurs missions mais la principale reste de traquer les possesseurs de la Force Polaris. Tous les moyens sont bons tant que sa couverture (s'il en a une) ne tombe pas. Un moine découvert (c'est très rare) préférera toujours se donner la mort plutôt que de trahir ses secrets.

Les écoles

Il existe trois écoles : celle de la science, celle de la guerre et celle de la politique. Le but de ces institutions est de former les moines pour qu'ils soient non seulement très performants dans ces domaines mais aussi pour qu'ils trouvent les meilleures opportunités pour le culte ou pour la ville : voler une invention, tuer un agent de la concurrence, faire chanter un marchand, etc. Ce qu'ils n'apportent pas à la ville, ils doivent trouver un moyen de le voler. Frère Léandre dirige les trois écoles et s'occupe de recruter lui-même parmi les élèves ceux qui porteront le grade de Seigneur du Magma. On dit que cet homme n'a jamais eu de cœur et que de toute l'histoire du monastère, il est le directeur le plus dur et le plus amer. La seule personne à qui il montre du respect n'est autre que Cassandra Néo-Weird, qui vient toujours lui parler quand elle se rend secrètement dans la bâtisse. Il est aidé dans sa tâche par trois sous-directeurs : le Stratège, le Savant et le Philosophe. Ces derniers ont toute latitude pour punir les élèves sur qui ils ont droit de vie et de mort. On parle de novice qui auraient réussi à fuir du monastère mais que les espions de l'agent de liaison externe chercheraient activement. Les jeunes moines voulaient fuir les mauvais traitements des sous-directeurs.

Personnages importants

Voici quelques figures importantes du monastère (une pour chaque niveau possible)

- Abbé Assalon Nebeth

60 ans. Cet homme a été usé par une vie de complète réclusion. Il n'a plus toute sa tête malgré ses responsabilités et a du mal à cacher ses regrets d'avoir gâché sa vie dans une prison dont il est le directeur. Il compense la dureté de ses

Rumeurs et légendes

On pense que certaines familles babeliennes auraient passé des accords secrets avec le Culte du Magma via le monastère. On n'a aucune preuve, aucun nom, mais comme toutes les rumeurs, elle porte préjudice à tous et pourrait la vie des Babeliens et des Hammer. On soupçonne les Princes Marchands d'être à l'origine du bruit pour affaiblir les deux camps incriminés.

adjoints en tempérant leur colère comme son rôle l'y oblige. Il est le seul recours qu'ont les novices pour échapper aux outrances de leurs maîtres. Traditionnellement il se doit de condamner durement le plaignant mais d'adoucir pour quelques temps son sort en le prenant à son service. Chaque moine serait prêt à donner sa vie pour l'abbé qui est une sorte de père. Cassandra songe à le faire empoisonner avant que la sénilité ne le décrédibilise aux yeux des novices. Elle hésite entre le remplacer par Frère Léandre ou par le Prieur Pargan.

- Prieur Pargan

55 ans. La réclusion n'est pas une malédiction pour le prieur. En effet, il a su optimiser ce monde à part pour organiser à son profit un petit univers clos. Les novices à son service savent combien cet homme est un pervers. Atteintes, menaces et autres chantages lui donnent un entier contrôle sur tous les moines sur qui il jette son dévolu. Pire, Pargan connaît l'identité du fameux agent de liaison externe dirigeant les armées secrètes du Culte du Magma. Il s'agit de Grégor Cyclades, futur Prince Marchand éponyme. Grégor n'est jamais parti en mission en Hégémonie mais suivait une formation au monastère sous une fausse identité. Il ne sortait que pour les fêtes de famille, donnant ainsi le change aux curieux. Pargan profite de ce savoir pour contrôler les informations transmises à Cassandra Néo-Weird et les dirigeants des Hammer. À lui seul, il représente une terrible menace pour toute la ville car il en sait assez pour monter chaque faction contre sa voisine.

- Frère Equus

40 ans. Atteint de nanisme (c'est une mutation assez commune), Equus a choisi son nom de moine par amour pour cet animal mythique et terrestre qu'était le cheval. Sa piètre intelligence l'a condamné à rester jusqu'à la fin de ses jours dans le monastère où il s'occupe de l'entretien des salles communes avec quelques novices. Mais Equus, même s'il l'ignore, est étroitement surveillé. Détenteur du terrible pouvoir Polaris de déstructuration de la matière, il pourrait déclencher des catastrophes incroyables. Pire, la force de son pouvoir est telle que plusieurs fois il a mis en péril le champ de protection entourant le monastère. Pendant des années, il a été un sujet d'études pour les différents savants, mais personne n'a jamais vraiment su pourquoi il se différencie tant des autres. Sinon c'est un homme timide, humble, joyeux et qui ne supporte pas le Prieur Pargan (qui le méprise ouvertement et qui a proposé plusieurs fois de le passer à la vivisection).

- Novice Améthyste

24 ans. Les filles qui survivent aux premières années du monastère sont très rares. La majorité d'entre elles ne résistent pas dans un monde essentiellement masculin. Améthyste est donc une exception. Douée de prescience, elle vit dans cette prison depuis maintenant trois ans. Mieux, elle est féconde. Elle se destine donc à infiltrer les Mères et surtout l'administration. Son supérieur a envoyé une équipe complète pour préparer sa couverture et cherche un groupe de mercenaires à manipuler (ceux qui ont pensé aux personnages gagnent un tour gratuit) pour organiser son arrivée furtive en ville.

(Et si... Scénario solo)

Un personnage disparaît et se retrouve dans l'une des cellules du monastère. À raison ou pas, on le soupçonne de maîtriser la Force Polaris. Il va falloir qu'il trouve un moyen de s'évader, s'il ne veut pas terminer ses jours à apprendre le dogme ou à subir le lavage de cerveau et l'exil.



Le Cœur

"On ne devrait pas être là ma petite. Si ton amie est montée au Cœur, c'est que quelque chose de grave s'est passé. À présent, soit elle est morte, soit elle est riche. Très riche."

Le Cœur est le centre administratif de la cité mais aussi le domaine des puissants (Mères, Princes Marchands et Hammer). Sa vocation n'est pas commerciale et la surface couverte est donc réduite. L'accès est surveillé mais libre et de nombreuses patrouilles vérifient les accréditations des visiteurs (en respectant à la lettre les principes du délit de faciès). Dans le Cœur, pas de ruelle sombre mais des gros blocs autonomes, parfois reliés par des ponts et des passerelles. Le système des tubes à navette est assez peu présent même si certains nobles ne se déplacent du port au Cœur que par ce moyen de transport. Il n'y a quasiment pas de zone dans l'ombre sauf sous l'escalier principal et encore, cette dernière est particulièrement bien équipée en projecteurs divers. Comparé aux étages inférieurs, le Cœur peut sembler relativement calme. Un brouhaha constant remonte du Nexus et parfois du port intérieur. C'est aussi la terrasse d'où on a la meilleure vue sur la paroi et sur la ville (le palais étant très enfoncé). On divise artificiellement les bâtiments du Cœur en deux parties : les administrations (le palais de justice, sa prison, le temple du Trident, le temple de Magma et la Guilde des Mères) et le domaine des Princes Marchands (les cinq palais).

1. Les administrations

"Tu comprends, ici on vend n'importe quoi. Mais on peut pas le vendre n'importe comment. Il faut un cadre, un moule, des procédures. Sinon ça serait le chaos. Comment ça, c'est déjà le chaos ? On fait ce qu'on peut ma petite. Sois heureuse de ne pas avoir connu le temps des pirates. On dit que les transactions d'armes se faisaient par les balles d'abord et les canons à baïonnette après. Alors ne critique pas trop nos fonctionnaires. Ou alors, pas trop fort."

La fonction première des administrations est de maintenir l'ordre et l'équilibre dans la ville. Pendant longtemps, le problème de la sécurité a été un frein majeur au développement de la cité. Pirates, contrebandiers et autres boucaniers, rendaient la vie impossible. Le Culte du Magma et la Guilde des Mères furent créés pour palier à ce manque. On dit souvent que la justice à Volcania III est expéditive, les juges préfèrent dire qu'elle est efficace. Cela explique sans doute pourquoi personne n'a jamais remis en cause la légitimité des juristes en place. De même, pour des raisons évidentes, personne n'irait contester ou attaquer l'autorité de la Guilde.

1.1 La justice à Volcania III

"Tu vois tous ces malheureux ? Et bien il est possible que tu les rejoignes rapidement si tu continues à poser des questions gênantes à des personnes embarrassées. Et non, sortir une arme systématiquement n'est pas une bonne idée non plus."

1.1.1 Le palais de justice

Le palais de justice est divisé en trois sections distinctes : la cour des Mères, le tribunal de commerce et la grande cour. La première est réservée à tous les crimes qui touchent directement ou indirectement les Mères. Toute personne enfreignant les règles de la guilde peut se retrouver devant un de ses juges. Les Mères étant aussi des légistes réputés, elles travaillent parfois pour les deux autres divisions du palais de justice. La seconde partie, le tribunal de commerce, ne traite que des cas relevant du négoce ou des activités qui l'entourent (finance, publicité, etc.). Il arrive qu'une affaire passe de cette chambre à une autre si, durant le procès, on s'aperçoit que les intérêts de la guilde sont en jeu ou qu'il a eu un crime grave. L'accusé est alors passible d'un cumul de peine pour le

même délit ou d'être condamné d'une part et acquitté de l'autre (auquel cas il ne doit purger qu'une seule peine). Pour gérer ce type d'affaire, Caïs Cage, président du palais de justice et Hammer sous les ordres du Préfet Mickaël Caland, dirige le service interne du palais. C'est lui qui signe ce type de transfert mais qui peut aussi retirer à une cour cette même affaire. Il est le seul homme de la ville dont la décision peut supplanter celle de la Guilde des Mères. Fort heureusement, il entretient d'excellentes relations avec Dame Alexandria qui dirige la cour des Mères.

⦿ La cour des Mères

Dans la partie la plus excentrée du palais de justice se trouve la très redoutée (et redoutable) cour des Mères. Outre un prétoire, on y trouve des bureaux administratifs, une prison pour les détenus en transfert ou en attente de jugement et les locaux de l'institut de droit de la guilde. Moins connus sont les geôles et les laboratoires des Mères. Les sentences sont exécutées sur le parvis des condamnés, comme les autres (et rarement dans l'arène). La justice des Mères est expéditive, exemplaire et sans pitié aucune. Dame Alexandria a la lourde tâche de gérer tous les problèmes quotidiens liés à la cour des Mères (tant financiers que diplomatiques). Un voyageur ayant à passer en jugement sera maintenu captif dans la prison de Volcania III en attendant d'être transféré vers la cour des Mères. Sur place, il devra patienter dans une cage suspendue, visible par tous (et surtout par toutes). Le but est d'humilier et d'écraser le suspect pour qu'il se plie plus facilement à la procédure. Ensuite, il devra se rendre au prétoire devant une cour de justice composée de trois personnes : l'avocat, l'avocat général et le juge. Il est très rare qu'un jury soit assemblé pour délibérer sur une affaire. Il se peut éventuellement, qu'un juge d'une autre juridiction intervienne dans les débats. Voilà ce qu'un étranger à la guilde pourra entrevoir de la cour des Mères. Pour un membre de la guilde qui passe en jugement, c'est une autre paire de manches. Non seulement ses compagnons seront plus fermes avec elle mais en plus elle risque la condamnation la plus dure : les laboratoires des Mères (qui se trouvent au siège, situé non loin).

Les locaux administratifs abritent une petite centaine de fonctionnaires qui ne s'occupent que du législatif. On y trouve aussi les bureaux des juges et des autres magistrats. L'accès est limité aux membres de la guilde sauf sur autorisation spéciale.

⦿ Le tribunal de commerce

C'est la partie la plus grande du palais de justice puisque c'est sur ces quatre étages que se traitent sept affaires sur dix. On compte six prétoires, douze tribunaux constitués (qui tournent par roulement de six heures) et au moins six cents magistrats de tout poil (qui s'entassent dans des bureaux exigus). Tous sont rattachés de près ou de loin au Culte du Magma, même si aucune tenue ne les différencie du reste de la population. Ils n'ont aucun avantage par rapport au citoyen lambda par contre, ils peuvent intervenir dans une enquête des Hammer au nom du procureur général. Entre le palais et le commissariat, situé non loin, il y a parfois des conflits d'intérêt. On surnomme ces fonctionnaires les avocats d'affaire (y compris les juges). Des scandales liés à la drogue, à la prostitution et à la corruption ont gravement entaché leur image de marque. Du coup, même s'ils traitent plus de deux cents affaires à la journée, les particuliers préfèrent s'en remettre aux règles internes de leur corporation, aux coutumes de Babeliens ou au bon vouloir des Princes Marchands. Pourtant, il règne dans

Les législateurs

Il fut une période où la population vint à se plaindre des jugements rendus par les Hammer ou la Guilde des Mères. Les deux administrations se basaient sur des textes juridiques douteux, des jurisprudences farfelues ou des textes perdus et conservés oralement. Les civils créèrent donc un contre-pouvoir chargé de décortiquer les textes pour rendre aux accusés leurs droits. Les législateurs étaient nés. Ce ne sont pas des avocats mais plutôt des manipulateurs de loi qui vendent leur savoir et leurs recherches aux plus offrants (juges ou défenseurs). Leurs tarifs sont fonction de l'importance de l'affaire. On les rencontre donc plus souvent aux abords de la grande cour. Des visiteurs un peu turbulents pourraient avoir besoin de leurs services. On les reconnaît aux grandes toges pourpres qui indiquent leur appartenance à cette noble confrérie. Ils n'ont ni organisation officielle et encore moins de prérogative pour mener une enquête. Pire, les Hammer, les Mères et même leurs clients les méprisent au plus haut point.

le tribunal de commerce une activité fébrile, entre les marchands outrés, les avocats révoltés, les gardiens de la paix bedonnants et les diplomates réjouis. Un jugement est toujours un souk incroyable dans lequel les magistrats hurlent, s'insultent et doivent évacuer la salle avant l'outrage. Une séance qui ne se déroule pas dans ces conditions est une exception ou un événement grave.

La grande cour

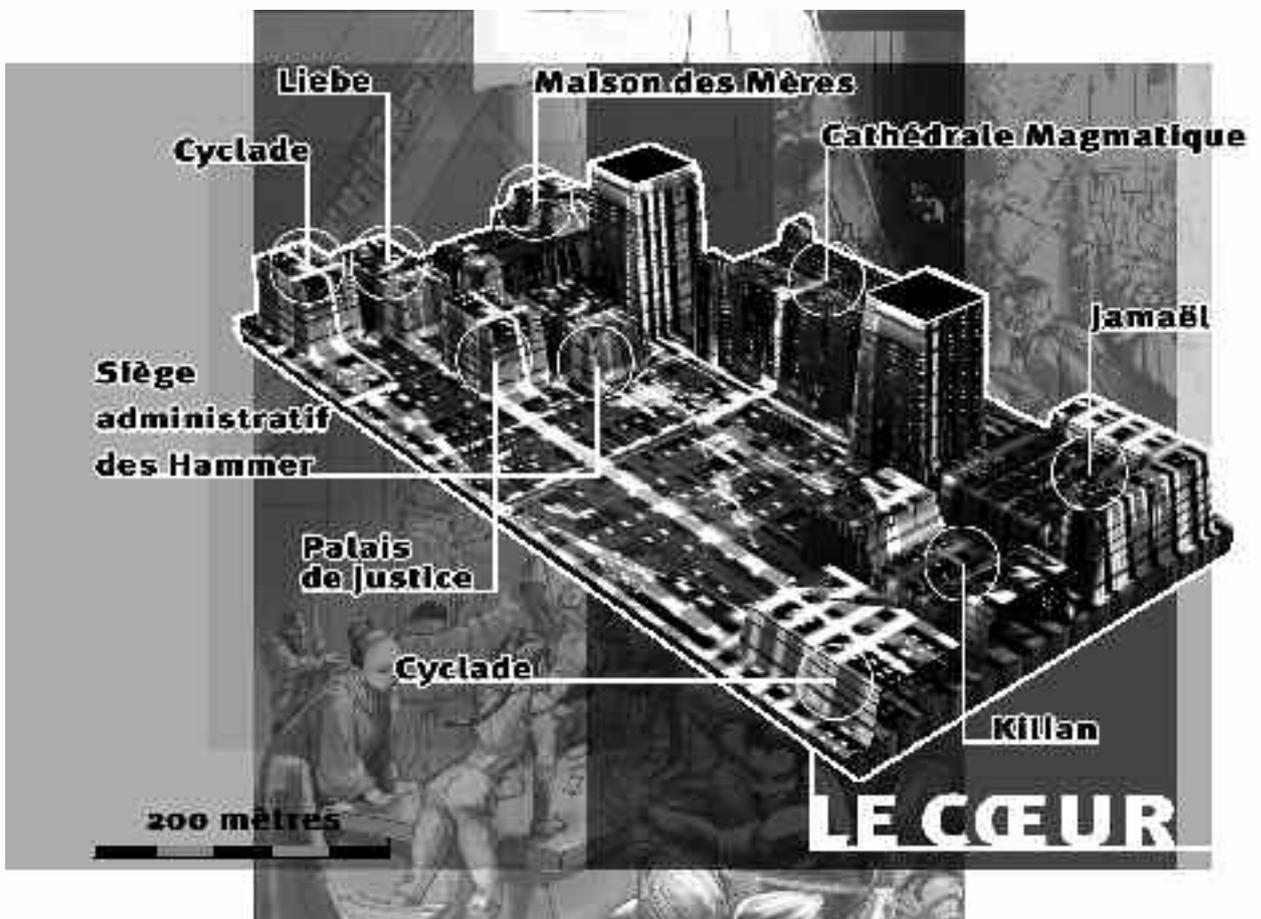
Ce nom pompeux désigne l'ensemble des quatre tribunaux traitant des affaires criminelles importantes. De la blessure involontaire au meurtre de masse en passant par le vol à mains armées et le viol, ce sont essentiellement les cas relevant du banditisme que se réservent ces magistrats. Ici, on ne se penche sur une escroquerie

que si elle est liée à un crime de sang ou un enlèvement. Une centaine de personnes travaillent à la grande cour. Plus appréciées par le public que leurs homologues du tribunal de commerce, elles sont le point de mire de la Grande Pègre. Les locaux de cette institution, dépendant directement des Hammer, jouxtent le commissariat. Les relations sont d'ailleurs excellentes puisqu'un procureur de la grande cour a toujours bonne presse chez les enquêteurs du culte : ils ont des ennemis communs dans la fameuse Grande Pègre. Si l'activité est intense, l'ordre est en général respecté. Le capharnaüm du tribunal de commerce n'a pas sa place dans des prétoires où des sentences graves sont prononcées.

1.1.2 Le haut commissariat

Encore un titre grandiloquent pour désigner l'organe central des Hammer chargé de l'ordre et de la sécurité de toute la ville. Par tradition (ou par dérision) on appelle ces locaux le ministère de l'intérieur. S'y regroupent les administrations suivantes : la police judiciaire (deux cents fonctionnaires), les renseignements généraux (cent fonctionnaires) et l'institut médico-légal (cinquante fonctionnaires). Cela peut paraître insuffisant pour une population comme celle de Volcania III, mais il ne faut pas oublier que l'ordre est avant tout assuré par la branche militaire des Hammer.

Tout comme pour les cours de justice, c'est sous la direction du Préfet Mickaël Caland que cette administration du Culte du Magma fonctionne. Il est aidé par trois sous-préfets qui se partagent les différents types d'administrations. Abel Lebuzz dirige la police judiciaire, Tower Chewee les renseignements généraux et Pierre LeMox, l'institut médico-légal. Ils forment ce que les Hammer appellent le Triangle. La concurrence entre les sous-préfets est rude car ils savent que Mickaël Caland n'est pas immortel et qu'il faudra sans doute un jour le remplacer. Tous les coups sont permis pour briller et tirer la couverture à soi. Caland n'est pas dupe de ces petites joutes et veille à ce que la loi soit toujours respectée (ou alors veille à démissionner le maladroit). Quatre collaborateurs ont déjà fait les frais de sa rigueur.



Quelques rumeurs

- Est-il exact qu'il existerait une cour secrète destinée à juger les Princes Marchands eux-mêmes ? Cassandra la dirigerait et les verdicts seraient d'une extrême sévérité.
- Des agents des renseignements généraux auraient été sauvagement assassinés. Ils travaillaient tous sur un dossier baptisé Xodus.
- Le Préfet Caland travaille actuellement à l'organisation d'une nouvelle administration : la police des Hammer. Jusque-là, il n'y avait quasiment pas d'organe de contrôle interne. Cela va peut-être changer et il y a des chances pour que cela ne plaise pas à tout le monde.
- Trois condamnées de la guilde se sont échappées avant qu'elles ne soient transférées vers les laboratoires de leur institution. Aussitôt, les Mères ont fait appel aux renseignements généraux qui ont fait la sourde oreille. Pourquoi ?
- On dit que la corruption gangrène le tribunal de commerce depuis des années. Un grand coup de balais se prépare.
- Qui est ce condamné apparu pendant un cycle nocturne dans la cage des noyés ?
- On murmure que les gardiens de la prison organisent des combats de prisonniers.
- Dame Alexandria est sortie du bureau du préfet en claquant la porte. Pourquoi ?
- Une nouvelle machine est en construction sur le parvis des condamnés. Quel en est le fonctionnement ?
- Des cadavres ont disparu de l'institut médico-légal. Un vol ou la découverte d'un trafic ?

La police judiciaire

C'est le service le plus important. Sa hiérarchie est simple. Sous les ordres d'Abel Lebus, trois commissaires principaux dirigent chacun quatre commissaires, qui eux-mêmes dirigent des équipes d'inspecteurs allant de deux à six personnes. Il y a aussi une vingtaine d'indépendants chargés des enquêtes en solitaire (les infiltrations dans les gangs par exemple) et qui travaillent sous couverture. Certains, les plus efficaces, viennent du monastère du Magma et ne rendent leurs comptes qu'au préfet lui-même. Les membres de la police judiciaire s'impliquent peu dans les actions violentes. Ce sont, avant tout, des enquêteurs. Quand il est temps de passer aux interpellations, ils confient la tâche aux Hammer de la force armée qui ont des sections d'assaut urbain spécialisées. Bien entendu, ils peuvent faire face à des situations violentes (référez-vous à l'archétype Veilleur du livre de règles).

Les méthodes de la police judiciaire sont parfois contestables. Leurs interrogatoires sont assez violents et même si officiellement, personne n'en est mort, ceux qui y survivent en gardent un souvenir assez traumatisant.

Les renseignements généraux

Moins nombreux et plus organisés, les agents des renseignements généraux (aussi baptisés les «ronds de cuir»), peuvent retrouver la fiche signalétique d'un individu et vous donner son adresse précise en moins d'une heure. Avec la bénédiction de Caland ou un gros pot-de-vin, ils peuvent vous retrouver l'individu en dix minutes, vous dire ce qu'il a mangé il y a deux jours, comment il est habillé, son groupe sanguin, ses habitudes, etc.

Sous des dehors de fonctionnaires revêches, ces agents sont la première source d'information officielle des Hammer. Il n'est pas étonnant de voir certains d'entre eux se rendre parfois au monastère du Magma. Tower Chewee ne cache pas avoir été formé là-bas (c'est un cas très rare, mais le sous-préfet a l'autorisation de l'abbé). Il dirige son service dans la discrétion et possède les clefs d'accès aux fichiers les plus délicats.

L'institut médico-légal

Le Professeur Pierre LeMox est un ancien légiste de l'hôpital du Nexus. Son implication dans différentes affaires criminelles, son génie à trouver le détail révélateur et sa conversion intéressée au Culte du Magma (il était athée) lui ont permis, à 55 ans, de prendre la tête de l'institut. C'est un arriviste mais un arriviste efficace. Alors qu'il devrait se contenter des tâches administratives, il lui arrive souvent de pratiquer des autopsies avec ses subalternes, de signer des dossiers et de témoigner dans les procès importants. Du coup, toute l'organisation de son administration tourne autour de lui. Il est constamment entouré de conseillers à qui il donne des ordres mais qui n'ont aucun pouvoir de décision.

L'institut a une bonne réputation et ses chercheurs sont respectés à leur juste valeur. Le rêve de tout pathologiste de l'hôpital est de rejoindre les rangs de ces policiers scientifiques. Mais on peut y entrer comme expert en balistique ou consultant en armes à feu, etc.

1.1.3 Le parvis des condamnés

Coïncé entre les trois cours de justice, le parvis des condamnés est un passage obligé, une sorte d'avertissement. Il est composé de trois plates-formes superposées. Plus la condamnation est grave, plus le gibet sera haut placé et bien en vue. Les supplices sont variés. Puisqu'on ne veut pas que la prison soit engorgée, les peines pour les délits mineurs sont le plus souvent des châtiments publics et corporels. Les punitions les plus courantes sont :

- section d'un membre ;
- immobilisation de durée variable dans un pilori (assis, debout, courbé, etc.) ;
- section de la langue (pour les diffamateurs) ;
- énucléation (pour les coupables de faux témoignages) ;
- pilori à bastonnade ou fouet ;
- condamnation à X combats dans l'arène ;
- potence ;
- guillotine ;
- chaise électrique ;
- cage à noyade (un pylône de verre rempli d'eau dans lequel est plongée une cage contenant le supplicié. On n'utilise jamais ce moyen de supplice sur les hybrides).

Il faut tout de même noter que les exécutions capitales ne sont pas nombreuses et que la chaise électrique ou la guillotine sont plus des instruments de menace que de torture.

Le parvis et ses activités sont sous le contrôle conjoint de Cassandra Néo-Weird (qui a le droit de grâce), le Préfet Caland et Dame Alexandria. Il y a vingt bourreaux (dont cinq bourelles pour les Mères), dont les identités doivent demeurer secrètes. Ils portent tous des masques de cuir rouge et de grandes robes carmes. Quand ils sortent de la prison (où ils se préparent) le silence qui les précède est impressionnant. Tous les citoyens les redoutent et les considèrent comme un mal nécessaire. Leur chef, porte un masque noir et se fait appeler «l'exécuteur des hautes œuvres». Il ne parade jamais sans une immense hache parfaitement aiguisée.

1.1.4 La prison

À leur arrivée au pouvoir, les Princes Marchands décidèrent que l'incarcération n'était pas une solution satisfaisante. Leur sens du profit allait contre l'idée d'enfermer des gens et de les nourrir à rien faire. L'idée d'un bain hors de la ville a été proposée et abandonnée. Le concept revient en force de nos jours, mais ce fut la solution du châtiment public qui fut donc adoptée. La prison n'a donc que deux fonctions : isoler les contrevenants dangereux (les fous, les tueurs en série, les terroristes) et garder sous surveillance les suspects en attente de jugement. Parmi les cinq cents prisonniers, seuls quatre-vingt sont des condamnés à l'emprisonnement à durée variable. Trente sont des dangereux criminels en attente de jugement (ou de supplice) et complètement isolés, et tout le reste attend de passer devant un juge ou devant un bourreau. Le temps entre l'incarcération préventive et le jugement varie de deux heures à quatre mois. Au-delà, le prisonnier est libéré et les charges re-

(Etai...)

L'un des aventuriers blesse accidentellement un bourreau.

Depuis longtemps la Grande Pègre le soupçonne d'être un bourreau. Or, il devait officier dans les jours à venir. S'il n'est pas à son poste, l'organisation criminelle aura la confirmation de sa fonction chez les Hammer. Quelqu'un doit le remplacer et se faire passer pour lui. Au personnage de réparer sa gaffe en endossant la robe carme et le masque. Qu'aura-t-il à faire ? Rien moins qu'une exécution par noyade d'une personne qu'il sait innocente...

nues contre lui sont retirées. Par contre, le temps entre le jugement et le supplice (s'il y en a un) est assez réduit (une journée à trois semaines pour les cas les plus graves).

La prison est un bâtiment en forme d'arène, construit sur six étages. Un pylône central permet de surveiller toutes les cellules d'un seul regard. De plus, des drones de surveillance font la loi dans les couloirs. Toutes les trois cellules, il y a des sanitaires. Un prisonnier doit en faire la demande s'il veut y accéder. Il n'y a jamais deux prisonniers en même temps dans les communs. La nourriture arrive sous forme de pâtes de fruit de synthèse par des tuyaux incrustés dans les murs. Plus les prisonniers sont haut placés dans la prison plus leurs crimes sont graves. Au dernier étage, il y a tous les tueurs en série et les terroristes. Les gardiens ont toute autorité pour ouvrir le feu s'ils considèrent cela justifié. Le directeur de la prison, Jason Cartridge, n'a de compte à rendre qu'au préfet lui-même. Le taux de mortalité de l'établissement n'a que peu d'importance par rapport au taux d'évasion, qui est quasi nul. Il existe des règles internes à la prison tellement dures qu'elles sont hors de tout cadre juridique. La mafia carcérale n'est pas le fait des prisonniers (qui ne restent pas assez longtemps) mais des gardiens qui torturent, rackettent et font taire les plus turbulents. Le directeur, lui, n'a pas conscience de ce qui se trame dans sa propre maison. Ses adjoints lui cachent les exactions de leurs hommes et jamais il n'a eu vent de tout ce qui se passe sous son nez. Les moines du Magma, eux, connaissent les conditions de vie des prisonniers et ils en ont fait part à Cassandra Néo-Weird. La dirigeante attend le meilleur moment pour faire éclater le scandale et diminuer la force politique du Culte du Magma. Pour le moment, elle observe et accumule les preuves.

1.2 La Guilde des Mères

"Sœur machine, Sœur unetelle, moi je m'y perds dans tous ces noms. Et puis tu peux pas vraiment retenir leur tête ou leurs fringues, elles en changent tout le temps... Ta copine était féconde ? Non ? Alors elle n'avait rien à faire ici. Pas plus que moi d'ailleurs, je me tire avant de me faire arrêter."

Nous avons déjà abordé l'organisation interne de la guilde dans la présentation générale de la ville (voir chapitre 1). Plus concrètement, voici un bref aperçu du cœur de cette organisation : son siège. Les accès à ce bâtiment, qui n'a rien à envier à celui des Princes Marchands, sont strictement surveillés. Il faut montrer patte blanche pour y pénétrer et y déambuler. Les hommes y sont en général regardés de haut sauf s'ils sont des reproducteurs agréés. Il n'existe pas, en effet, d'équivalent masculin de la guilde. Les hommes non stériles sont répertoriés mais rien ne les oblige à donner leur semence. Ceux qui acceptent sont largement payés et peuvent avoir accès à des avantages en nature (pension, appartement, véhicule) s'ils signent un contrat à vie avec la guilde. C'est une profession comme une autre même si ces hommes ne bénéficient pas de l'estime que chacun porte aux Mères.

L'architecte qui a dessiné les plans de la guilde a voulu insister sur le côté féminin et fécond. Le siège se présente donc comme la fusion de trois cercles dont les sommets se terminent en dôme. Il n'y a quasiment pas de couloir droit et tous les angles sont doux. Les couleurs sont en général douces à l'extérieur (pastel) et chaude à l'intérieur.

Seuls les laboratoires gardent un aspect clinique assez agressif.

Les enfants sont nombreux dans ces bâtiments. Ils peuvent jouer, se balader et hurler comme bon leur semble sans que personne n'y trouve quelque chose à redire.

1.2.1 Le ventre

Il est divisé en deux secteurs bien distincts : les écoles et les services administratifs.

Les écoles sont au nombre de trois. Leur public est divisé par âge puisque la première est une sorte de crèche, la seconde est une école primaire et la dernière est réservée aux jeunes femmes dont on sait qu'elles sont fécondes et qui peuvent prétendre à une formation dans la guilde. Tous les autres, à la puberté, doivent partir et se débrouiller seul si leur Mère ne désire pas les garder plus longtemps. Bien entendu, cette dernière école est bien plus importante que les deux précédentes et compte plusieurs filières. Et si une profession particulière le nécessite, la jeune élève pourra même se rendre dans les académies des corporations (et parfois au monastère, pour y espionner les moines, juste retour des choses). Les étudiantes vivent en général dans les cellules au dernier étage des écoles. La discipline est stricte dans ces établissements et les futures Mères doivent porter les costumes adéquats autant que faire se peut. Elles ne doivent pas sortir sans autorisation ou fréquenter des femmes stériles (pour ne pas avoir envie de quitter la ville). Dame Fiona et Dame Célick se partagent ces administrations, la première s'occupant des écoles et des archives, la seconde de l'accueil des nouvelles venues et de la formation des futures Mères (du point de vue prophylactique).

Les services administratifs sont à l'image de Dame Fiona : organisés, silencieux et sans appel. Toute demande doit être motivée et accompagnée d'un justificatif écrit. Il n'y a jamais d'exception à la règle, au contraire. Normalement, un visiteur de la ville ne devrait rien avoir à faire ici sauf s'il veut consulter les fiches signalétiques de la guilde discrètement. Il n'y a aucune surveillance particulière de ces locaux car il y a souvent du monde qui y travaille.

(Un personnage intéressant)

Pilar est une Mère de 30 ans qui a déjà eu trois enfants. Elle dirige les archives de la guilde et, à ce titre, peut avoir accès à toutes les informations possibles sur les Mères. Dernièrement, elle a découvert que quelqu'un se servait dans ses fiches informatiques. Il s'agit des Hammer des renseignements généraux qui mettent à jour leurs fichiers grâce à une espionne infiltrée. Sœur Pilar craint pour ses fiches autant que pour sa vie et serait prête à faire appel à un groupe extérieur pour en savoir plus sur ces vols.

1.2.2 Les laboratoires

Le terme "laboratoire" fige immédiatement les sourires des Mères. En effet, il peut aussi bien s'agir du service de pédiatrie que des services carcéraux de la guilde. C'est à la fois un lieu d'accouchement et un lieu de torture. En effet, c'est là que sont conduites les réfractaires pour subir des inséminations forcées et mettre au monde au minimum des triplés, peu importe les dommages physiques qu'elles peuvent subir. C'est donc un terme à utiliser avec discernement devant un membre de la guilde. Dame Obéri dirige à la fois le service pédiatrique et de recherche mais partage son pouvoir avec Dame Alexandria en ce qui concerne la section carcérale.

Les services pédiatriques

Ce sont les bâtiments les mieux protégés de tout le complexe de la guilde. La mortalité infantile est réduite à son minimum grâce à un service de prophylaxie hors du commun. Tous les cas de figure de l'accouchement sont pris en compte et il est très rare qu'une Mère subisse le moindre dommage dans ces sections. Mais les accouchements ne sont pas les seules activités. Les Mères ont deux options pour tomber enceinte : la manière tra-

ditionnelle, auquel cas elles doivent choisir un partenaire dans la liste des mâles donneurs. C'est peut-être une façon agréable de travailler mais elle est très aléatoire et implique que la Mère ait trouvé l'âme sœur. La seconde manière est l'insémination. Elle a deux avantages : elle permet, par la multifécondation, d'obtenir plus facilement des jumeaux ou des triplés, mais elle assure en une seule séance d'être fécondé. Dans huit cas sur cent, c'est l'insémination qui est choisie (ce qui explique le peu d'attachement des Mères pour leur progéniture).

Les services de recherche

Un des rares laboratoires de recherche pure dans la ville. Cette section qui ne compte que cinquante personnes à temps plein, est d'une importance capitale. C'est le cheval de bataille et le domaine privé de Dame Obéri. En améliorant les progrès de son service, elle montre sa supériorité face à Dame Fiona, son adversaire politique. Les recherches portent à la fois sur les conditions de fertilisation, mais surtout sur le clonage et tous les renseignements qu'ont pu récupérer les espions du monastère du Magma sur les banques de corps hégémoniens. Dame Obéri ne peut pas encore cloner mais cela n'est qu'une question d'années avant qu'elle n'y arrive enfin. Si Dame Alexandria ne la tempérait pas, elle aurait déjà sacrifié toutes les prisonnières des services carcéraux sur l'autel sanglant de la science. Cette section du siège est assez bien protégée (Dame Obéri confinant à la paranoïa).

Les services carcéraux

Le côté sombre de la Guilde des Mères. Quand un membre de cette organisation est réfractaire aux règles ou qu'il commet un crime important, il a des chances de terminer sa vie dans les services carcéraux. Dépasser l'âge autorisé avant la naissance de son sixième enfant est aussi considéré comme un crime. Cette section est une prison où les condamnées sont maintenues dans des caissons, dans une semi-conscience. Elles sont inséminées de force pour obtenir au minimum des triplés et le plus souvent des sextuplés. Ce ne sont pas tant les grossesses et les accouchements qui sont fatals aux prisonnières mais plutôt

l'immobilité, le viol de leur corps et les conditions de vie. Elles ne sont autorisées à sortir de leur caisson qu'une fois par mois (pour être nettoyées) et ne voient jamais autre chose que des masques de chirurgien. La majorité de la population ignore ce qui se trame dans la prison des Mères et personne ne se soucie vraiment de savoir d'où viennent tous ces enfants. Dame Obéri a plusieurs fois nié l'utilisation de corps comme «pondeuse» arguant que l'insémination de force est l'une des règles de la guilde et que nul n'a le droit de regard.

Ces locaux sont très bien gardés et les cas d'évasion sont rares depuis sa création. Il y a actuellement cinquante détenues dont quarante ont perdu la raison. Parmi elles, dix ont servi de cobaye dans la recherche sur le clonage et ne sont plus capables de vivre hors de leur caisson. La guilde n'aimerait pas que ses pratiques douteuses puissent être étalées au grand jour. Bien entendu, Cassandra Néo-Weird est déjà au courant de l'existence des services carcéraux. Mais elle n'a jamais utilisé ce renseignement contre la guilde. Soit elle attend le moment propice, soit elle pense que c'est un mal utile à la ville.

1.2.3 La portée

C'est le domaine privé, au sommet du complexe de la guilde, des Dames. Personne hormis leurs conseillères directes n'y a accès. Chaque appartement est luxueux mais à l'image de sa propriétaire. Or, les Dames actuelles sont plutôt portées vers l'austérité et ne font pas grand cas des fioritures et des décorations. Un visiteur qui s'égèrerait dans cette partie, ne pourrait faire la différence entre les sections.

Il y a en permanence des patrouilles et des drones de surveillance qui contrôlent les autorisations d'accès. En cas d'intrusion manifeste, l'ordre est de tirer à vue. Chaque Dame a sa propre escorte de dix hommes et une petite cour personnelle d'une vingtaine de courtisans. Paradoxalement, c'est dans cette partie du siège de la guilde qu'il y a le plus de chance de rencontrer des hommes. En effet, rien n'interdit aux Dames d'avoir des maris ou des amants et surtout des conseillers masculins. À ce titre, il n'est pas rare de voir des Princes Marchands, le préfet ou l'archevêque en visite officielle.

1.3 La Cathédrale Magmatique

"Bon. On a visité la caserne du port extérieur. Tu as consulté les registres de la cour de justice. Tu t'es mise la Grande Pègre et deux familles de Babeliens à dos. Et maintenant tu veux que j'entre dans le temple du Magma ? Tu plaisantes j'espère ? J'ai fait des stupidités dans ma vie mais pas ça ! Comment ? Je perds ma prime ? Ha ? Bon, alors avant toute chose, laisse-moi te faire un petit topo sur cette secte. Pourquoi une secte ? Parce que je te signale qu'il n'y a que dans cette sacrée ville que le culte existe. Tu vois, partout dans le monde ils vénèrent des trucs comme la Force Polaris ou ces gâteaux de Patriarches ! Mais ce sont des religions officielles. La nôtre n'est qu'une minorité religieuse comme il en existe tant d'autres. La particularité ? Et bien, nous, nous sommes armés..."

Tout comme la Guilde des Mères, nous n'allons pas reprendre l'organisation interne du Culte du Magma mais simplement la description de leur siège régulier. Quand la troisième Volcania fut bâtie et agrandie, le temple de Magma fut pensé pour symboliser les forces chtoniennes. Aussi, c'est un bâtiment massif, écrasant, indestructible (en apparence). Les Volcaniens ont l'habitude de l'utiliser comme métaphore pour parler de la perdurance d'un phénomène. L'entrée est libre dans la chapelle principale mais il faut des autorisations pour passer les portes de l'administration du culte et de son presbytère. La sécurité des lieux est assurée par une section très particulière des Hammer : les derniers Dévots.



(Les derniers Dévots)

Les Dévots forment l'élite des Hammer. Ce sont à la fois les gardiens du culte, de la mémoire mais aussi les guerriers les plus fanatiques. Ils n'ont peur de rien, sont au-dessus de la loi et peuvent même intervenir dans des affaires qui ne les concernent pas. Heureusement, ils sont aussi connus pour leur probité et leur sens de l'honneur. Les Volcaniens les considèrent même comme des surhommes (des héros). Outre la protection des chapelles que l'on trouve partout en ville, les Dévots ont des activités pédagogiques puisqu'ils se doivent de symboliser l'esprit du culte (le mélange de religion et de syndicalisme). Ils sont donc souvent sollicités pour trancher dans des affaires courantes et leur parole fait loi. Globalement, on fait appel aux Dévots lorsque l'on se considère spolié. Leurs méthodes sont toujours réfléchies mais lorsqu'ils agissent, ils ont tendance à être vindicatifs. On les reconnaît à l'uniforme de soldat doré qu'ils arborent avec fierté. Un Dévot peut apparaître au moment le plus inattendu pour aider ou châtier. En cela, ils sont réputés pour leur combat constant contre la Grande Pègre. Cet affrontement prend des dimensions épiques, voire exagérées mais donne lieu à de grandes scènes de combat.

Il n'y a qu'un seul et unique dirigeant des Dévots, c'est l'Archevêque Belém. C'est d'ailleurs la seule force armée qu'il dirige vraiment (mais c'est la meilleure), sachant qu'il laisse à l'Amiral Démos le contrôle de la caserne. On ne compte que cinquante Dévots en ville.

Note : pour les Caractéristiques des Dévots, reprenez l'archétype Soldat et multipliez tout par deux.

1.3.1 La chapelle principale

Deux grandes portes donnant sur une salle monumentale dont les pylônes, montant à plus de trente mètres de haut, sont des imitations de stalagmites. Les murs semblent être des parois de lave figée et les cierges qui illuminent l'ensemble ajoutent leurs coulées de cire aux ondolements chthoniens. L'ambition de l'architecte était de pouvoir réunir tous les Hammer dans ce lieu lors de grandes fêtes religieuses. C'est un échec relatif puisque même si elle est immense, la chapelle principale ne peut abriter que six mille personnes à la fois. En son sommet se trouve le carillon tectonique, un mécanisme capable de reproduire les sonorités terrestres comme la pierre se fendant, la lave glissant ou la roche se fracassant. Lors des cérémonies importantes six Dévots spécialisés ont la charge d'actionner la machine. Dès lors, même les travailleurs des cavernes les plus profondes du port extérieur entendent le chant de la terre.

La chapelle est divisée en trois parties qui forment un Y. Le couloir central se termine par l'autel et est appelé «la coulée». C'est là que les croyant se réunissent. Le couloir de droite est réservé aux puissants laïcs (les Babeliens, les Princes Marchands, les Mères, etc.) et celui de gauche aux dirigeants du culte. Seules Dame Alexandria, Cassandre Néo-Weird, l'Archevêque Belém et le Préfet Caland peuvent se placer là où ils le désirent. Un ordre spécial des Hammer (les Ignis) est chargé de l'organisation et de la célébration des messes. L'entrée dans le temple est totalement libre.

1.3.2 L'administration et les écoles

Le Culte du Magma est une organisation colossale qui a pour mission première de se faire respecter mais aussi oublier. Depuis l'arrivée des Princes Marchands, les fonctionnaires ont des consignes de discrétion. Aucun marchand ne voudrait se rendre dans une ville dirigée par une religion totalitaire. Les Hammer sont donc, avant tout, des fonctionnaires qui doivent aider et faciliter le commerce. À ce titre, ils sont impitoyables avec les voleurs et les assassins mais peu regardant avec les contrebandiers (du moment qu'ils ne ramènent pas une maladie ou une substance dangereuse et instable).

Cachés derrière la chapelle, les administrations et les centres de formation des Hammer sont le véritable centre nerveux de

toute cette administration. Le préfet en est responsable tout autant que l'archevêque. Leur accès est sévèrement contrôlé (c'est un ministère important) et les intrus peuvent encourir des peines importantes (l'énucléation est la plus commune). Plus de mille fonctionnaires travaillent jour et nuit ici. Les plus jeunes y suivent des formations alors que les autres font leurs neuf heures quotidiennes. Il règne toujours une intense activité dans l'administration. Par contre, elle se fait dans un silence religieux. Il est rare de voir une bousculade ou une rixe. Le bâtiment regroupant les écoles et les administrations est haut de six étages. Le sixième est sans doute le plus important, puisqu'il contient les archives (plus ou moins secrètes) du culte. Le cinquième est réservé aux dirigeants, ce qui explique qu'il soit bien protégé. On y trouve les bureaux des cadres Hammer (y compris ceux qu'utilisent parfois l'archevêque et le préfet). Les systèmes informatiques se trouvent au quatrième. L'accès est tout aussi surveillé. En effet, c'est à partir de ce réseau que toutes les chapelles du Magma sont reliées entre elles. C'est à la fois un moyen de centraliser les informations courantes mais aussi de coordonner les actions. Le troisième et le second sont réservés à l'administration pure. Il n'y a rien à trouver ici, mis à part des fonctionnaires et des ennuis. Le rez-de-chaussée et le premier étage sont des centres d'apprentissage pour les Hammer ou les enfants des Hammer. Toutes les formations non belliqueuses qu'un membre actif du culte pourrait embrasser sont enseignées ici (politique, droit, criminologie et autres techniques de commerce). La population est très jeune dans cette partie du Cœur. Les étudiants résident pour la plupart dans le Nexus. Les plus chanceux peuvent vivre dans une partie excentrée du bâtiment appelé le campus. Il n'y a pas plus de deux cents étudiants qui y dorment (ce ne sont que des petites cabines alvéolées dans lesquelles on ne peut pas tenir debout). Il n'y a aucun signe distinctif entre un Hammer et un novice ou un étudiant au niveau du comportement et de la tenue vestimentaire, mis à part quelques insignes très discrets.

(Les Volcaniens et la religion)

La présence des Hammer dans la société est relativement importante puisqu'ils symbolisent à la fois l'administratif, l'ordre et le religieux. La population se retrouve donc face à des fonctionnaires cumulant des pouvoirs au nom d'une croyance locale. Le parti que la majorité a choisi est celui du profit. Les Volcaniens étant avant tout des marchands, ils acceptent l'autorité et le dogme du Culte du Magma, à la condition qu'ils n'entravent pas la bonne marche de leurs affaires. Les Hammer les protègent contre les pirates et les brigands, ils entretiennent la ville et rendent la justice. Très bien. Dans les faits, les Volcaniens sont sympathisants, de confession magmatique, mais rarement des pratiquants. Ils participent aux fêtes religieuses dans la mesure où cela ne les oblige pas à fermer boutique.

1.3.3 Le presbytère

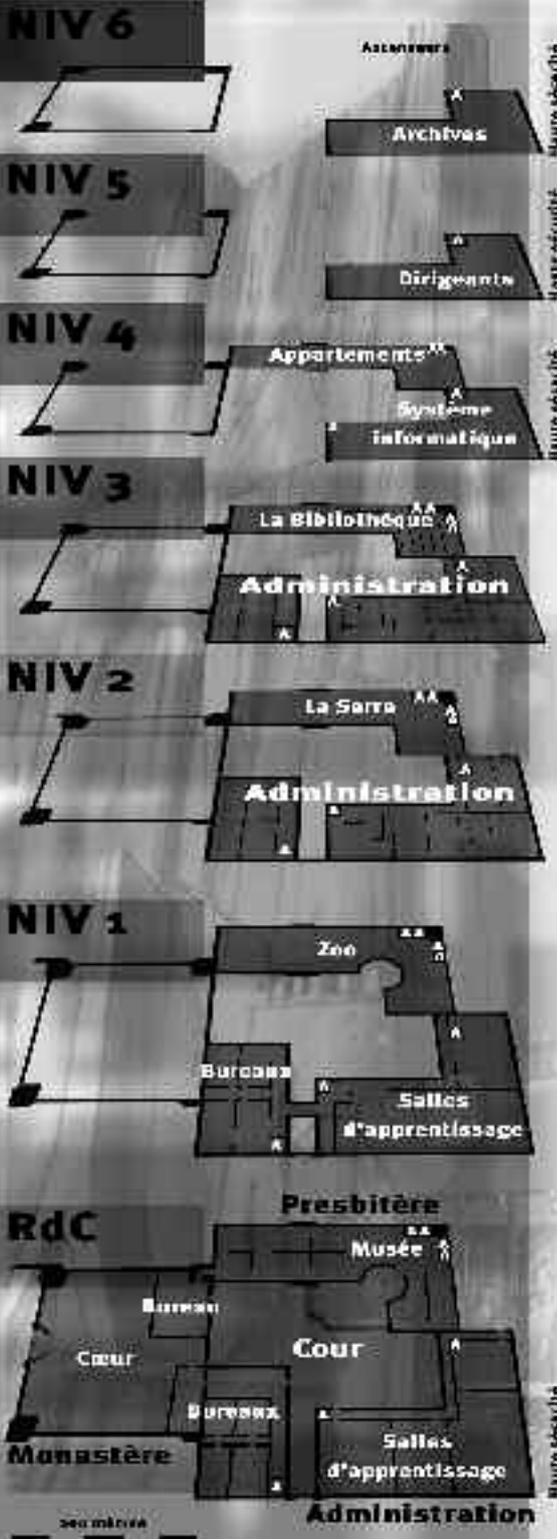
Pudiquement baptisé presbytère, ce petit complexe des Hammer est l'habitation principale des personnages puissants du culte. Après le palais de Cassandre Néo-Weird (et certaines tour de Babel), c'est le site le plus luxueux de toute la ville. Son accès est réservé aux prélats directement sous les ordres du préfet et de l'archevêque. Ce qu'il contient est secret d'État mais on chuchote qu'on y trouverait un véritable zoo et une serre contenant des plantes prétendument disparues. La vérité est de loin plus impressionnante. Le presbytère renferme effectivement un petit zoo, une serre magnifique mais aussi une bibliothèque de livres antiques, un musée sur la véritable histoire des trois Volcania (y compris des vestiges de la première) et les appartements privés des dignitaires.

Le zoo

C'est à grand renfort de pots-de-vin que les dirigeants des Hammer se payent le luxe d'entretenir un zoo privé d'une vingtaine de bêtes. Tous les animaux sont de petite taille (oiseaux, reptiles, chats) sauf Ankor, un tigre à dents de sabre tout droit issu des laboratoires de l'Alliance Polaire.

Les savants et les gardiens du zoo sont au nombre de dix et sont d'anciens Dévots mutés ou à la retraite. Sous peine de condamnation à mort, ils ne doivent rien révéler de ce qu'ils voient dans le presbytère. D'ailleurs, ils savent très bien que quand ils sont trop vieux pour accomplir leur tâche, ils ont des «accidents» malheureux. Le meilleur protecteur du zoo est Ankor, qui vadrouille librement hors de sa cage. Une seule chose peut rendre nerveux ce gros chat : la présence dans les locaux d'un membre important de la famille Jamaël. On n'a jamais vraiment compris pourquoi.

CATHÉDRALE MAGMATIQUE



La serre

Outre le fait qu'elle abrite des plantes luxuriantes et rares, elle protège les dernières espèces de papillons encore présentes sur Terre (et non mutées). Ce lieu n'a aucune raison scientifique d'être entretenu. Tout comme le zoo, il n'a pour but que de divertir les dirigeants du Culte du Magma. L'existence de la serre est tenue secrète et ne nécessite que trois personnes pour l'entretien.

La bibliothèque

Elle contient tout ce que les Volcaniens ont pu acheter, troquer ou voler et qui ressemble à un livre. Du coup, le contenu des ouvrages est assez hétéroclite : cuisine, éducation sexuelle, religion, politique, recueil de blagues, astrologie, etc. Même s'il y en a pour une fortune en reliques, il est fort peu probable que des fouineurs tirent un enseignement précieux de cette collection. En fait, les livres les plus intéressants sont les registres des différentes stations Volcania. En effet, le plus ancien permet de déduire approximativement la position de la première cité (voir chapitre 6) ainsi que les occupations des colons de l'époque. Tous les ouvrages sont protégés par des alarmes diverses et les gardiens ont reçu l'ordre de tirer sans sommation sur les intrus.

Le musée

Il prend un étage complet et reste en permanence dans l'obscurité. Non que ses reliques craignent la lumière mais plus aucun Hammer ne s'y rend depuis longtemps. On y trouve des carcasses inquiétantes de vaisseaux anciens, des créatures conservées dans du formol, des armes antiques et la statue prétendument récupérée de Volcania I. Sur un morceau de fresque suspendu sur un mur sombre, il est possible de voir à quoi pouvait ressembler la statue dans son entier (avec les deux personnages). Il s'agit d'un homme en tablier brandissant un marteau vers l'horizon. Devant lui se tient une femme à l'air tout aussi déterminé, brandissant une faucille. On ignore la signification de cette œuvre même si les plus syndicalistes des Hammer qui la connaissent éprouvent toujours un sentiment de bien-être quand ils la voient.

Les appartements des prélats

Contrairement à l'austérité que s'imposent les Mères, les Hammer n'ont aucune gêne quand il s'agit de bien vivre, de s'amuser ou de se reposer. Ainsi, en haut de l'échelle, le préfet et l'archevêque ont un mode de vie assez fastueux. La règle veut que jamais leurs excès ne doivent les empêcher de travailler. Leurs appartements sont immenses et ils y entretiennent des maîtresses (le Culte du Magma n'encourage pas le célibat). Protégés par des drones de sécurité, ils renferment des trésors d'information puisqu'il arrive que les hauts fonctionnaires apportent du travail chez eux. Il y a entre deux et vingt personnes dans les appartements, suivant l'importance du propriétaire entre les serveurs, les maîtresses, les artistes et les profiteurs. Il est donc assez dur de pénétrer dans ces lieux sans être au moins aperçu.

L'homme le plus important de Volcania III

C'est ainsi que Meliès Nichrok aime à se présenter devant les nouveaux venus. Nain d'une trentaine d'années, peintre surréaliste de talent, poète à ses heures, il est aussi le fou du presbytère. Il porte en permanence un tricorne à clochette, un costume coloré (cachant une arme à feu) et de grandes chaussures masquant des lames extractibles. Meliès n'est pas seulement le bouffon des puissants Hammer, c'est aussi le cas échéant, l'ultime rempart contre une agression. Garde du corps qui cache bien son jeu, il a déjà sauvé deux fois la vie du préfet contre des attentats de la Grande Pègre. Il manie aussi bien les armes que les pinceaux et a accès à toutes les pièces de la chapelle principale.

2. Les Princes Marchands

"Essaye d'imaginer que Volcania III est une grande entreprise financière. Nous, les petits marchands, nous ne sommes que les employés de base. Les Babeliens et les corporations sont les golden boys et les gestionnaires. Les Hammer et les Mères sont les administratifs. Et bien, ma chère Lorien, les Princes Marchands sont les cadres supérieurs. Ils sont à la fois les plus puissants des citoyens, mais aussi des décisionnaires, des débouaîtres et l'ultime recours. Ils tranchent et jugent comme toi tu respire. Ils ont les capitaux, les moyens de production et le pouvoir. En fait, dans une telle entreprise, ils seraient à la fois les présidents directeurs, les adjoints, sans oublier la commission de contrôle, la police et la direction du personnel.

- Tu les déifies ?

- Pas besoin de moi gamine. Ils le font déjà très bien tout seul."

Vous trouverez dans ces pages la description détaillée de chaque famille mais aussi de leur lieu d'habitation respectif. Ces clans ont tous des fins et des moyens différents et n'ont qu'un seul point commun : leur haine farouche de l'Hégémonie et en particulier de Guamea. En ville, ils sont craints mais respectés. Peu nombreux (mille cinq cents en tout), ils n'affichent pas forcément un luxe débordant. Au contraire des Babeliens, ils n'évalent pas leur fortune et ne mesurent pas leur puissance à la hauteur de leur tour. Par contre, chacun sait que les membres des familles marchandes parcourent le monde sans interruption à la recherche de contrats à signer, de stocks à échanger. 5% de la richesse de Volcania III se fait hors de la

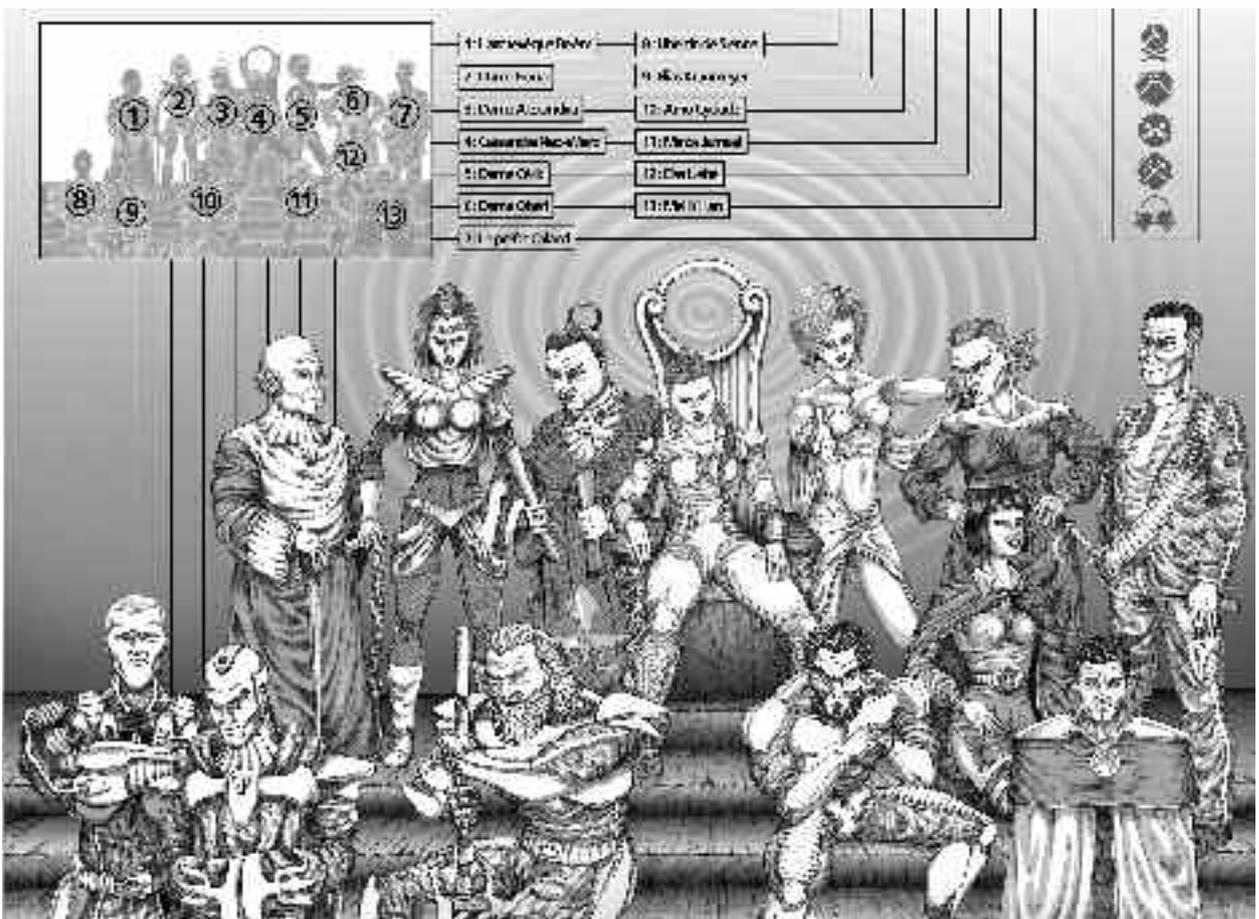
Les Chérubins

Trois cents militaires surarmés, sans aucun lien avec les Hammer et indépendants de toute autorité si ce n'est celle de Cassandre Néo-Weird. Tant qu'ils respectent la loi, ils peuvent faire ce qu'ils veulent, intervenir où bon leur semble et mener leurs propres investigations. Outre les armures et les armes qu'ils arborent fièrement, ils portent des insignes en forme de flamme dans laquelle peut se distinguer le profil d'une tête animale. Il n'y a pas de concurrence directe avec les Hammer puisque les Chérubins sont souvent sollicités pour donner leur avis dans une enquête à titre d'expert. Il n'y a qu'au contact des Veilleurs que les animosités se réveillent. En effet, tous les Chérubins sont d'origine hégémonienne et sont arrivés avec les Princes Marchands. Ce sont eux qui ont massacré les pirates dans les mines lors de la prise de pouvoir. Ils détestent donc tout ce qui pourrait porter atteinte à la sécurité de leurs maîtres, ce qui comprend le corps des Veilleurs. Ils patrouillent dans le Cœur dans des véhicules légers et toujours armés. On murmure qu'une centaine d'entre eux serait infiltrée un peu partout en ville pour espionner et prévenir des attentats possibles.

ville sans qu'aucun intermédiaire n'intervienne. Les Jamaël annoncent chaque mois un nouveau montage financier dans une autre station, une participation à des entreprises de l'autre côté du globe, etc. Cela n'étonne personne, au contraire, puisque les capitaux reviennent toujours à Volcania III au final. La protection des Princes Marchands est assurée par une milice privée commune à toutes les familles : Les Chérubins.

Une fois par mois, les Princes Marchands se rencontrent au palais pour prendre des décisions importantes. Ils forment alors le conseil des Sages (titre pompeux qu'ils sont les seuls à utiliser). Durant ces conseils, ils règlent surtout les contentieux qu'ils rencontrent. Les secteurs d'activité qu'ils contrôlent ont trop de points communs pour ne pas engendrer de conflit. Si aucun des partis ne trouve de solution, c'est Cassandre Néo-Weird qui tranche. Si elle est partie prenante dans la discussion, il y a un vote à la majorité. Ces petites réunions sont le théâtre de nombreux coups bas, de menaces voilées et de chantages honteux. Mais en règle générale, des accords sont trouvés et il est rare que tous les Princes Marchands quittent le palais en râlant.

Les grands personnages de Volcania III



Les Killian

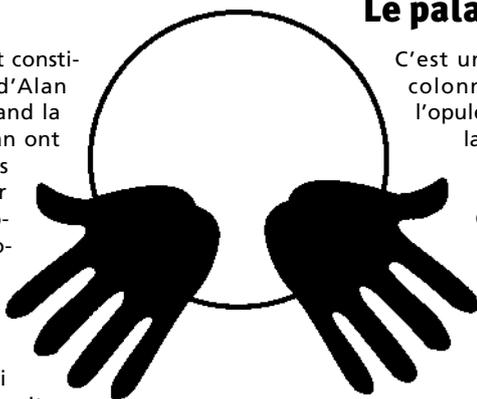
“S’il y a un sale coup à faire, les Killian ne sont jamais loin. Si tu serres la main de l’un d’entre eux, compte tes doigts après. Ceci dit, même si leurs méthodes ne sont pas irréprochables, de toutes les familles, ce sont les moins dangereux à côtoyer. Ce sont des voleurs, pas des tueurs.”

Histoire

Cette famille vient de Nox et s’est constituée sa fortune avant l’arrivée d’Alan Fédorick et des scientifiques. Quand la situation s’est dégradée, les Killian ont amassé un nombre de preuves important des exactions du Docteur Goveul et de la complicité des Fédorick. Ils ont ensuite menacé les autorités de tout révéler à moins qu’elles ne les laissent partir, eux et leurs ouvriers. La riposte a été sauvage puisque le complexe des Killian a été assiégé. Mais Siouxi Killian, le dirigeant de la famille avait prévu la contre-attaque. Il déclencha une série d’explosions partout en ville (mises sur le compte de terroristes depuis) et profita de la panique pour évacuer plus de la moitié des siens. Tous les autres furent fait prisonnier et subirent la vengeance des scientifiques. Les Killian se réfugièrent à Guamea pour préparer la riposte mais faute de moyens, durent temporiser. C’est là qu’ils furent contactés par les Néo-Weird et qu’ils apprirent l’existence de Volcania III. S’appuyant d’abord sur les pilleurs de ruines, puis sur de véritables entreprises, ils devinrent rapidement puissants jusqu’au jour où la Duchesse Gerta Fédorick arriva au pouvoir. Elle prit immédiatement en grippe la famille Killian ce qui accéléra les négociations avec les Néo-Weird et la poussa à fuir Guamea. La sympathie que portent les Volcaniens aux Killian, vient en grande partie des problèmes qu’ils ont toujours eu avec l’Hégémonie.

Organisation

C’est Mel Killian qui dirige la famille avec un entrain qui n’a d’égal que sa bonne humeur. Il est énergique, jovial, toujours actif et souriant. C’est un homme d’affaires qui cumule le charisme, la ruse et une forme physique parfaite (c’est un hybride mais personne ne le sait). On pourrait croire qu’il traite toutes les affaires des Killian et prend toutes les décisions. En fait, il délègue énormément et fait confiance aux membres de sa famille (et ceux qu’ils engagent). Il accepte un échec s’il est argumenté. Par contre, il ne supporte pas la trahison et la fainéantise. On dit qu’il a été jusqu’en Hégémonie pour punir lui-même l’un de ses cousins qui était parti avec une petite fortune. Il a ramené sa tête et l’a placée sur la table du conseil familial où elle est restée pendant une année complète dans un bocal. Sous ses ordres, ses cinq filles adoptives recueillies lors de voyages, se comportent en véritables chefs de guerre. Elles parcourent le monde et reviennent avec des «cadeaux» selon le terme consacré, c’est-à-dire des cargaisons ou de l’argent. Ensuite, viennent les cousins. Eux aussi voyagent beaucoup et les plus méritants peuvent rester en ville pour s’occuper du marché interne. On estime à trois cent cinquante les Killian en ville mais on suppose que le double doit vadrouiller dans le monde pour leur compte. Lors des réunions familiales, il n’y a pas assez de places dans leur palais pour loger tout le monde.



Le palais des Killian

C’est un édifice de cinq étages décoré de colonnades et de cariatides symbolisant l’opulence. Les doubles portes donnant sur la cour intérieure sont surmontées de la devise de la famille : «Je ne suis pas rancunier mais j’ai de la mémoire». C’est sûrement le seul palais du Cœur où l’on trouve des entrepôts et des marchandises à profusion. Des caisses traînent dans les couloirs, des containers éventrés attendent depuis des mois d’être dégagés et des marchandises sans propriétaires précis sont déplacées d’un point à l’autre sans que personne n’y trouve à redire. Mel Killian se plaît dans ce joyeux fatras au grand damne des autres Princes Marchands qui surnomment son palais «le souk». Il n’y a jamais de vol ici car les Volcaniens savent comment réagit un Killian spolié (mal, très mal). Seule la Grande Pègre ose encore défier leur colère et leur rancune... leur mémoire. Les appartements du doyen et de ses filles adoptives sont au dernier étage et donnent sur la cour intérieure. Ils sont surveillés et contrairement au reste du bâtiment, on ne peut y accéder facilement en profitant du désordre.

Secteur d’activité

On les retrouve dans tous les échanges de biens de consommation courante ainsi que tout ce qui entoure ce marché prospère. Ils produisent et gèrent les bons et donc une partie non négligeable des cavernes du port intérieur. Les offices de validation des bons portent toutes leur emblème. Il arrive que Mel Killian se fasse passer pour un simple client pour voir si ses fonctionnaires travaillent bien. Si c’est le cas, il garde l’anonymat mais favorisera l’ascension de son employé. Sinon, il l’exclut avec pertes et fracas. Le malheureux aura intérêt à changer de ville. On les retrouve aussi dans la grande halle, le marché aux poissons, les abattoirs mais aussi les dernières manufactures. La corporation des donneurs de forme devrait être sous leur contrôle même si ce n’est pas vraiment le cas. Actuellement, Mel réfléchit au meilleur moyen de reprendre le contrôle de la corporation avec un minimum de pertes humaines. La solution d’une corporation concurrente se dessine même si Cassandra Néo-Weird s’y oppose. Elle ne veut pas diviser les pouvoirs des Princes Marchands.

Ambitions

La motivation principale de cette famille c’est la vengeance et, à terme, retourner à Nox pour en prendre le contrôle. C’est un doux rêve mais les Killian amassent une fortune impressionnante ainsi qu’un trésor de guerre important depuis des années. Personne ne le sait mais par leur activité commerciale, ils appartiennent à une de vingt organisations les plus puissantes du monde. Discrets, ils se contentent d’attendre le bon moment pour fondre sur les tortionnaires de Nox et leurs protecteurs. Ils n’ont donc aucune ambition à Volcania III et, de fait, appuient toutes les initiatives de Cassandra Néo-Weird.

(Les Néo-Weird)

"Ce sont les plus puissants et les pires. Oh, je sais que tu as entendu que notre Reine Marchande était très bien. C'est peut-être vrai. Mais elle devrait plutôt faire le ménage devant sa porte avant de venir ennuyer les petites gens comme nous. Les Néo-Weird sont à leur apogée. C'est bien. Mais c'est la dernière étape avant la décadence."

Histoire

On ne reviendra pas sur l'histoire des Néo-Weird et des Weird si ce n'est pour rappeler que jamais ils n'ont quitté Volcania des yeux. Durant leur exil, ils se sont constitués un trésor de guerre en profitant du laxisme des autorités hégémoniques à Guamea. Cette famille a une particularité : c'est une véritable famille biologique. Le taux de Weird et de Néo-Weird féconds est hallucinant (90% en moyenne !). Cela permet une véritable solidarité entre les membres et un contrôle plus simple des identités (par les gènes). Seuls les dirigeants savent d'où vient cette anomalie : c'est une mutation. Alors que la norme est à la stérilité, la nature a fait muter des humains pour inverser le processus : ils deviennent féconds. C'est le cas des Néo-Weird. Les adoptés sont donc assez peu nombreux et triés sur le volet.

Organisation

Bien entendu, Cassandra Néo-Weird dirige sa famille avec une grande fermeté mais aussi beaucoup d'intelligence. C'est une jeune femme plutôt douce en privé, qui souffre de la solitude que lui impose le pouvoir. Elle a eu l'intelligence de se faire des amis de l'archevêque, du préfet, de l'abbé supérieur et du directeur de conscience, Frère Léandre. Elle n'entretient de bons rapports qu'avec Dame Célick, n'ayant pas le temps et l'envie de rencontrer les autres Dames. Comme elle ne peut tout contrôler, il a été décidé qu'elle reléguait les questions familiales à son frère Weap Néo-Weird et qu'elle se concentrerait sur la politique de sa ville. Le problème c'est que son cadet n'a pas sa réputation ni son sens du devoir. D'une part, il ne rêve que de prendre la place de sa sœur, mais d'autre part, il spolie de nombreux Néo-Weird en imposant des taxes au sein même de la famille. Cassandra n'ignore rien de ses pratiques et prépare une riposte mais cherche un moyen de le faire discrètement.

Le petit palais des Néo-Weird

Comme les Néo-Weird occupent aussi la citadelle de Volcania, ils ont baptisé leur demeure «le petit palais». Quand ils perdront le pouvoir à la mort de Cassandra, ils devront réintégrer leur petit palais. Malgré ce nom, c'est tout de même une imposante bâtisse de cinq étages, trapue et menaçante. Les accès sont protégés par des contrôles et des drones de sécurité patrouillent à intervalle régulier. Si les autres Princes Marchands ont acquis leur demeure en la volant à des pirates puissants, les Néo-Weird n'ont fait que reprendre leurs biens aux Planxty. Le petit palais est donc très organisé, relativement calme et, à l'image de la famille, assez structuré. Les deux premiers étages et le rez-de-chaus-



sée sont réservés à la famille lointaine et aux serviteurs (souvent les mêmes). Les deux derniers sont accessibles à Cassandra, son frère, leurs deux oncles, leurs cinq cousins, leurs serviteurs et leurs familiers (courtisans, conseillers, assassins et espions). Les Chérubins protègent particulièrement cette partie du Cœur du fait de l'importance des propriétaires.

Par contre, tout le monde sait qu'ils n'aiment pas (et méprisent ouvertement) Weap Néo-Weird. Le prince a des habitudes (culinaires, religieuses, sexuelles, etc.) relativement peu avouables. Les Chérubins l'ont baptisé «chair à Veilleur», pour signifier combien ils le méprisent.

Secteur d'activité

Tous. Cassandra a droit de regard sur tout ce qui concerne sa ville. Elle peut tout savoir et peut tout contrôler. Sa famille, par contre, a un domaine privilégié bien à elle et ne va pas déborder (sans leur accord) sur les secteurs des autres. Les océans sont secoués par des conflits incessants. Les Néo-Weird en ont fait leur fond de commerce depuis des années (et les Weird avant eux). Mercenaires, spécialistes, armes, armures et vaisseaux de guerre, cette famille est capable de fournir tous les éléments de la chaîne de production guerrière. Pire, il est arrivé que les Néo-Weird déclenchent des conflits artificiellement pour vendre des armes de part et d'autre (c'est une vieille ruse de l'Antiquité qui fonctionne encore très bien). De l'entraînement des troupes (jamais en ville, toujours chez le client) à l'assaut final (idem), tout le service est fourni à la demande. Il va sans dire que c'est le secteur d'activité le plus large mais aussi le plus rentable : les humains sont prêts à mettre des fortunes pour éradiquer leurs voisins. Bien entendu, il y a des connections avec les autres Princes Marchands : les guerres se mènent avec de la nourriture (les Killian), de l'énergie (les Liebe), des remparts (les Cyclades) et de l'argent pour payer les soldats (les Jamaël). Bref, les Néo-Weird sont au pouvoir parce qu'ils sont centraux.

Ambitions

Cassandra a plusieurs projets en route. Le premier est de construire Volcania IV, la cité flottante. Il lui faut donc des sols et des hommes. On est loin de pouvoir financer un tel chantier mais l'argent s'amasse petit à petit. À moyen terme, elle compte utiliser les moines du Magma pour infiltrer Guamea et saborder la ville. Les Matriarches semblent être la première étape. Si Guamea tombe, Volcania III deviendra une ville importante. En dernier lieu, elle veut obtenir la reconnaissance officielle de tous les empires. Ses projets sont donc essentiellement politiques (plus ou moins violents).

(Les Cyclades)

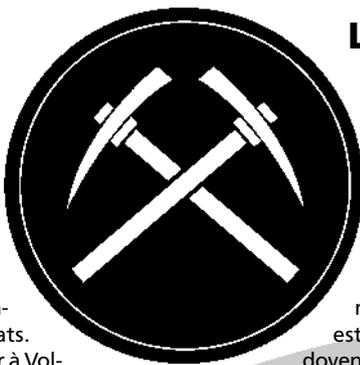
"Des exploitateurs. Tu vois, les Jamaël ont une mauvaise réputation. Les Cyclades sont encore plus détestés. Ils pensent que contrôler des mines revient à débarquer, mettre des matons partout et réduire en esclavage les mineurs. Mais n'oublie jamais que notre ville était minière. Les Hammer étaient des mineurs, les Dévots prêchaient le Culte de la Terre, l'argent venait des puits. Ils ont cru pouvoir s'accaparer les mines, les mineurs et l'argent, sans prendre l'histoire avec. Non. Impossible. Pas à Volcania III."

Histoire

Les Cyclades n'en sont pas à leur première expérience en matière de mine. Cette famille vient de Rauxe et a fait fortune en exploitant le tri-terranium. Mais rapidement la vie militaire et les problèmes de sécurité ont poussé cette entreprise à se déplacer vers des marchés plus libres. Guamea fut choisie. Les Cyclades achetèrent une série de complexes miniers assez isolés où ils asservirent leurs employés au point d'endurer plusieurs grèves et plusieurs attentats. Quand les Néo-Weird leur proposèrent d'aller à Volcania III, ils furent prévenus que les syndicats étaient très puissants. Mais la vision de millions de tonnes de minerai fut plus forte et il revendit toutes les installations pour suivre les futurs Princes Marchands. La solution qu'ils ont trouvée pour recommencer l'esclavagisme c'est de se réfugier derrière la loi et de mettre entre les mineurs et eux les Hammer. Ces derniers sont souvent du côté des travailleurs, mais ne peuvent admettre l'existence de la Petite Pègre et des attentats contre les Cyclades. Ils font donc leur travail de répression à contre-cœur. La situation ne cesse de se dégrader avec le temps au point que deux réunions secrètes entre Cassandre, les dignitaires Hammer, certains syndicats autorisés et les Mères, ont déjà eu lieu pour savoir s'il fallait éliminer les Cyclades et faire appel à une famille de Babeliens (les Dentreop Dentreop, par exemple) pour prendre leur place.

Organisation

Arno Cyclades est un grand homme d'État, fatigué de régner sur une troupe de profiteurs. Il souffre de ne pouvoir rien faire pour améliorer la situation et désire renoncer à sa charge. Sous ses ordres, une vingtaine de neveux (titre honorifique puisqu'ils sont tous adoptés), se battent pour prendre sa place un jour. Il a opté pour Grégor Cyclades dont il n'ignore pas les activités et la véritable nature. C'est donc un monarque fatigué qui va bientôt chuter. Le tout est de bien gérer la transition. Les syndicats, la Grande Pègre, la Petite Pègre, les Hammer et même les Princes Marchands feront tout pour faire basculer le secteur minier dans le chaos à la moindre faiblesse. Les neveux et tous les membres des Cyclades cherchent à exploiter un maximum les mineurs pour leur propre compte. C'est probablement la famille la plus pauvre de tous les Princes Marchands à l'heure actuelle (on parle même de dettes). Elle n'a donc aucune autorité dans les conseils même si Cassandre écoute toujours l'avis du vieil Arno Cyclades.



Le terrier des Cyclades

La demeure de la famille est à l'image de son état, délabrée. Ce bâtiment de quatre étages est couvert de graffitis injurieux et d'impacts de balles. Les deux forgerons géants qui forment la double porte à l'entrée sont couverts de suie et les gardes à l'entrée sont réputés dans toute la ville pour leur violence et leur manque de politesse (ce ne sont pas des Chérubins mais des mercenaires engagés en sus). Le dernier étage est réservé aux dignitaires (les neveux et le doyen). La surveillance est maximum, autant pour prévenir d'une attaque extérieure que pour empêcher les Cyclades de s'entre-tuer (ce qui semble être une coutume chez eux). Il n'y a rien de bien intéressant dans les autres étages du terrier à part peut-être des fresques murales ébréchées montrant les premiers mineurs de Volcania II.

(Grégor Cyclades) (à ne lire que si vous êtes meneur de jeu)

C'est peut-être le renouveau de la famille. En effet, officiellement, il revient d'un voyage en Hégémonie. En fait, non seulement c'est un moine du Magma, mais en plus c'est le fameux responsable anonyme de la cellule espionnage du monastère. Il sait donc à quel point la situation est critique pour sa famille et les exactions de ses cousins. Aura-t-il assez de temps pour remettre un peu d'ordre chez les Cyclades ? À vous de voir. Son pouvoir Polaris est assez

Secteur d'activité

Les mines, l'extraction, le raffinage, l'exportation et, dans une moindre mesure, l'importation. Les Cyclades assurent aussi le façonnage de grosses pièces métallurgiques (poutres, coques, câbles au kilomètre et armatures de dômes), mais ce type de commandes est très rare puisqu'il faut transporter les pièces et que Volcania III est relativement isolée. Le rendement des mines est en baisse constante et même si certaines sont encore largement bénéficiaires, la perte en accidents, grèves et autres attentats est telle qu'au final, le marché est en chute libre. Il reste la fameuse mine n°6 (voir *La raffinerie*, chapitre 2). C'est vraiment le seul domaine intéressant pour cette famille puisqu'il s'agit d'une mine de tri-terranium pur. Le minerai est traité et immédiatement exporté dans le plus grand secret. Si une puissance venait à apprendre la présence de ce filon, il y a fort à parier que la Fosse de Vulcain serait rapidement le théâtre d'affrontements sanglants.

Ambitions

L'ambition des Cyclades est de devenir une famille de Princes Marchands digne de ce nom, de reprendre sa place et de rendre rentable une source minière d'une richesse incroyable. Et si l'arrivée de Grégor Cyclades au pouvoir n'y suffit pas, la solution sera d'éliminer tous les syndicalistes lors d'un grand accident à l'extérieur.

(Les Mines)

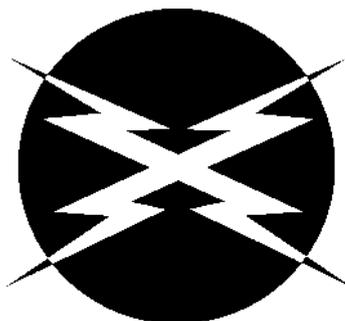
La Fosse du Vulcain est un trésor pour qui ose l'exploiter. Sous le règne des Planxty les mines ont presque disparu. Les Cyclades ont repris tous les puits à leur compte et fourni à qui veut tous les minéraux possibles et imaginables. C'est la famille qui compte le plus de Hammer et de prêtres magmatiques. Arno Cyclades, le doyen songe à laisser sa place à son neveu Grégor revenu depuis cinq ans d'une mission secrète en Hégémonie.

(Les Liebe)

"Dans l'ancien temps, le serpent était le symbole de la perfidie et de la tentation. Les Liebe doivent avoir du sang de serpent dans les veines. De loin on dirait des pompistes. Approche-toi et tu verras qu'ils sont plutôt des magnats du pétrole et du plutonium. Ceci dit, si la dirigeante de cette famille dormait dans mon lit, je n'irais pas dormir dans ma baignoire. Chut ! Ils arrivent. Tu as toujours une arme sur toi ? Pourquoi ? Mais parce que ce sont des Liebe, bien sûr. Non ? Alors fais une petite prière, ça peut servir."

Histoire

Les Liebe ne sont pas hégémoniens d'origine. Ils n'avaient pas de titre de noblesse et pas de grosse fortune. Ils étaient propriétaires d'une petite ferme à l'est de l'Hégémonie. Quand ils découvrirent une cache généticienne, tout évolua très vite. Ils trouvèrent un modèle de pile atomique capable de déplacer trois navires de classe Atlantis pendant cent ans sans interruption. Leur fortune était faite. Les plans furent vendus une fortune et l'unique prototype gardé à titre d'exemple. Malheureusement pour les clients, personne ne fut jamais capable de construire la pile en question. C'était trop tard, les Liebe étaient déjà partis avec l'argent et l'avaient investi dans d'autres moyens de production d'énergies. Ils se déplacèrent vers Guamea mais rapidement les fonctionnaires hégémoniens leur firent des ennuis. Les scientifiques leur avaient donné des consignes pour prendre une petite revanche. C'est à ce moment que les Néo-Weird leur proposèrent de les suivre avec leur pile à Volcania III. C'est donc sans regret que les Liebe repartirent de l'empire pour reprendre leur indépendance. Ils n'en veulent donc pas beaucoup à l'Hégémonie.



d'un pouce (même la tuyauterie désuète a été conservée en guise de décoration). Elle a trois étages et une bulle de béton en son centre protégeant la fameuse pile généticienne. Les dirigeants de la famille vivent dans une des tours terminées par des cheminées à présent bouchées. La surveillance est importante car personne n'a le droit d'approcher l'unique source d'énergie de la ville.

Secteur d'activité

L'énergie sous toutes ses formes. Toutes les villes ont besoin d'énergie. Tous les vaisseaux ont besoin d'énergie. Il en va de même pour les humains car leur énergie, c'est l'oxygène. Le fluide fait partie du secteur d'activité des Liebe. Mais qu'on ne s'y trompe pas. Cette famille fait du négoce, pas de la production. Volcania III ne produit aucune sorte de combustible (ou alors pour sa consommation personnelle). Les cavernes, sous leur direction, regorgent de pétrole, de matières radioactives, de fluide de respiration et même de charbon de bois naturel. Mais toutes ces denrées sont importées avant de repartir vers d'autres contrées. C'est à peine si on raffine le pétrole dans les mines extérieures.

Sinon, la principale source de revenu direct de cette famille est l'air qui circule dans la ville. Par une taxation prohibitive et quelques ruses, les Liebe font payer les plus riches tout en étouffant les plus pauvres. Des collecteurs d'impôts passent parfois pour couper les sources d'air quand les habitants du périmètre concerné ne payent pas.

Organisation

La dirigeante actuelle des Liebe est la délicieuse Elsa. Belle, vénéneuse et malicieusement innocente, elle fait tourner la tête dans la rue. Cette maîtresse femme est une complotreuse, une peste, une joueuse et une arriviste. Tout le monde le sait. Ce que tout le monde sait aussi sans pouvoir le prouver, c'est qu'elle a effectivement empoisonné son père adoptif pour prendre sa place. Du coup ses frères adoptifs se font tout petit pour ne pas subir le même sort. Ce que par contre personne ne sait c'est qu'elle l'a fait avec la bénédiction de Cassandre Néo-Weird et des Hammer. Plus compétente, Elsa Liebe avait plus de chance de faire évoluer cette famille qui stagnait depuis trop longtemps.

Sous ses frères se trouvent les trente cousins naturels ou non. Ils sont les cadres supérieurs de la famille et sont plus souvent hors de la ville que dedans. Certains ne reviennent que tous les trois ans, et encore. Les Liebe se disent capables de produire n'importe quel combustible et le font.

La centrale des Liebe

C'est sûrement le bâtiment le plus étrange de tout le Cœur. En effet, en arrivant les Liebe se sont accaparés la centrale électrique de Volcania III. Ce bâtiment centralisant aussi tous les systèmes d'aération, il représentait un véritable talon d'Achille. La première chose fut de répartir les filtres à air un peu partout dans les étages. Ainsi, il n'y aurait plus une mais des sources d'air. Ensuite, la centrale fut démantelée et la pile généticienne la remplaça. Nul ne sait comment, mais elle est l'unique source d'énergie de la ville depuis des années. Il existe des générateurs de secours aux mêmes points que les filtres à air. Du coup le bâtiment fut vidé de l'intérieur et réaménagé pour le rendre plus habitable. La centrale des Liebe porte bien son nom puisque les murs extérieurs n'ont pas changé

(Les amamins)

C'est le gentil nom que donnent les Volcaniens aux collecteurs de taxes des Liebe. Ces ingénieurs sont reconnaissables à leur allure imposante, aux armes qu'ils montrent bien et surtout à leurs clefs électroniques qu'ils remuent pour annoncer leur venue. Et généralement cela signifie que les taxes sur l'air d'une majorité des habitants d'un quartier n'ont pas été payées. Auquel cas, on coupe l'air. Dans une ville ouverte comme Volcania III, cela peut faire sourire. Mais, on ne sait pas pourquoi (peut-être est-ce psychologique), quand les ventilateurs cessent de vibrer, les autochtones ont l'impression d'étouffer et sont pris de malaises assez rapidement. La vérité c'est qu'ils ne manquent pas d'air, c'est que l'air qui sort discrètement des bouches est empoisonné et donne des vertiges. C'est ainsi que les Liebe arrivent toujours à faire cracher les mauvais payeurs.

Ambitions

Elsa Liebe n'a qu'une ambition : amasser toujours plus d'argent. À long terme elle réfléchira sans doute à un moyen de prendre la place de Cassandre Néo-Weird mais pour le moment, elle l'aime bien et éprouvera des remords pendant au moins deux heures (une idée insupportable). Elle attend d'avoir les épaules plus larges. Sinon elle partage sa haine de l'Hégémonie avec les autres Princes Marchands et cherche aussi un moyen de nuire à Guamea. Par contre, elle doit aussi régler le problème de Maure Liebe, le régisseur dérangé de l'arène.

(Les Jamaël)

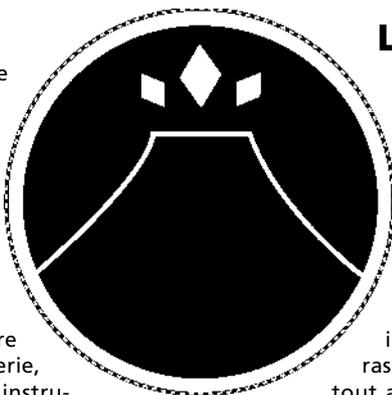
"Ce sont des empêcheurs de troquer en rond, des usuriers et des banquiers. Personne ne les aime parce qu'ils font peur. Il y a quelque chose de malsain chez eux, de presque animal. Ces comptables silencieux et impitoyables cachent un secret, c'est certain. Nous avons survécu aux Liebe, prépare-toi à pire. Comme les Killian, les Jamaël te volent, mais eux, ils ont les mathématiques et la logique comme arme. C'est pire."

Histoire

Les Jamaël sont vraiment la seule famille dont les racines sont à Guamea. C'est peut-être pour cette raison qu'ils haïssent l'hégémonie. Avant d'être une famille, les Jamaël étaient surtout une guilde. Comptables, financiers, ils avaient tissé entre eux des relations tellement fortes qu'ils se considéraient comme une famille. S'attaquer à l'un c'était se mettre tous les autres à dos. On les appelait un peu partout dans l'empire pour résoudre des problèmes de trésorerie, falsifier des comptes ou faire jouer les instruments financiers. Au fil des ans, ils devinrent puissants et ils croisèrent le chemin des Fédorick. Alban Fédorick, duc de Guamea de l'époque, leur demanda de trouver un moyen de masquer de grosses dépenses de jeu. Les Jamaël s'exécutèrent mais furent immédiatement dénoncés pour malversation par les Fafer, une famille rivale. En bon comptable, ils ne dirent rien pendant leur procès, croyant que Fédorick allait les couvrir. Les deux tiers des Jamaël terminèrent leur vie au bagnon. Les autres se replièrent vers Guamea, plein de rancœur. C'est à ce moment qu'ils rencontrèrent les Néo-Weird et qu'ils se vengèrent des Fafer. Non seulement leur doyen fut assassiné mais le trésor de cette famille fut pillé en dédommagement. Mais ce que seuls les Jamaël savent (et subissent) c'est que l'esprit d'Eséar Fafer vit encore et vient chaque nuit en tourmenter un au hasard. Au pire la victime meurt de frayeur, au mieux, elle reste choquée à vie.

Organisation

Minos Jamaël est le seul et unique maître de cette famille. Il a beau avoir des conseillers et ses fils adoptifs, c'est lui qui prend toutes les décisions. Il ne sort que rarement de sa forteresse et, comme tous les membres de cette famille, il ne parle quasiment jamais. Personne ne sait comment, mais il semble toujours au courant de toutes les affaires de sa famille, même les plus insignifiantes. Il n'autorise un subalterne à prendre une décision que s'il a totalement confiance en lui, ce qui est le cas de deux personnes. Tous les Jamaël connaissent sa voix grave et pénétrante mais peu d'entre eux l'ont déjà rencontré. Minos est un personnage énigmatique, même pour ses fils. Il n'y a donc pas d'organisation chez les Jamaël mais une centralisation totale des décisions.



La forteresse des Jamaël

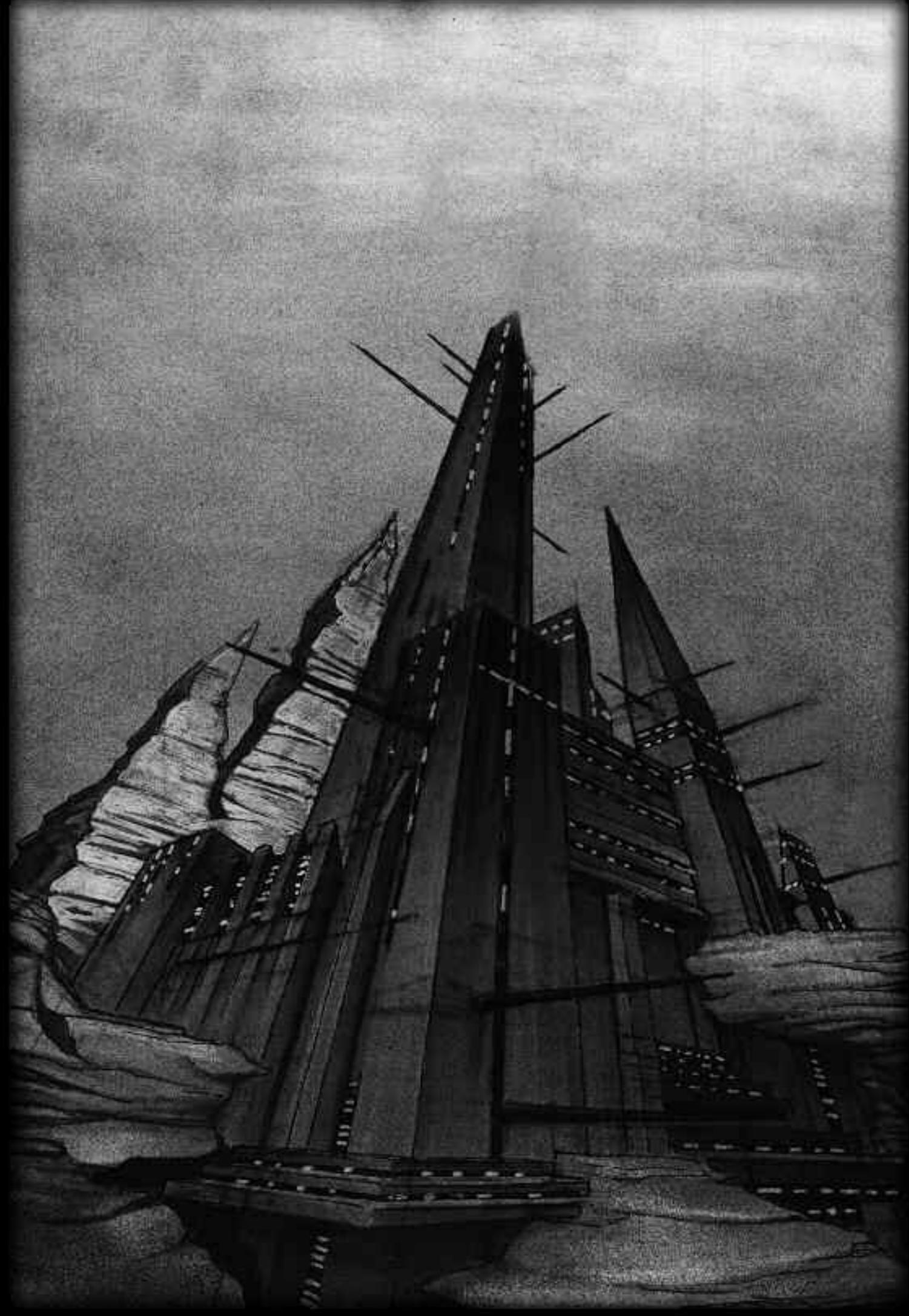
Baptisée ainsi parce qu'elle ressemble à un coffre de banque auquel on aurait ajouté des portes. Gardiens de ces dernières, des sphinx de pierre toisent les visiteurs et avertissent les voleurs : on ne fait pas de quartier avec les adversaires. Ces effigies sont à l'image de cette famille : silencieuses et impitoyables. Elles camouflent des caméras et des mitrailleuses capables de hacher tout attaquant ou tout fuyard en moins de trente secondes. Sur les six étages du bâtiment, trois sont réservés aux habitations (si austères que la majorité des Jamaël habitent dans le Nexus) et les trois supérieures sont les réserves d'argent et les services comptabilité. Aucun voleur n'a jamais réussi à violer les coffres de la forteresse avant le coup fameux de la Grande Pègre (voir *La Grande Pègre*, chapitre 2). Le tout dernier étage se partage entre les salles de réunion et les appartements de Minos. Ses fenêtres donnent sur la ville et on dit qu'il passe plusieurs heures, immobile, à fixer la paroi. Qu'observe-t-il ? Mystère.

Secteur d'activité

Tout ce qui touche à l'argent. Il faut savoir que la majorité des actifs de la famille Jamaël se trouvent hors de la ville. Même si de grosses sommes transitent par la bourse, jamais une crise ne pourra mettre en péril cette famille qui sait couvrir ses investissements. On retrouve donc la trace des Jamaël dans les impôts, dans les flux monétaires, dans la dévaluation de certains produits mais aussi dans les trafics de fausses monnaies, etc.

Ambitions

Minos Jamaël ne semble avoir aucune ambition expansionniste. Jamais il ne montre le moindre sentiment de déception ou de satisfaction. Les autres Princes Marchands se demandent ce qui motive cet homme, ne serait-ce qu'à respirer. Les affaires de cette famille vont bien, elles progressent toujours un peu plus à chaque exercice mais nul ne connaît les buts de ces curieux comptables.



la citadelle de Vulcain

"Voilà. On ne peut plus aller plus loin à présent. On a remué la fange du port intérieur et ciré les pompes des Princes Marchands en vain. Remarque, je me suis fait pas mal de relations avec toi gamine. Mais bon, il faut te rendre à l'évidence. Ta copine n'est pas là. La citadelle de Vulcain ? Tu plaisantes ? D'abord elle, je ne vois pas ce qu'elle pourrait y faire et puis en plus l'accès est interdit ! Comment ça pas pour toi ? Écoute bien Lorien. C'était très sympa de bourlinguer comme ça avec toi, mais, là, tu pêtes les plombs. Moi je ne monte pas pour tout l'or du monde. Et pour qui tu te prends pour penser entrer comme ça chez Cassandra Néo-Weird ? Pour qui ? Oh non de non, un masque ? Majest... Je... Je..."

Nous voilà au sommet de cette ville, dans la citadelle de Vulcain. C'est le plus gros bâtiment de tout Volcania III mais sa surface n'est pas si grande que ça. Sur les quatre étages, seuls les deux derniers sont habitables. Et tout le reste n'est que salles de conférence, salles de réunion, bureaux et administrations. Pour se rendre au dernier étage, il faut obligatoirement passer par le grand escalier central. Quand on se trouve en bas, l'édifice paraît titanique. Deux cents marches et une rampe d'accès sur la droite pour les invalides ou les blessés. Beaucoup de visiteurs se sentent découragés face à ce monument tout en hauteur. En fait c'est un effet d'optique puisque le sommet de la cavité où Volcania III se niche se termine en pointe. L'accès à ces escaliers est très surveillé et une dizaine de Chérubins y montent la garde en permanence. Seule Cassandra et ses invités peuvent prendre la rampe (protégée par une clef électronique).

1. Historique

La citadelle de Vulcain ne fut bâtie que durant la seconde phase de construction de la ville. Elle servait de palais à la lignée Planxty (du temps de Chloé la bâtisseuse). Elle servait d'habitation et de lieu de fête pour les pirates les plus riches et les marchands les mieux protégés. Cela explique le nombre impressionnant de salles de réception (inutilisées à présent). Mais la citadelle porta aussi le surnom de «citadelle sanglante». En effet, se sentant en danger, les victimes d'épurations diverses à travers l'histoire, ont toujours cherché à se réfugier vers le sommet de la ville. Le palais fut donc témoin de massacres sanglants, d'exécutions sommaires, de tortures abominables et de trahisons. Les Volcaniens la regardent encore avec une certaine crainte et utilisent souvent l'expression «aller à la citadelle» pour signifier mourir.

Avec l'avènement des Princes Marchands, la citadelle est devenue une sorte de lieu officiel du pouvoir. On considère que la ville est gouvernée de ce sommet. C'est faux puisque les conseils se tiennent aussi parfois dans le Cœur (et même dans le Nexus, mais c'est plus rare). C'est à cette époque que deux portes étanches ont été installées pour isoler cet étage comme les autres en cas d'invasion brusque de l'eau.

Actuellement, il sert de demeure à une partie de la famille Néo-Weird et il permet d'accueillir convenablement les chefs d'État en visite à Volcania III.

On estime que deux cents personnes vivent et travaillent dans la citadelle. Si la surface inutilisée dans ce bâtiment

était donnée aux habitants, il n'y aurait plus de problème de surpopulation en ville. La citadelle est l'un des rares endroits sous les flots où vous pouvez vous perdre et ne par rencontrer âme qui vive pendant plus d'une heure

2. Les salles communes

2.1 Les salons

Il existe une dizaine de salons, de salles de bal, qui ne servent plus à rien. Certains n'ont pas été ouverts depuis des années et ils sont employés comme dépotoir. Remplis de vieilleries dignes du port intérieur, ils forment un véritable musée. On dit que les plus enfoncés d'entre eux seraient hantés par tous les morts assassinés au palais. On ignore si c'est la vérité mais il est arrivé plusieurs fois que des gardes (pourtant des Chérubins) ou des servantes, soient retrouvés choqués, tremblants et incapables du moindre mouvement. Qu'ont-ils vu ? Mystère.

2.2 Les salles de réunion

À l'instar des salons, il y en a beaucoup trop (une vingtaine). Par contre, elles sont utilisées lors des conseils et possèdent un matériel de communication avec l'extérieur assez important. Cassandra Néo-Weird prend très au sérieux les problèmes de relations internationales. Elle tient donc à jour la position des comptoirs de la ville dans le monde mais aussi les intentions plus ou moins belliqueuses des puissants par rapport à la ville. Sur la carte, l'Hégémonie apparaît en rouge vif, par exemple. Toutes ces salles possèdent des caméras et des micros cachés.

2.3 Les communs

C'est là que résident tous les serviteurs des Néo-Weird de la citadelle. Ils ne sont pas tenus au secret et peuvent descendre en ville comme bon leur semble. Par contre, ils sont systématiquement fouillés à leur retour. Ils n'ont pas le droit de porter des armes.

On y trouve de quoi vivre en complète autarcie pendant un mois complet.

2.4 Les jardins de Vulcain

Au cœur du palais se trouve un patio que peu de visiteurs ont vu. Il s'agit d'une forêt constituée d'arbres volcaniques, c'est à dire de gerbes de lave solidifiées. Il y en a une dizaine et des bancs permettent de s'asseoir dans ce petit jardin secret et apaisant. Des cloches tubulaires accompagnent le promeneur et apaisent les sens. Nul ne

sait pourquoi mais les jardins de Vulcain hypnotisent et calment leurs visiteurs au point d'étourdir et de rendre apathique les plus fragiles d'entre eux. Les arbres de lave ont été apportés par un artiste dont le nom a été oublié et on ignore si le minerai a des propriétés ou pas.

(Milton, serviteur zélé)

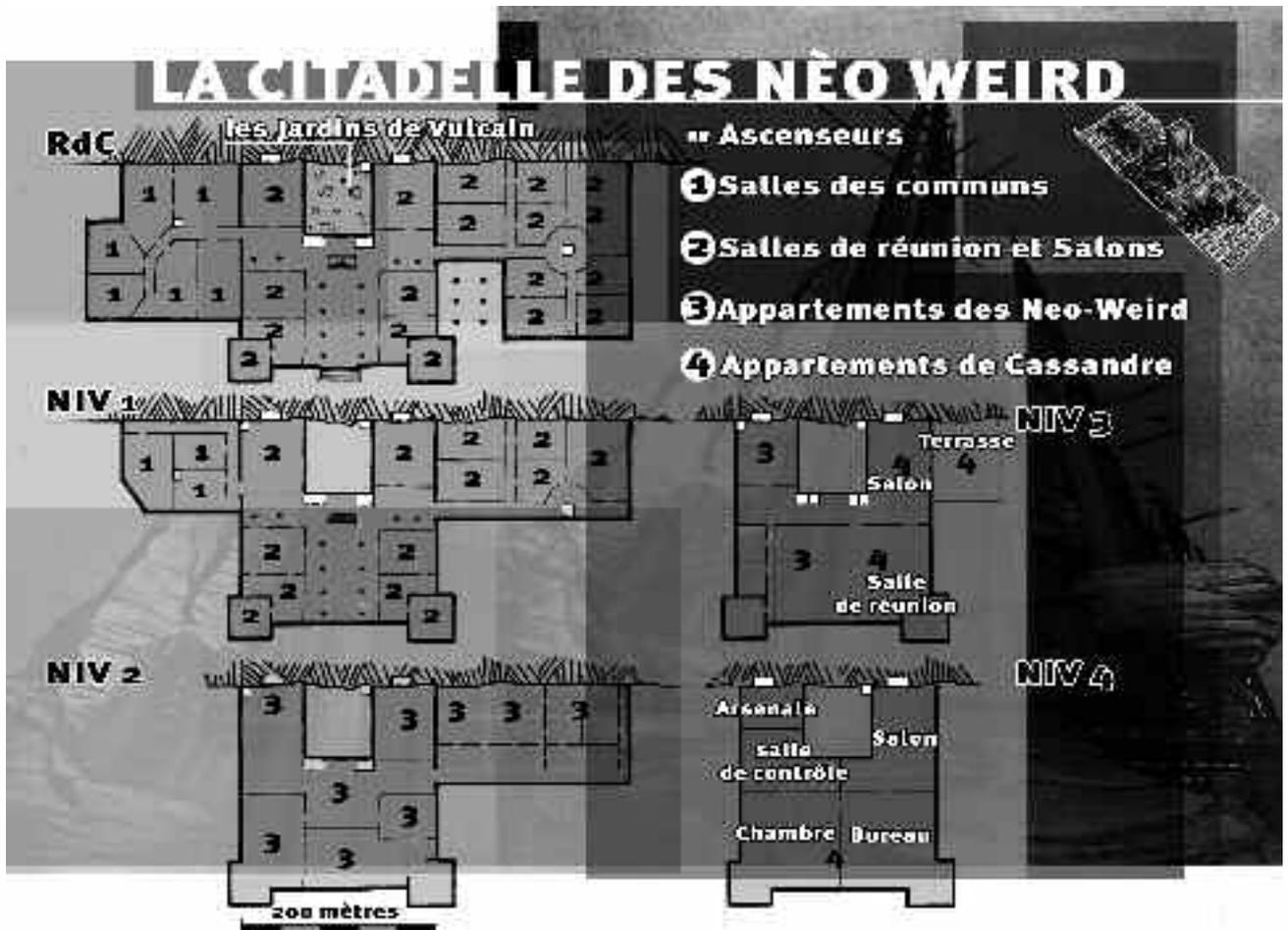
Milton est le serviteur personnel de Cassandre Néo-Weird depuis qu'elle a douze ans. Avec un flegme toujours de mise, il a vu la jeune fille évoluer et devenir reine. Il ne lui donne jamais de conseils sauf si elle lui en demande. Il préfère lui faire quelques remarques perfides sur tel ou tel point qu'il trouve étrange. Jamais il ne la ménage, considérant que si, lui, prend la peine de cacher ses sentiments, elle doit en faire autant en sa présence. Mais de tous les habitants de cette ville, Milton est le seul être en qui Cassandre Néo-Weird a entièrement confiance. En un sens, elle a raison, avec lui elle ne risque rien. Si elle savait que l'homme en question est un Veilleur sous couverture depuis une vingtaine d'années, elle le ferait sûrement abattre sur-le-champ.

3. Les appartements des Néo-Weird

Anciennement ceux des Planxty, ils sont luxueux, remplis de vieilleries désuètes mais semblent convenir parfaitement à la maîtresse des lieux. Tous les murs sont couverts de peintures ou de grandes tentures rouges. On pourrait effectivement loger mille personnes ici alors que n'y vivent que cinquante courtisans, conseillers, amis et cousins. La cour qui entoure Cassandre

Néo-Weird est hétéroclite. Autant la jeune reine sait trouver les bons conseillers, autant elle n'arrive pas à se débarrasser de tous les profiteurs qui vivent à ses crochets parce qu'ils l'ont fait rire une fois et qu'elle a peur de se retrouver seule avec sa famille dans la citadelle. Tous sont des profiteurs qui vivraient (au mieux) dans le Nexus, s'ils n'avaient les précieuses autorisations pour gravir le grand escalier central.

Le dirigeant de cette petite communauté hors du temps et des réalités de Volcania III se nomme Hubert Cassagne. Polarien d'origine, il porte le titre officiel de chef du protocole. Dans les faits, c'est Milton et Cassandre elle-même qui se chargent des relations diplomatiques et des rencontres avec les représentants d'autres bases. Cassagne a pour seule consigne de mettre un peu d'ordre dans le palais et de superviser les préparatifs. Autre membre important de la cour, Silia Néo-Weird, la demi-sœur de Cassandre. Née d'une relation adultère, Silia n'a pas toute sa tête et plonge dans son monde intérieur dès qu'un événement la brusque un peu. Elle ressemble à Cassandre même si elle est plus jeune. Sa demi-sœur préfère la voir dans la citadelle pour que jamais on ne cherche à profiter de leur ressemblance pour la remplacer mais aussi pour la protéger. Silia n'est douée que pour la musique et notamment la harpe laser. Parfois, elle donne des représentations aux puissants auprès de qui elle a une très bonne image malgré sa maladie mentale. On la surnomme souvent «l'âme de Cassandre». Ensuite, vient une kyrielle d'autres artistes, de polémistes, d'espions (personne n'est dupe) et de gardes du corps secrets. La vie dans la citadelle se déroule au rythme de la Reine Marchande (levé, repas, bain et activités diverses). Le cauchemar des courtisans, c'est la disgrâce. Elle s'accompagne souvent d'un exil hors de la ville ou d'une lourde peine, lors de crimes concernant la dirigeante.



4. Les appartements de Cassandra

Au dernier étage de la citadelle, on trouve les appartements du dirigeant de Volcania III. Ils sont divisés en deux parties distinctes. La première est accessible à tous les courtisans ainsi qu'aux serveurs. Trois salons, quelques salles à manger, une petite bibliothèque sans intérêt et deux chambres (avec salle de bain). Cassandra Néo-Weird n'y vit que les cycles nocturnes et y reçoit peu (elle préfère utiliser les bureaux). La seconde partie des appartements est réservée à Cassandra et à elle seule. On y trouve plusieurs pièces d'importance capitale et, surtout, la seule autre sortie directe de la ville.

4.1 La salle de contrôle de la citadelle

De là, Cassandra peut espionner, surveiller et guider n'importe qui dans son palais. Des caméras sont dissimulées dans les salles de réunion, on l'a déjà vu. Mais il y en a aussi dans chaque pièce (même celles où personne ne va plus depuis longtemps). Les portes à fermeture automatique peuvent être actionnées de cette salle ainsi que les lumières et l'eau courante. Il est arrivé qu'un propriétaire précédent noie ses invités en bloquant tous les accès d'une pièce et en actionnant uniquement les robinets. Les portes blindées de la citadelle peuvent être fermées de cette salle.

4.2 Le bureau de Cassandra Néo-Weird

Il contient tous les documents officiels depuis la création de la troisième cité (et même parfois avant). Depuis des pactes passés avec les corporations jusqu'aux trafics divers repérés ici et là, cette pièce conserve les secrets les plus sombres de la ville marchande. Un panneau caché derrière une bibliothèque permet d'accéder à un ascenseur.



Cassandra Néo-Weird, Reine Marchande, dirigeante de Volcania III

4.3 L'ascenseur

Il peut contenir jusqu'à dix personnes et s'enfonce droit dans la roche sur cinquante mètres avant d'atteindre un puits. Le passager peut soit descendre, soit monter. S'il descend, il atteint tous les étages par des accès secrets connus seulement des dirigeants de la cité. En général, ils donnent sur des locaux de secours que personne n'a jamais pu ouvrir en cas d'alerte (même dans le port intérieur). Monter permet de gagner, cent mètres au-dessus de la base, une barge secrète où attend un petit vaisseau de type caravelle (voir page 82 du *Kit de survie*). Personne, à part Cassandra, ne semble connaître l'existence de cette sortie. En fait, le gardien du phare (voir chapitre 2) a déjà repéré cette cachette mais n'a jamais dévoilé son secret.

4.4 L'arsenal

C'est dans cette toute petite pièce dissimulée par un passage secret et protégée par un code à 8 chiffres que les dirigeants de Volcania III peuvent déclencher l'Armagedon. Des charges explosives ont été placées dans chaque pilier de chaque plate-forme, sur les rideaux de protection des étages et sur la paroi. En composant le code adéquat (connu seulement de Cassandra), la ville peut disparaître en quelques secondes.

(Cassandra Néo-Weird, Reine Marchande, dirigeante de Volcania III)

PNJ

Poids : 60 kg	Taille : 1,65 m	Âge : 25 ans							
AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
10	09	09	14	16	08	10	17	16	15
Réaction : 5	Perception : 15	Bonus dommages : 0	Fatigue : 10	Déplacement : 7/7 m					
Poids portable : 40 kg	Lutte : 9		Recul : 18						
Seuils :	Inc. : 8	Lég. : 5	Grav. : 11	Crit. : 16	Fat. : 33	Mort : 49			

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 6, Armes blanches à 1 main 6, Armes de contact 4, Baratin 6, Bureaucratie 8, Comédie 4, Connaissance du milieu urbain 8, Connaissance du milieu social (Princes Marchands) 8, Diplomatie 6, Écouter 8, Langages écrits 9, Mémoire 8, Persuasion 9

Équipement : vêtements luxueux, drone de protection, champs anti agression, communicateur, I.D., 1 000 sols

Implants : aucun

Mutations : féconde

Description : cette jeune femme blonde souffre d'une terrible solitude. Elle aime à tromper les gens (sans méchanceté aucune) et ne peut avoir confiance en personne. Beaucoup de citoyens lui ont parlé dans la rue sans savoir qui elle était. Politicienne de formation, elle donne d'une main et vole de l'autre (avec le sourire en prime).



Les secrets de Volcania III

"Bon, qu'est-ce que vous allez faire à présent ? J'ai suffisamment dit d'horreurs pour terminer quatre fois pendu, écartelé, ébouillanté et noyé. Vous savez, comme je n'ai plus rien à perdre, je peux terminer mon petit laïus en ajoutant que tout ce que j'ai dit, je ne le regrette pas une seconde. Quand je vous ai dit que votre famille contenait des dégénérés je le pensais vraiment !... Devenir quoi ? Conseiller ? Premier ? Chargé des relations publiques ? Et bien... Si nous parlions de salaire ? Ma grâce comme salaire à vie ? Mais... Mais... Il y bien une chose que vous avez retenue, Lorien... Heu, Cassandra... c'est comment marchander."

Attention ami lecteur !

Cette dernière partie est réservée aux meneurs de jeu. Elle propose des explications aux mystères de Volcania III et de la Fosse de Vulcain. Le terme « proposer » est choisi à dessein puisque rien ne vous oblige à tenir compte des lignes qui vont suivre. Peut-être trouverez-vous des explications plus crédibles aux zones d'ombre laissées dans ce livret.

La Colonne de Neve

Tous les voyageurs de la fosse savent bien que cette colonne est artificielle. Qui l'a construite et pourquoi ? L'Alliance Azur, pour avoir un point de chute en cas de repli stratégique. L'édifice est une base sous-marine construite dans une matière inconnue de l'homme (un secret que l'on pourrait qualifier de généticien). Elle est utilisée de temps à autres par l'Alliance pour quelques opérations dont on ne peut rien dire pour le moment. La seule chose que pourraient apprendre des personnages au terme d'une terriblement longue enquête, c'est qu'il existe une autre colonne de cette taille... sur la lune.

La ville pirate

On a repéré des mouvements de vaisseaux pirates dans la zone sud-est de la Fosse de Vulcain. Comme le soupçonnent déjà certains, les pirates en question préparent la construction d'une nouvelle cité. Elle servira de base lors de grandes offensives contre les vaisseaux marchands. Plusieurs confrères ont passé des accords pour financer le projet. Si tout se passe bien, cette nouvelle cité devrait voir le jour dans deux ans. Les Hammer mènent leur enquête et plusieurs sentinelles muettes font état de regroupements étranges. Si les pirates arrivent à bout de leur projet, c'est toute la fosse qui sera à leur merci.

L'étage secret de Volcania III

Les Princes Marchands et les puissants utilisent un ascenseur particulier. Or, il y a un bouton qui permet l'accès à un étage intermédiaire entre le port extérieur et le port intérieur. C'est vrai. Mais cela n'est dû qu'à une erreur de construction. Le bouton est inopérant et n'ouvre sur rien du tout. Les Volcaniens croient dur comme fer que cet étage existe alors qu'il n'en est rien. Certains ont même diffusé (contre paiement) la description de ce fameux étage secret (censé cacher des laboratoires généticiens, des arsenaux secrets, etc.).

Volcania I

Volcania I fut l'une des premières bases à se rebeller contre les invasions de l'Hégémonie. Ses habitants se considéraient comme des descendants directs des membres de l'Alliance Azur. Station minière, elle se trouvait à l'opposé de Volcania II et III dans la fosse. Il était impossible aux Hégémoniens (qui ne portaient pas encore ce nom) de bombarder une base si profondément enfoncée. Ils l'infiltrèrent donc et utilisèrent un gaz innervant qui transforma en morts vivants tous les habitants. Certains purent prendre la fuite et organisèrent des expéditions meurtrières pour aller récupérer le gros matériel (et une partie de la statue qui traîne dans le musée des Hammer à présent). À présent que la base est oubliée de tous, il est probable que les zombies n'errant plus dans les rues de la première cité. Mais il est possible que le gaz empoisonné soit toujours efficace. Pour ceux qui relèveraient le défi, il y a beaucoup à gagner en prenant le contrôle de Volcania I (presque intacte et en état de fonctionnement).

Les relations officielles avec les puissances

C'est surtout avec l'Hégémonie que la cité a des problèmes relationnels. Tout le monde pense que c'est à cause des tentatives d'invasion. En fait, les Patriarches redoutent que la destruction de Volcania I et l'existence de ce gaz soient connues. Pire, peu après son utilisation, ils ont découvert que le produit inhalé provoquait une maladie contagieuse ayant les mêmes effets que le gaz. Pire, le virus peut dormir d'une génération à l'autre, s'inscrivant dans les gènes. Les Volcaniens de souche sont donc tous potentiellement porteurs d'un virus capable de transformer en zombie toute personne touchée.

Parmi les autres groupes influents des océans, il faut compter avec la Fraternité du Soleil Noir. Il va sans dire que si le Culte du Trident est agacé par l'existence du Culte du Magma, il en va de même pour cette secte élitiste. Dans les rangs des Hammer, on compte donc des espions à différents niveaux. Tout comme le Trident, le Soleil Noir n'a jamais réussi à infiltrer le monastère du Magma. Les Frères des Abysses sont aussi à Volcania III. Ils n'y ont aucune activité subversive mais y viennent pour trouver du matériel pas cher. Comme de nombreux autres groupes terroristes, les Frères des Abysses profitent de la cité franche et de son impunité pour reprendre des forces et s'armer. Les Princes Marchands le savent bien et ne lèvent pas le petit doigt à condition que les visiteurs se tiennent tranquille et payent comme les autres (même un peu plus cher).