

Guildes
ELBORHJO

L'Aventurier

GAZETTE
#1

DÉCOR

Flodoflodo, un Écrin de marins

AIDES DE JEU

Il était un petit navire...
Les lois navales guildiennes
Nouveaux métiers

AVENTURE

...Qui avait beau-
beau-beaucoup
dérivé, ohé, ohé !



UNE CHANSON DE MARIN

Cette chanson, originaire de la Maison Venn'dys, est très appréciée des marins qui servent à bord des navires effectuant la traversée de la mer Océane. Elle est inspirée, très probablement, d'une légende concernant un navire fantôme maudit par un Malfaiseur Ashragor et sauvé par l'intervention de l'Astramance, que cette communauté de marins bien particuliers considère quasiment comme une déesse : selon eux, c'est elle qui décide si les navires effectuant la hasardeuse traversée arriveront à bon port, et après quelles avanies.

Avec les nouvelles routes maritimes et les perfectionnements des techniques de navigation, la partie la plus sombre de la chanson, expliquant le pourquoi et le comment de la malédiction, a disparu. Mais on en retrouve encore la trace dans le démarrage un peu abrupt de la chanson et le désordre des couplets qui nous présentent d'abord le navire à la dérive, et ensuite seulement la mer sur laquelle il est perdu. Il semble qu'un couplet, pris au début de l'ancienne chanson, ait tout simplement été inséré, avec quelques modifications, en deuxième position.

Dans les très rares versions de la chanson d'origine, les reprises de syllabes au début de la troisième phrase de chaque couplet étaient censées être bredouillées sous l'emprise de la peur.

*Il était un petit navire,
Il était un petit navire,
Qui avait beau-beau-beaucoup dérivé,
Qui avait beau-beau-beaucoup dérivé,
Ohé ! Ohé !*

Refrain

*Ohé ! Ohé ! Matelot,
Matelot navigue sur les flots !
Ohé ! Ohé ! Matelot,
Matelot navigue sur les flots !*

*Parti pour un trop long voyage,
Parti pour un trop long voyage,
Il voulait la mer O-O-Océan' traverser,
Il voulait la mer O-O-Océan' traverser,
Ohé ! Ohé !*

*Au bout de cinq à six semaines,
Les vivres vin-vin-vinrent à manquer,
Ohé ! Ohé !
On tira z'a la courte-paille,
Pour savoir qui-qui-qui serait mangé,
Ohé ! Ohé !
Le sort tomba sur le plus jeune,
C'est lui qui-qui-qui sera mangé,
Ohé ! Ohé !
On cherche alors à quelle sauce
Le pauvre enfant-fant-fant sera mangé,
Ohé ! Ohé !
L'un voulait qu'on le mette à frire,
L'autre voulait-lait-lait le fricasser,
Ohé ! Ohé !
Pendant qu'ainsi on délibère,
Il monte en haut-haut-haut du grand hunier,
Ohé ! Ohé !
Il fait à la Dame un' prière,
Interrogeant-geant-geant l'immensité,
Ohé ! Ohé !
Mais regardant la mer entière,
Il vit des flots-flots-flots de tous côtés,
Ohé ! Ohé !
Oh ! Nobl' Astramance soit bonne,
Cria le pau-pau-pauvre infortuné,
Ohé ! Ohé !
Ta malédiction, vite abandonne,
Empêche-les de-de-de me manger,
Ohé ! Ohé !
Au même instant un grand miracle,
Pour l'enfant fut-fut-fut réalisé,
Ohé ! Ohé !
Des p'tits poissons dans le navire,
Sautèrent par-par-par et par milliers,
Ohé ! Ohé !
On les prit, on les mit à frire,
Le jeune mou-mou-mousse fut sauvé,
Ohé ! Ohé !
Si cette histoire vous amuse,
Nous allons la-la-la recommencer,
Ohé ! Ohé !*

EXTRAIT DES LOIS NAVALES GUILDIENNES

Chaque marin se doit d'avoir connaissance des règles suivantes. Elles garantissent l'ordre sur les navires battant pavillon du Sénat de la Constellation et des guildes déclarées auprès de celui-ci. Les Lois navales guildiennes reprend une partie des Lois maritimes de la République venn'dysse et du Code général de la marine marchande de La République venn'dysse. Ces règles ont été simplifiées pour que même les plus

stupides des marins puissent les comprendre, de sorte qu'ils ne puissent se cacher derrière leur bêtise pour éviter un châtement.

REGLE NUMÉRO UN : LE RÔLE

Quand un marin rejoint un équipage, de son plein gré ou non, son nom est consigné sur le rôle. S'il meurt ou quitte l'équipage pour une raison ou une autre, son nom est rayé et la mention « mort », « déserteur », « fin de contrat »... est portée sur le rôle. En cas de naufrage ou de capture, le second ou le bosco a la responsabilité du rôle. Ils doivent soit le mettre à l'abri soit le jeter à la mer dans un récipient adéquat, pour qu'il soit retrouvé et qu'il témoigne du dernier état de l'équipage. À ceux qui croient l'entreprise hasardeuse, n'oubliez pas que la bouteille d'Orion a traversé l'Océane.

REGLE NUMÉRO DEUX : ORGANISATION

L'organisation des navires est laissée à l'appréciation de chaque guild. La plus typique étant la présence d'un capitaine, éventuellement d'un second et d'un bosco. Ce choix est conseillé pour les navires de petit tonnage, leur équipage réduit n'imposant pas plus de structure. Les caravillons du Sénat prêtés par la République venn'dysse conservent leur hiérarchie.

Le capitaine est responsable du navire, ses décisions sont indiscutables et ne peuvent être jugées que par l'amirauté.

Le premier lieutenant est responsable de l'équipage.

Le second lieutenant est responsable de la navigation.

Le troisième lieutenant est responsable de l'artillerie.

Le quatrième lieutenant est responsable de la charpente et des voiles.

Le premier lieutenant est secondé par un maître de quart. Celui-ci fait régner la discipline à bord et organise les travaux. C'est lui qui décide de la répartition des hommes pour chaque manœuvre. Il est



autorisé à employer une garcette, ou tout autre châtiment qu'il désire, pour asseoir son autorité. Seul le premier lieutenant ou le capitaine peut annuler une punition. Le second lieutenant est secondé par un maître de navigation et un ou plusieurs pilotes. Le maître de navigation trace les routes, fait le point... Les pilotes dirigent le navire dans les moments difficiles : combat, accostage, tempête, récifs, arrivée au port...

Le troisième lieutenant est secondé par deux maîtres de bordée, le maître bâbord et le maître tribord. Ceux-ci sont responsables de l'artillerie et de la poudre.

Le quatrième lieutenant est secondé par un premier maître charpentier et un premier maître voilier, qui doivent veiller au bon état général du navire : fuite de la coque, voile abîmée... Tout ce qui concerne l'état du navire est de leur ressort.

REGLE TROIS : LE QUART

La vie sur les bateaux guildiens est divisée en quarts. L'équipage est divisé en quatre équipes et travaille six heures par jour. Certains navires ont ajouté le

petit quart dans cette organisation, les quarts travaillant douze heures par jour mais le second petit quart étant réservé aux petits travaux : nettoyage, ranger les cordages, repriser les voiles... Les hommes sont libres de faire ce qu'ils veulent s'ils désirent rester sur le pont, mais sont tenus de se mettre à la proue du navire. Le système de quarts est invalidé sur ordre du capitaine, en cas d'alerte ou d'exercice général par exemple.

REGLE QUATRE : AMIRAL ET COMMODORE

La présence d'un officier supérieur en grade au capitaine ne lui retire en rien son commandement. Les officiers supérieurs ne peuvent prendre le commandement du navire sans le consentement du capitaine. Traditionnellement, ces hauts personnages se contentent de donner des conseils au capitaine... Conseils qu'il est de bon ton de suivre.

REGLE CINQ : REGLEMENT

Le capitaine étant le seul maître à bord, il a tout loisir de constituer un règlement supplémentaire à ces règles. Nous lui conseillons d'interdire les jeux d'argents, les boissons alcoolisées, les bagarres, le bruit, et de déterminer des punitions adéquates.

NOUVEAUX MÉTIER ROUTE: MARIN

Compétence d'Apprenti : Bagarre, Canotage, Escalade, Équilibre.

Compétence de Compagnon : Arme*, Natation, Navigation.

MALANDRIN: CHASSEUR D'ÉPAVES

Le chasseur d'épaves a voué sa vie à retrouver les débris abandonnés de navires naufragés. S'il n'est pas un naufrageur à proprement parler, il lui arrive plus souvent qu'à son tour de transformer lui-même des navires en épaves.

En ce qui le concerne, tant qu'il n'y a pas de survivant à bord, c'est le premier qui monte sur le navire — ou ce qu'il en reste — qui en est le légitime propriétaire. Cela signifie qu'il faut parfois descendre de sa propre embarcation et y remonter après le décès du dernier survivant pour pouvoir prendre légalement possession de l'épave.

Contrairement au marin — cf. ci-dessus —, le Chasseur d'épaves n'a pas pour vocation de s'éloigner des côtes. Il sait donc nager, ce qui lui est bien utile quand il s'agit de trouver les épaves coulées sur des hauts fonds.

Compétence d'Apprenti : Arme*, Canotage, Discrétion, Natation.

Compétence de Compagnon : Loi, Marchandage, Survie.

SLOOP

Le sloop est une embarcation à un seul mât, qui a la particularité d'être assez large tout en présentant un assez faible tirant d'eau. Vif, manœuvrable, ce petit navire l'emporte sur les plus gros navires à voile du fait de ce faible tirant d'eau. Si ce dernier ne met pas le sloop à l'abri des récifs, il restreint beaucoup les risques d'échouage et lui permet d'aborder facilement les côtes dépourvues de port, ou d'être échoué sur une plage avec une facilité que n'a pas une goélette ou un navire de plus fort tonnage.

PREMIERS PAS À FLODOFLODO

Si je connais la ville la plus proche ? Oui, bien évidemment que je la connais. Vous voyez le grand bateau à l'horizon ? Oui, celui qui est échoué sur la plage. Eh bien c'est votre destination noble seigneur. Comment, vous n'êtes pas noble ? Je suis étonné ! Seuls les plus riches seigneurs de la Contrée peuvent se payer des armes comme les vôtres, elles sont si chères à la criée. Ah ! Je vois que mes propos vous intéressent. Laissez-moi vous en dire plus sur cette magnifique cité.

Flodoflodo, c'est le nom de la ville, ressemble à un gigantesque navire. De loin, on croit que c'est un galion échoué... La nuit, vous verrez, il y a un gigantesque fanal qui guide les voyageurs terrestres comme les marins.

Entrer dans la ville ne pose pas de problème. Le véritable problème est d'y rester. Vous êtes familier avec les lois navales ? Non ? C'est pas de chance parce qu'en plus de ressembler à un bateau, Flodoflodo fonctionne comme un bateau. Les lois sont strictes et gare aux criminels, ils finissent sur la planche. Sinon, c'est une ville marchande où les gens sont plutôt accueillants.

Avant de rentrer sur la cité, vous trouverez un champ d'épaves à tribord. Je vous conseille d'y jeter un coup d'œil. En plus de vieilles carcasses, vous pourrez vous familiariser avec l'épave-partie. Il y a de nombreuses épaves, et toutes ont leur histoire placardée sur la coque. L'histoire de leur capture. Non, les Fluhus ne sont pas des pirates, il chassent des épaves.

Qu'est-ce qu'un Fluhu ? C'est comme cela que se nomme les habitants de Flodoflodo ; vous voilà au parfum maintenant.

Il y a pas mal de choses à voir dans la ville elle-même. Je vous recommande d'éviter de prendre une chambre près de la criée et des ports. Oui, il y a deux ports à Flodoflodo, le port bâbord et le port tribord. Évitez donc ces endroits car c'est très bruyant — pour peu qu'un chasseur d'épaves revienne de nuit.

Si vous voulez prendre le bateau, je vous recommande d'aller au Carré. C'est là qu'habitent tous les capitaines de bateau. Faites attention, certains n'aiment pas trop qu'on les dérange chez eux. Mais n'allez pas les interrompre sur un des ports, ce serait encore pire.

Si vous voulez parler aux autorités de la ville, allez à l'amirauté où à la cabine du capitaine. Vous aurez un peu de mal à rencontrer le capitaine mais l'amiral a toujours une minute à consacrer aux visiteurs.

Je crois que pour des seigneurs comme vous, l'endroit le plus intéressant est la criée. Qu'est ce que c'est la criée ? Oui, je répète vos questions, je ne sais pas où vous avez appris le Gwjsch mais vous n'êtes pas au point. Les Lores, non cela ne me dit rien... Donc la criée, eh bien, c'est l'endroit où est vendu toute marchandise de Flodoflodo, on trouve de tout ! Des armes qui

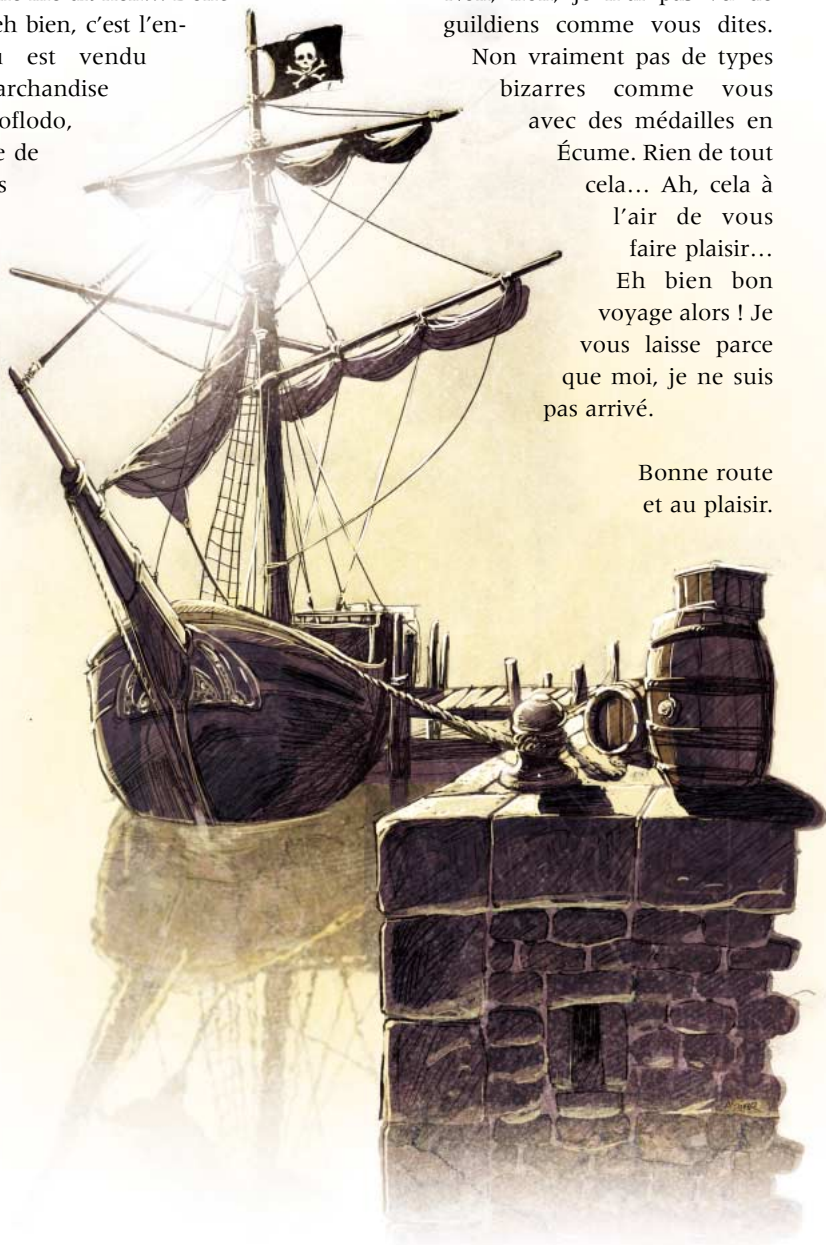
crachent les flammes, des épées en métal étranges, du parfum de contrées inconnues, des livres écrits dans des langages subtils... Certains capitaines vendent même des bateaux, cela vous intéresse peut-être. Pourquoi cela s'appelle la criée ? Parce que tout le monde crie, tiens ! Ce sont des ventes aux enchères, je ne sais pas où les Fluhus ont trouvés cette idée mais c'est très efficace.

Si la ville est bien défendue ? Bah, je ne sais pas trop. Au premier coup d'œil, je dirais oui. Cette nuit quand vous verrez le phare, vous vous direz qu'il est rempli de crache-feu géants comme vous dites. Et puis pendant les quarts de nuit, une partie des marins monte la garde. En plus personne n'est autorisé à monter sur le pont alors...

Non, non, je n'ai pas vu de guildiens comme vous dites.

Non vraiment pas de types bizarres comme vous avec des médailles en Écume. Rien de tout cela... Ah, cela à l'air de vous faire plaisir... Eh bien bon voyage alors ! Je vous laisse parce que moi, je ne suis pas arrivé.

Bonne route
et au plaisir.



LA CRIÉE

La criée est une place se trouvant près des grands entrepôts du phare. C'est à cet endroit que les cargaisons des épaves sont vendues aux enchères. Des cours très précis, tenus pas les commissaires-priseurs, déterminent la valeur des prises et des marchandises venant autre écriin.

C'est un endroit très vivant, parcouru d'annonce de ventes exceptionnelles, des cris des acheteurs, des meuglements des bêtes. Toutes les ventes se font par l'intermédiaire des commissaires de bord, qui n'ont pas leur pareil pour évaluer un produit et en tirer le meilleur prix lors de ventes aux enchères animées !

LISTE DES PRIX

N'oubliez pas que la plupart de ces objets sortent d'une épave. Les armes peuvent être endommagées, la poudre mouillée, les vêtements déchirés... Par ailleurs, ces prix sont ceux des enchères de base. Enfin, n'oubliez pas

que si vous participez à une enchère, vous devez avoir les moyens de payer vos enchères, sous peine de bannissement.

ALCOOL

Rhum	10 e
Vin venn'dys	100 e
Vin continental	50 e
Bière gehemdale	75 e
Cognac de brizio	150 e
Gemkil	500 e

NOURRITURE

Viande salée (kg)	1 e
Biscuit de mer (kg)	1 s
Sel (kg)	1 e

INSTRUMENT DE NAVIGATION

Boussole venn'dysse	3000 e
Compas venn'dys	2000 e
Carte du Sénat de la Constellation	5000 e
Longue-vue	1000 e

EMBLEME

Drapeau d'une guilde	500 e
Drapeau du Sénat de la Constellation	10000 e
Drapeau d'une Maison	100 e

INSTRUMENT DE MUSIQUE

Cor gehemdal	10 e
Flûte	5 e
Violon venn'dys	1000 e
Cloche	500 e

MEUBLES

Coffre	100 e
Hamac	10 e
Lit	150 e
Secrétaire	420 e
Table	200 e

OUTILS

Pince	10 e
Scie	10 e
Hache	5 e
Marteau	10 e
Clou de charpente (kg)	1 e

POIGNARD-AIGUILLE

Cette vicieuse petite arme est composée d'un simple manche évasé et d'une lame conique de vingt centimètres de long, dépourvue de tranchant. Parfaitement équilibrée, elle peut être lancée remarquablement loin avec une précision exceptionnelle. Mais elle prend toute sa valeur contre les armures lourdes. Du fait de son extrême finesse, elle se rit des cottes de mailles et trouve les failles des armures de plaques avec une aisance dramatique — pour le porteur de l'armure, en tout cas.

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad.	P. moy	P. eff
Poignard-aiguille	+4	+3	+0	Superficielle	0	1	-	-	-
Idem, lancé	-	+4	-	Superficielle	0	1	1	7	20

Note : Si une Baraka est obtenue, que ce soit au corps à corps ou en lançant le poignard-aiguille, les armures capables d'absorber ne le font pas.

CROC DES MERS

Le croc des mers est une pointe d'un mètre et demi de longueur, doublée d'une seconde pointe courbée en forme de crochet. Cette arme, entièrement métallique, est équilibrée pour le lancer. Un anneau au pied de l'arme permet d'y accrocher une ligne. C'est l'arme préférée des harponneurs d'épaves. Une fois l'épave à portée, la « croquer » permet d'en revendiquer la propriété. Cette arme entre dans la catégorie des armes d'hast et celle des armes de jet lors d'une projection.

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad.	P. moy	P. eff
Croc des mers	+4	+3	+2	Grave	1	4	-	-	-
Idem, lancé	-	+4	-	Grave	1	4	1	For x 3	For x 5

BOIS

Bois de charpente (la stère)	500 e
Charpente entière de bateau	1000 e
Bois de cheminée	50 e

TISSUS

Tissus grossier (m²)	5 e
Voile (m²)	100 e
Soierie felsine (m²)	1000 e

ARMES

Crache-feu court	10000 e
Crache feu long	15000 e
Gueule de dragon	20000 e
Canon	50000 e
Couleuvrine	30000 e
Poudre (tonnelet*)	2000 e
Balles (par 10)	50 e
Boulet	100 e
Armes de sièges (catapultes, balistes...)	20000 e
Croc des mers	500 e
Poignard-Aiguille	100 e
Rapière	1000 e
Épée large gehemdale	1000 e
Takshir	15000 e

* : Un tonnelet de poudre permet 60 coups de crache-feu quels que soient son type et un tir de canon.

LA LÉGENDE DE L'ÉMISSAIRE DE L'HIVER

L'histoire maritime abonde en embarcations peuplées de morts ou de démons ignobles. Et pour cause, loin d'être des légendes, ces récits traduisent la stricte réalité. Combien de navires expérimentaux pilotés par des démons ordinairement très contrôlables se sont perdus dans les hauts-fonds qui bordent la côte ashragore avant d'aboutir aux nef-cathédrales telles qu'on les connaît ? Entre les deux Empires Métalliques, combien de navires calcinés par le feu du Loom noir ont ressurgi, animés par une terrible

parodie de vie haineuse ? Ne murmure-t-on pas, dans les cales obscures des galères de guerre ashragores, qu'une nef-cathédrale se serait échappée et rôderait dans les profondeurs de la grande mer inexplorée au nord ? D'ailleurs, aucune expédition envoyée dans cette direction n'est jamais revenue... C'est bien la preuve qu'il y a quelque chose.

Les légendes de navire sans équipage sont donc plutôt éloignées du modèle réel. Voici une légende qui peut être entendu dans certains ports autochtones.

On raconte que, dans certaines conditions extraordinaires, lorsque le ciel se couvre brusquement et qu'il se met à neiger sans raison sur la mer — un phénomène ridicule : tout le monde sait bien qu'il ne neige *jamais* sur la mer —, le vaisseau fantôme arrive. Son nom est l'Émissaire de l'Hiver, car on le prétend accompagné de nuées d'Hiver destinées à geler le monde... D'autres prétendent qu'à l'inverse c'est parce qu'il contient l'essence même de l'Hiver, enfermée à son bord et tenue ainsi à l'écart des côtes.

Point de grain, mais bien de noires nuées accompagnées de vents glaciaux et hurlants qui déposent sur la crête des vagues une fine écume de glace. Alors, le vaisseau fantôme est là, quelque part, dérivant.

Nul ne sait ce qu'il contient ou s'il a encore un équipage. Mais sa coque serait faite du plus précieux des métaux, un métal miraculeux capable de flotter ! Ses mâts seraient eux aussi faits de métal et rayonneraient d'une lumière irréaliste de coucher de soleil. Sa figure de proue, qui représente une créature inconnue de métal blanc, serait faite d'un argent si pur que rien ne pourrait l'entamer. Tout le pont serait doré à l'aide d'un or si parfait que nulle tache ne pourrait s'y déposer, et qu'aucun pirate ne pourrait le prendre d'abordage : ces forbans ne pourraient poser le pied dessus sans mourir foudroyé.

Enfin, les grandes voiles vertes seraient toujours orientées dans le sens du vent, sans qu'aucun matelot ne les touche jamais.

La valeur de ce navire dépasserait les rêves les plus fous. La rançon d'un

empire ne pourrait suffire à payer des voiles de rechange dont il n'a aucun besoin. Mais surtout, indestructible et insubmersible, ce navire manœuvrerait sans l'aide d'aucun marin.

On raconte encore que le vaisseau apparaîtrait et disparaîtrait, entraînant avec lui ses nuées d'orage et ses vents glacés comme une vapeur, se jouant des Chasseurs d'Épave avec une facilité surnaturelle.

Enfin, c'est ce que raconte la légende.

L'ÉMISSAIRE DE L'HIVER : LÉGENDE ET RÉALITÉ

Toutes les légendes ont un fond de réalité. Celle qui met en scène l'Émissaire de l'Hiver n'est pas si éloignée de la vérité. Ce navire existe bel et bien, quoiqu'il ne ressemble guère à la description qu'elle en fait. Sa coque de métal est effectivement constituée d'Armor, mais il n'arbore pas de voile d'Ertilm ou de mât de Rallgar, et pour cause : il n'a ni l'un ni l'autre. Ce prodigieux navire est capable de se propulser par des moyens surnaturels, issu d'un phylum qu'il contient... d'une certaine manière.

En dépit de la puissance motrice de cette embarcation, un gigantesque tourbillon qui l'attire la tient captive et est responsable de ses apparitions occasionnelles ; le vaisseau tournoie en effet au cœur de ce colossal phénomène maritime, qui, de temps en temps, le recrache à une folle vitesse, si rapidement que le navire parvient presque à se libérer. Puis, lentement attiré de nouveau au centre du maelström, l'engin reprend sa course, disparaissant à la vue des mortels.

La seule expédition qui soit montée à bord n'a pas survécu à l'expérience. Sur le navire qui la transportait, retrouvé dérivant, vide d'occupant, un document curieux rédigé dans une langue inconnue a été découvert. La langue

employée est de l'arkhès. Il semble qu'il s'agisse en fait d'une page de journal.

« ... en vue de la bouche du prophète. Nous lançons la prière pour atteindre pleine vitesse. Dans quelques instants... [une partie du passage est illisible, rongée par l'eau de mer] ... le grand sacrifice. Quelle fin glorieuse ! Partout le Métal Sacré luit sous la douce lumière des Yeux du Prophète... Mes hommes, figés dans une attitude de prière religieuse, ont déjà été reçus dans la lumière de la foi. Nous sommes tous solidement amarrés, nous devrions donc renaître prochainement.

« Je suis le dernier, il me semble. Quelle extase ! Aucun n'a hésité, tous ont accepté le Grand Sacrement avec un sourire extatique. Si je ne les ai pas encore rejoints, c'est uniquement pour honorer mes engagements envers le culte. Je vais laisser cette page, au dos de laquelle la supplique rituelle à été écrite, de sorte que... » [le reste de la page, rongé à la fois par l'eau de mer et une moisissure verte, est illisible.]

Au dos de la feuille, on trouve cette prière.

« Ô Commandeur de la foi, Dieu-homme, Maître désigné du navire, comme il nous a été indiqué par les augures, nous laissons cette insigne embarcation dans le grand tourbillon de la Bouche du Prophète afin qu'elle brille de mille feux jusqu'à ce que dans Ta grande mansuétude Tu daignes T'incarner dans ceux que Tu désigneras au travers de l'épreuve de la Bouche pour revenir guider Ton peuple.

« Que ce sacrifice Te soit agréable et que notre errance soit d'autant écourtée, nous T'en sup... » [le reste du document, moisi, rongé d'humidité et de sel, est illisible]

D'où vient ce navire, quel étrange culte voue ainsi une adoration aux marins... Tout cela est une autre histoire — qui vous sera détaillée dans notre prochain numéro !

CAPITAINE COURAGEUX

Voici quelques péripéties dans l'hypothèse où les Aventuriers auraient besoin d'apprendre quelques rudiments du métier de marin.

UN HOMME À LA MER !

Tout commence par une chute terriblement malencontreuse à la mer... Les raisons ne manquent pas : c'est une mésaventure qui peut arriver avec une dramatique facilité. Voici un florilège de raisons qui peuvent entraîner un groupe entier d'Aventuriers dans les flots glacés et inhospitaliers.

UNE LAME DE FOND !

Soudain, une vague énorme s'abat sur le pont. Tous ceux qui ne sont pas attachés sont emportés. Les Aventuriers n'y ont pas pensé... Pour les plus téméraires, autorisez qu'ils vérifient s'ils sont assez Forts pour se retenir à quelque chose. C'est Impossible, bien entendu, mais s'ils réussissent, ils emportent un bout de rambarde, de plat-bord ou de bordage d'une taille suffisante pour leur permettre de surnager. De toute façon, il est Facile de nager jusqu'à un des débris qu'a emportés la lame de fond.

NAUFRAGE...

Un naufrage classique : les Aventuriers se reposent tranquillement dans leur hamac et le navire se découvre soudain plusieurs voies d'eau. La coque, pourrie à cœur, a cédé en deux endroits. L'eau monte avec une telle rapidité qu'en une petite minute — soit six PA — le navire disparaît sous les flots, coulant comme une pierre sans même prendre de gîte. À chaque PA, les Aventuriers peuvent vérifier si leur sixième sens les réveille. Il s'agit d'être Observateur, car la situation est Très Difficile. Il faut une PA pour sortir du navire ; une autre pour mettre une distance suffisante entre les Aventuriers et le puissant tourbillon qui naît du naufrage ; restent quatre PA pour rassembler ses affaires, descendre une chaloupe à la mer ou se fabriquer une embarcation de fortune. Pour ceux qui réussissent le jet du premier coup...

SACRIFICE AU DIEU DE LA MER

C'est parfois une très mauvaise idée de s'embarquer sur un navire arkhés. Après huit jours d'une mer d'huile, les autochtones ont décidé que quelque chose ou quelqu'un avait vexé le dieu de la mer. Il faut lui faire un sacrifice, de préférence en jetant dans les flots l'objet de son courroux. Les Aventuriers, leur meilleur ami, un animal de compagnie ou n'importe quoi dont les Aventuriers ne voudront jamais se séparer est désigné par les oracles. S'en suit, en fonction de leur réaction, une courte échauffourée qui se termine sur un radeau de fortune, ou une bataille rangée qui décime entièrement l'équipage. Quoi qu'il en soit, finalement, les Aventuriers se retrouvent soit sur un radeau sans eau ni vivres, soit dans un bateau sans marin. Comme pour confirmer le courroux du dieu des mers, un grain approche rapidement et met tout le monde à la mer.

UNE VOILE À L'HORIZON !

Laissez longuement mijoter les Aventuriers. Faites-leur vérifier régulièrement à quel point ils sont Résistants, de manière à ce que cela devienne de plus en plus difficile. Ils sont accrochés tant bien que mal à une barrique ou à un morceau de planche, et leur situation est critique.

Si vous êtes vraiment cruel, laissez-les tous échouer à leurs jets de Résistant. Sur la mer, il ne reste plus que des corps inanimés, attachés à des bouées de fortune.

Plus tard, la Dame sait quand, ils sont réveillés par une éponge humide passée sur leurs lèvres gonflées. Les Aventuriers découvrent qu'un navire de pêche les a recueillis par miracle. Il reviendra au port dans six mois, à la fin de sa campagne de pêche. D'ici là, il n'y a pas de place à bord pour les fainéants.

Tous les Aventuriers doivent ouvrir le métier de Corsaire ou de Marin — cf. *L'Art Guerrier*, Annexe — ; ils n'ont pas le choix : le capitaine est dur, mais juste, et les tire-au-flanc n'ont droit à aucune indulgence.

FLODOFLODO

SITUATION GÉOGRAPHIQUE

Flodoflodo est une petite ville portuaire. Sise au bord d'une large étendue d'eau, cette case du Jeu des Puissances se situe sur un gigantesque Locus qui est presque hors-jeu. Elle peut donc être placée sur n'importe quel front de mer ou de lac, tant que les eaux sont navigables pour des navires de ligne. Car non loin de là surgissent des épaves de navires de haute mer. De plus, la culture marine est au centre des préoccupations des Fluhus, un peuple wish installé là par hasard. Ils ont façonné leur ville pour permettre la meilleure pratique possible de leur sport favori, l'épave-partie. Il conviendrait de la placer au croisement de deux ou trois frontières d'écrin, afin de permettre les échanges commerciaux nécessaires à ce type de culture.

SAISON

Les Saisons de cet écrin n'alternent pas. Elles sont totalement aléatoires et dépendent de l'arrivée d'épaves dans la région. Ainsi, l'Automne domine en permanence à deux exceptions près : quand une épave sort du tourbillon, le Temps sacré arrive ; quand l'Émissaire de l'Hiver arrive, un jour d'Hiver s'installe. Cette Saison ne dure jamais plus d'une journée, c'est pour cela qu'il est difficile d'attraper l'Émissaire de l'Hiver. Les deux Saisons peuvent durer plusieurs jours, mois, années, tant que l'épave n'est pas capturée par des chasseurs ou engloutie par le maelström.

HISTOIRE RÉCENTE

Les Fluhus se sont installés dans cette partie du Continent, contraints par des Transients régulateurs. Au

début, leur fonction était simplement de gérer des échanges commerciaux entre plusieurs écrins ; une tâche inappropriée aux Wishes, qui s'ennuyèrent très vite. Ne comprenant rien au commerce et n'ayant aucune envie de s'y intéresser, ils commencèrent à explorer la région. Sans qu'ils comprennent pourquoi, le Temps sacré s'installa sur la région et ne la quitta plus. Un jeune Fluhu découvrit alors une épave échouée sur la plage, à quelques kilomètres de la ville. Le temps sacré prit fin au moment même où il la trouva. Les Fluhus ayant déjà eu des contacts avec les guildiens, ils connaissaient la loi de l'épave, qu'ils appliquèrent faute de meilleure règle. Le jeune homme, Flohar, se retrouva donc propriétaire d'une gigantesque embarcation inutile ; il récupéra toutefois le contenu des cales et le vendit au marché des étrangers. Avec le bois, il construisit une maison et vendit du bois de chauffage pendant plusieurs mois.



Cet exemple finit par créer des envies, pas forcément celle de richesse mais plutôt de célébrité : on ne parlait que des exploits du jeune Flohar, même dans les écrins voisins.

Quand revint le Temps sacré, les côtes étaient arpentées par des Fluhus impatients. On ne se souvient pas aujourd'hui de qui trouva l'épave mais la coutume est restée, pour plusieurs raisons : les navires arrivent parfois en assez bon état pour être réparé, il n'y a jamais personne à bord, et surtout les marchandises récupérées sont vendues aux écrins voisins, de sorte que les Fluhus n'ont pas besoin de travailler la terre ni de pêcher.

Avec le temps, les Fluhus allèrent chercher les épaves plus au large, et avec la pratique la marine fluhue prit de l'expérience. Un règlement complexe, inspiré du code guildien trouvé dans une épave, fut inventé et enrichi à chaque nouveau cas imprévu. Cela dure depuis une centaine d'années. Le seul événement marquant de cette période, hormis de nombreux exploits d'épave-partie, fut l'arrivée de l'Émissaire de l'Hiver. Mais la seule preuve concrète de son existence est le jour d'Hiver qui se manifeste lors de son approche.

LES FLUHUS

Ce peuple wish répond à des critères inhabituels. Comme tous les Wishes, ceux-ci sont détachés des contraintes matérielles. L'inspiration de l'épave-partie provient d'une très vieille loi maritime guildienne. Un naufrage avait eu lieu, approvisionnant les Fluhus qui venaient d'arriver dans la région. Parmi les débris, ils trouvèrent un livre écrit en guildien. Ce langage fut rapidement maîtrisé par quelques Fluhus qui en firent la traduction, découvrant les lois maritimes guildiennes.

Ils trouvèrent passionnante la découverte de cet ouvrage « juridique » alors que leur société en était dépourvue. Cet événement, ajouté au déracinement provoqué par les Transients, fit que tant qu'à changer, les Fluhus décidèrent de le faire complètement.

Leur société reprend donc les fonctions maritimes en les adaptant aux

besoins terrestres des Fluhus. Ainsi leur chef suprême est appelé l'amiral et son palais, la cabine de l'amiral... La vie s'organise autour de cette hiérarchie. Les artisans sont appelés premier, second ou troisième maître en fonction de leur expérience et de leur savoir-faire. Le capitaine est entouré de lieutenants qui l'aident à administrer la cité. Ils sont choisis parmi les capitaines des vaisseaux de Flodoflodo... Tous ceux qui n'ont pas de fonctions propres sont appelés les marins.

Au final, une méritocratie s'est instaurée, avec quelques à-côtés typiquement wishes : la corruption n'existe pas et les officiers reconnaissent naturellement la valeur de leurs subordonnés comme de leurs supérieurs.

Enfin, reste l'épave-partie, qui constitue une soupape sociale exceptionnelle, en utilisant l'énergie des Fluhus les plus remuants.

RÈGLEMENT DE L'ÉPAVE-PARTIE

Ce règlement est rédigé pour la bonne marche de l'épreuve appelée épave-partie. Tout contrevenant à ce règlement subira la vindicte du reste de l'équipage. Nous avons toute confiance en celui-ci et savons qu'il ne fera rien pour décevoir le commandement de Flodoflodo.

Dans le cas où un ou plusieurs équipages seraient confrontés à une situation conflictuelle qui ne serait pas couverte par le présent règlement, ils doivent en référer à l'amirauté afin qu'elle comble ce vide juridique. En outre, si la capture d'une épave est en jeu, ladite épave sera remise à l'amirauté qui la donnera à son tour à son réel propriétaire, une fois la bonne décision prise.

Chaque équipage doit posséder une copie de ce règlement et s'y référer lorsque survient un problème pendant une épave-partie.

Règle numéro 1 : Respectez les Lois du Continent. Ne poursuivez pas une épave qui franchit les limites de notre écrin.

Règle numéro 2 : Le premier qui touche une épave en est le propriétaire.

Règle numéro 3 : La règle précédente s'applique également pour les objets lancés, mais pas les projectiles résultant d'une arme de trait, armes à poudre verte ou autres systèmes équivalents. La force humaine directe est obligatoire pour propulser le projectile.

Règle numéro 4 : Toute personne appartenant à un chasseur d'épaves ne peut être l'unique propriétaire d'une épave capturée lors d'une épave-partie. L'équipage entier est propriétaire et la prise est répartie selon les lois de la Marine.

Règle numéro 5 : L'équipage garde ce qu'il souhaite et doit obligatoirement vendre ce dont il ne veut pas, à la criée, y compris ce qui lui paraît inutile.

Règle numéro 6 : Une fois qu'un chasseur d'épaves a capturé la prise, il lève le pavillon rouge. Les autres navires reconnaissent sa victoire en levant leur pavillon rouge à leur tour.

Règle numéro 7 : En cas de discord, les navires souhaitant participer au débat doivent lever le pavillon constellé.

Règle numéro 8 : Une épave doit être vide de tout être conscient et vivant. Si ce n'est pas le cas, le bateau appartient au survivant.

Règle numéro 9 : Capturer un bateau et expulser ses occupants est interdit.

Règle numéro 10 : On n'accroche pas de poids morts aux bateaux concurrents pour les ralentir.

Règle numéro 11 : On n'endommage pas l'épave pour empêcher un concurrent de la capturer.

Signé :

Amiral Flodawn

LA VILLE

Flodoflodo est une petite ville qui recouvre la totalité d'une presqu'île. Ses dimensions terrestres ridicules sont contrebalancées par son territoire maritime énorme. De fait, la ville de Flodoflodo n'est pas plus grande qu'un caravillon — d'ailleurs, les Fluhus se sont inspirés de la construction navale

pour dessiner l'architecture extérieure de la ville. À l'intérieur des remparts, cette inspiration disparaît quelque peu, bien que les quartiers aient clairement une thématique maritime.

En dehors de quelques constructions, l'urbanisme de Flodoflodo est très dense. Les petites maisons sont entassées les unes sur les autres, et collées à de gigantesques entrepôts contenant les marchandises apportées par les marchands des écrins voisins.

PROTECTION ?

Les remparts de la ville adoptent la même courbe que celle des coques de navires de ligne. Ainsi, de loin, on a l'impression que la ville est un gigantesque bateau échoué. L'efficacité de ses défenses est nulle. Les remparts ne sont pas assez épais et les escalader est Facile. De plus, si des assaillants arrivaient à tenir le haut de ces « murs », ils tiendraient en respect toute la cité.

Le seul ouvrage défensif solide est le phare, situé à vingt mètres du carré des officiers. Il est construit en pierre de taille soigneusement assemblée, renforcée par un cercle de métal qui entoure sa base. De nombreuses meurtrières, d'où jaillissent les gueules de couleuvrines, accentuent encore l'aspect martial de la construction. Au sommet du phare, sous la lampe, le dernier étage est percé de quatre larges ouvertures. Chacune d'entre elles cache un canon de caravillon. Une fumée noirâtre indique que le four à boulet est en constante activité, et pour cause : c'est lui qui produit la lumière du phare.

PAVILLON CONSTELLÉ

Les pavillons du Sénat de la Constellation sont conservés précieusement. Les Fluhus ont interprété à leur manière, pas si éloignée de la réalité, ce qu'était cette auguste assemblée. Ils considèrent ainsi que les Sénateurs sont des sortes de juges

de paix. L'idée leur a paru si bonne qu'ils l'ont reprise à leur compte : les navires possédant un pavillon constellé sont des arbitres des épaves-parties, chargés d'interpréter le règlement en cas de litige.

Ces pavillons étant rares dans la région, seul trois chasseurs d'épaves en possèdent un... et le pouvoir qu'il accorde.

LIEUX IMPORTANTS

LE PORT BÂBORD ET LE PORT TRIBORD

Sur les deux flancs du Flodoflodo, les murailles de bois sont percées par de nombreux pontons. Ceux-ci accueillent un nombre exceptionnel de navires de toutes tailles. La plupart arborent un pavillon noir avec un croc des mers blanc, le symbole des chasseurs d'épaves. Sur les quais, l'activité est intense, les marins passent leur temps à charger et décharger les navires marchands des écrins voisins venus échanger leurs biens à la criée. Un des événements les plus importants de cet endroit est le retour victorieux d'un chasseur d'épaves. À un mille nautique de l'arrivée, à l'entrée du chenal, le chasseur d'épaves met en panne et attend. La foule se rassemble rapidement, hurlant des incitations au navire car selon que les marins gueulent le plus fort à tribord ou à bâbord, le chasseur d'épaves préférera l'un des ports. Pour les marins qui y travaillent, c'est une chance car ils toucheront une commission lors du déchargement de l'épave.

Chacun des ports est dirigé par un Maître de bordée et possède une capitainerie. Les bateaux et les cargaisons y sont scrupuleusement consignés sur des registres depuis près de soixante-dix ans.

Le maître bâbord s'appelle Flohdion et le maître tribord, Delsion.

LA CRIÉE

À la criée, les Fluhus achètent principalement des produits de première nécessité, vivres, vêtements, métaux...

N'ayant pas d'agriculture ni même de pêche capable de les nourrir, ils dépensent des fortunes dans l'achat de tête de bétail, sel et farine pour fabriquer leurs horribles biscuits de mer en grandes quantités. Toutes les ventes se font par l'intermédiaire de commissaires-priseurs.

Le plus connus de ces commissaires-priseurs est Khonflo, un grand homme maigre à la voix de stentor et aux manières glaciales. Ses ventes sont toujours annoncées sur le marché, car on y rit beaucoup : le commissaire est connu pour sa verve sarcastique impitoyable.

UN BON CONSEIL, TAPOTEZ VOTRE BISCUIT SUR LA TABLE...

Les biscuits de mer remplacent le pain dans la nourriture des marins. Faits essentiellement de farine, ces biscuits se conservent très longtemps. Par contre, ils durcissent très vite, ce qui les rend presque immangeables. Les marins les ramollissent dans leur ration d'eau — dans de la confiture pour les plus riches — afin d'en masquer le goût peu engageant. Cependant, la longévité des biscuits de mer est un avantage inestimable lors des longs voyages en mer. De plus, quelle que soit leur qualité, ils sont très nourrissants. Les seuls ennemis de ces aliments sont les charançons. En effet, la farine de pauvre qualité utilisée pour cette préparation est pleine d'œufs de charançons. Le temps passant, les œufs deviennent des larves pour finir par se transformer en charmants insectes. Il est donc de bon ton de tapoter son biscuit de mer avant de le manger : les vibrations chassent les créatures indésirables.

LE PHARE

C'est une immense tour de vingt-cinq mètres de diamètre et de trente mètres de haut. À l'origine, sa construction devait simplement symboliser le

mât de Flodoflodo. Puis, l'idée d'un phare permettant aux bateaux de se diriger les jours d'Automne et d'Hiver s'est implantée. Finalement, avec la découverte des premiers canons, elle fut reconverte en tour de défense. Bien qu'elle soit pourvue d'une dizaine de pièces d'artillerie provenant d'épaves venn'dysses ou de la Scabare, ces canons sont vieux et parfois endommagés, soumis à des incidents de tir fréquents. De plus, les réserves de poudre sont limitées : il n'y a que cinquante-quatre tonnelets de poudre dans la réserve.

En fait, son existence constitue, plus qu'un simple moyen de défense, une mesure de dissuasion. Aucun des écrins voisins n'osera braver à la fois les Fluhus et les Lois du Continent.

Accéder à la tour est Impossible. Ses murs sont lisses, les gardes sont hissés par le haut et se connaissent tous. Ils sont personnellement choisis par l'amiral.

LE MAÎTRE D'ACIER

Le maître d'acier est le principal forgeron de la ville. Lui seul a le droit de travailler les métaux pour fondre les cloches et il ne prend qu'un seul apprenti, qui le remplace lors de la fin de son « voyage ». Glokham est le forgeron actuel. Bien qu'inventif et soucieux de la qualité de son travail, il commence à se faire vieux. Il habite une grande maison adossée au mur d'enceinte du carré des officiers. Les capitaines habitant le carré font des pieds et des mains pour s'installer loin de la demeure du maître. En effet, ce dernier se lève tôt et travaille le métal dès les premières lueurs du jour, avec force fracas...

Glokham est l'inventeur de deux objets particulièrement utiles aux Fluhus : le poignard-aiguille et le croc des mers. Le forgeron, toujours débordé de travail, refuse cependant toutes les commandes autres que celles de cloches. Tout navire fluhu en possède une, pour deux raisons. Tout d'abord, c'est elle qui rythme la vie à bord, sonne les quarts, prévient de l'approche du navire par temps de brume, etc. Mais surtout, ces cloches, très résistantes, servent à identifier les épaves et

les défunts équipages. Chacune est unique, personnalisée selon les *desiderata* des capitaines. Elles peuvent être aussi bien gravées de motifs complexes que d'une simple devise. Flodoflodo possède sa propre cloche, qui est suspendue à l'amirauté.

LE CARRÉ DES OFFICIERS

Cet étonnant endroit est le lieu de résidence de tous les capitaines de Flodoflodo. C'est un énorme complexe de jardins et de petites maisons confortables. Quatre grandes habitations tiennent le centre du carré : les logements des lieutenants qui administrent la ville. Ce quartier est une petite cité à part, où les capitaines sont rarement présents mais ont souvent des familles nombreuses.

Les époux des capitaines sont rarement d'autres capitaines. Ceux qui choisissent de se marier savent qu'il est important de communiquer sa passion de la mer aux enfants, mais impossible de les emmener sur les navires avant qu'ils n'aient la taille d'un mousse. C'est pourquoi l'un des deux parents reste avec les enfants et leur enseigne les lois de la marine. Il y a de plus une grande école dans le carré, réservée aux futurs capitaines. Là, quelques vieux loups de mer enseignent aux futurs commandants de navire les secrets de la navigation. Même si cela passe par d'interminables histoires de jeunesse, les élèves y acquièrent un niveau de novice en un mois et d'Initié en à peine six mois. Toutefois, être Expert requiert une pratique de plusieurs années...

NE PAS CONFONDRE

Un capitaine et la capitaine. La capitaine est la maîtresse de Flodoflodo. Les capitaines sont les maîtres de leurs navires. Toutefois, en ville, on les appelle lieutenants.

LA CABINE DU CAPITAINE

Cette maison est l'une des plus grandes de Flodoflodo. C'est le lieu de

résidence du capitaine de la ville. Aujourd'hui, elle ressemble plus à une ruine qu'à autre chose, car son propriétaire actuel n'y met jamais les pieds et la vieille maison n'est occupée que par une vieille amie. La capitaine Klohos ne remplit pas tellement son devoir de gestionnaire de la cité et se repose pour cela sur ses subalternes. Elle a été nommée capitaine par une pression politique des chasseurs d'épaves, qui espéraient ainsi se débarrasser de cette femme trop compétente. L'amiral ne sut pas résister aux pressions des chasseurs d'épaves... Pour se venger la capitaine nomma quatre de ses rivaux lieutenants et les menaça de mort si la ville ne survivait pas à son administration. Puis elle reprit la mer...

L'AMIRAUTÉ

L'amirauté est un vaste palais doté d'un énorme clocher où trône Telron, la cloche de l'ancien navire de l'amiral. On peut y lire la devise de Flodoflodo, « *Fluctuat nec mergitur* ».

Une bonne partie du palais est occupée par les administratifs de la cité et les archives omniprésentes, qui commencent à envahir le rez-de-chaussée. C'est ici qu'il faut régler toutes les questions concernant les bateaux : déposer un nom de navire, légaliser une épave-partie, déclarer les prises, consigner les comptes-rendus de chasse... Elle s'occupe aussi des affaires « terriennes » en gérant les stocks de nourriture, organisant les milices...

L'amiral actuel s'appelle Flodawn. Il est entré en service il y a sept ans, lors de la retraite de l'amiral Khaflown.

LE CHAMP DE TROPHÉES

Près de la ville, les Fluhus ont installé les plus belles prises de l'épave-partie. Ils ont appelé cet endroit le champ de trophées. La coutume veut que l'on grave sur la coque le récit de la capture et que, lorsque l'histoire est devenue illisible, rongée par la marée haute et le sable, la carcasse soit retirée du champ pour laisser sa place au

témoignage d'exploits plus récents. Dans l'esprit des Fluhus, c'est l'affirmation du présent sur le passé. Il est bon de se souvenir mais encore meilleur de vivre. Cependant, seuls les plus fortunés des chasseurs d'épaves se permettent une telle débauche de notoriété. Ils ne tirent aucun bénéfice de cette exposition et perdent de l'argent en ne vendant pas le bois, sans compter que certaines épaves pourraient être facilement réparées. Mais c'est le prix à payer pour la gloire...

LE CARMINELLA

Cette frégate guildienne repose en bonne place sur le champ de trophée. Elle est en bon état et la réparer ne demanderait que deux mois de travail pour quelqu'un d'Expert en Artisanat bois. Reste qu'il faut convaincre le capitaine Klohos de céder l'épave. Cela risque de ne pas être facile. C'est une femme riche et c'est sa plus belle prise... Une petite machination peut être ?

NOTABLES

AMIRAL FLODAWN

L'amiral Flodawn est un vieil homme de soixante et un ans. La peau tannée et ridée par le soleil et la mer, il semble toutefois en bonne forme. Il se déplace facilement et son esprit est encore vif. Aujourd'hui, il ne vit que pour deux choses : faire le grand voyage vers le sud jusqu'à passer les frontières de l'écrin pour naviguer en eaux interdites et voir sa fille, le capitaine Klohos, devenir une jeune femme épanouie. Klohos ne sait pas que l'amiral est son père. C'est une enfant illégitime et l'amiral ne voulait pas de scandales alors qu'il était lui-même le capitaine de Flodoflodo.

Mis à part cette petite histoire, c'est un homme sage. Il se méfie des guildiens et leur présence l'inquiète. Il possède de nombreux journaux de bord, notamment ceux de vaisseaux de la Scabare, et il connaît tout le mal que peuvent faire ces étrangers. Quand des guildiens

entrent en ville — il n'y en a pas eu beaucoup, deux ou trois —, il les fait suivre et à la première incartade les fait bannir. Il se méfie du maître d'acier et se demande comment il a pu apprendre toutes ces techniques de forge.

AMIRAL FLODAWN

Caractéristiques physiques :

Assez Agile, Assez Fort, Très Observateur, Assez Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Très Rusé, Savant, Talentueux.

Attributs :

Art Guerrier : 4
Art Étrange : 4

Loom : aucun

Compétences :

Armes à feu : *Initié*
Armes de jet : *Expert*
Armes d'hast : *Expert*
Armes tranchantes : *Novice*
Artisanat (bois) : *Expert*
Athlétisme : *Initié*
Bagarre : *Initié*
Calcul : *Expert*
Canotage : *Expert*
Équilibre : *Expert*
Escalade : *Initié*
Étiquette : *Initié*
Guildes : *Novice*
Intimidation : *Expert*
Jeu : *Initié*
Langue (guildien) : *Initié*
Météo : *Expert*
Natation : *Novice*
Orientation : *Expert*
Vigilance : *Expert*

Cartographie : *Initié*
Commandement : *Expert*

Diplomatie : *Initié*
Lois : *Expert*
Navigation : *Expert*
Stratégie : *Expert*

Armes : *croc des mers, crache-feu court.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

CAPITAINE KLOHOS

La capitaine Klohos est le meilleur chasseur de Flodoflodo. Elle et son équipage ont capturé plus de dix épaves, notamment le *Carminella*. Son rôle de capitaine de Flodoflodo ne la dérange pas, elle n'utilise ses pouvoirs que pour punir les contrevenants du code maritime. C'est une femme juste, parfois emportée mais plus enthousiaste que colérique. Actuellement, elle n'a peur que d'une chose, que l'amiral la désigne comme vice-amiral. Elle serait alors obligée de le remplacer et cette fois les aventures en mer ne seraient plus possibles. Elle ne sait pas ce que lui trouve l'amiral. Elle pense que ce vieux sournois essaye de la mettre dans son lit, ayant surpris quelques regards attendris assez louches. Évidemment, elle n'a rien dit pour ne pas déclencher de scandale.

De plus,
il lui
est

FLODAWN



interdit, selon le code maritime, de contredire un officier supérieur, code qu'elle respecte d'autant plus qu'en tant que capitaine elle se doit de montrer l'exemple.

Très impressionnante, elle mesure près d'un mètre quatre-vingt-dix. Brune, sans traits particuliers mais très charismatique, elle est perpétuellement vêtue de sa vareuse de capitaine.

CAPITAINE KLOHOS

Caractéristiques physiques :

Super Agile, Forte, Super Observatrice, Résistante.

Caractéristiques mentales :

Charmeur, Très Rusé, Super Savante, Talentueux.

Attributs :

Art Guerrier : 6
Art Étrange : 4

Loom : aucun

Compétences :

Armes à feu : *Experte*
Armes de jet : *Experte*
Armes d'hast : *Experte*
Artisanat (bois) : *Initiée*
Athlétisme : *Initiée*
Bagarre : *Experte*
Calcul : *Experte*
Canotage : *Initiée*
Équilibre : *Initiée*
Escalade : *Initiée*
Intimidation : *Experte*
Langue (guildien) : *Novice*
Météo : *Initiée*
Natation : *Initiée*
Orientation : *Initiée*
Vigilance : *Experte*

Cartographie : *Experte*

Commandement : *Experte*

Lois : *Initiée*

Navigation : *Experte*

Stratégie : *Experte*

Armes : *croc des mers, crache-feu court.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

FLOHDION BÂBORD

Flohdion est un ancien chasseur d'épaves, incapable de reprendre la mer depuis un grave accident qui le laissa unijambiste. Ce n'est pas tellement que cela soit impossible, mais c'est l'amour de sa femme qui le fait rester à terre : la pauvre a eu du mal à surmonter l'accident, encore plus que son mari. Il prit alors la décision de se rendre utile, et après de nombreuses années de travail il devint le maître bâbord.

Flohdion a un avantage pour lui, il a un coffre impressionnant et une voix puissante. Exercé à rugir des ordres dans la tempête, il faut bien reconnaître que depuis qu'il travaille sur le port, c'est souvent à bâbord qu'on gueule le plus fort.

Cet homme mesure un mètre soixante-dix environ. Bien qu'il soit unijambiste, son visage parfait aux yeux de braises, qui fit sa gloire auprès des femmes dans sa jeunesse, ne laisse toujours pas indifférent. Il s'est un peu empâté avec sa vie de « terrien » et, l'âge aidant, il reconnaît lui-même qu'il vieillit.

FLOHDION BÂBORD

Caractéristiques physiques : Peu Agile, Très Fort, Très Observateur, Résistant.

Caractéristiques mentales : Super Charmeur, Rusé, Savant, Super Talentueux.

Attributs :

Art Guerrier : 5
Art Étrange : 4

Loom : aucun

Compétences :

Armes d'hast : *Expert*
Armes tranchantes : *Initié*
Art chant : *Initié*
Artisanat (bois) : *Expert*
Athlétisme : *Novice*
Bagarre : *Initié*
Calcul : *Expert*
Canotage : *Novice*

Équilibre : *Novice*

Escalade : *Novice*

Intimidation : *Expert*

Jeu : *Expert*

Langue (guildien) : *Novice*

Marchandage : *Initié*

Météo : *Initié*

Orientation : *Initié*

Vigilance : *Expert*

Commandement : *Expert*

Intendance : *Expert*

Lois : *Initié*

Navigation : *Initié*

Négoce : *Initié*

Stratégie : *Novice*

Armes : *croc des mers, sabre.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

DELSION TRIBORD

Delsion est un jeune homme moyen. Tout est moyen chez lui. Sa taille, sa corpulence, ses réussites. Pourtant, devenir maître tribord fut une grande satisfaction pour sa famille. Cependant, il n'était que peu enthousiaste, ne rêvant ni de devenir un grand marin, ni de faire fortune. Il voulait juste mener une vie tranquille.

De ce fait, il est assez mal aimé. Ses hommes, par exemple : bien que certains aient été punis pour le raffut qu'ils font lors de l'arrivée d'une épave — vacarme insupportable pour Delsion —, rien n'y fait, ils continuent. Delsion ne veut pas comprendre que c'est important pour eux car cela représente des revenus supplémentaires pour leurs familles. Pour lui, ce n'est que du travail en plus... Beaucoup de marins essayent de rejoindre Bâbord du fait de la perte d'argent que cela représente. D'autres ont plus simplement prévu de le faire passer dessus bord, un soir de tempête.

DELSION TRIBORD

Caractéristiques physiques :

Agile, Fort, Observateur, Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas charmeur, Rusé, Savant, Pas Talentueux.

Attributs :
Art Guerrier : 4
Art Étrange : 2

Loom : aucun

Compétences :
Armes tranchantes : *Novice*
Athlétisme : *Novice*
Calcul : *Initié*
Langue (guildien) : *Novice*
Marchandage : *Expert*
Vigilance : *Novice*
Commandement : *Novice*
Intendance : *Initié*
Lois : *Novice*
Négoce : *Expert*

Armes : sabre.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

KHONFLO, COMMISSAIRE DE BORD

Khonflo est un homme d'une cinquantaine d'années, très maigre et très grand. Son air sérieux et pénétrant glace le sang des marchands qui viennent le voir. Il est capable d'obtenir des réductions rien qu'en faisant la moue. En réalité, il s'amuse de tout ceci, il aime voir les objets étranges et les collectionne. Chez lui, on trouve presque tous les objets du quotidien des marins guildiens et Natifs. Cette collection lui a pris sa vie entière, mais c'est son seul vice, il fera n'importe quoi pour un objet qu'il n'a pas, n'importe quoi...

KHONFLO, COMMISSAIRE DE BORD

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Super Observateur, Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Savant, Talentueux.

Attributs :
Art Guerrier : 5, Art Étrange : 5

Loom : aucun

Compétences :
Armes à feu : *Novice*
Armes d'hast : *Initié*
Armes tranchantes : *Expert*
Art collection maritime : *Expert*
Artisanat (restauration) : *Expert*
Athlétisme : *Novice*
Autochtones : *Novice*
Bagarre : *Initié*
Calcul : *Expert*
Comédie : *Expert*
Étiquette : *Expert*
Guildes : *Initié*
Intimidation : *Expert*
Langue (guildien) : *Expert*
Marchandage : *Expert*
Mécanique : *Novice*
Rivages : *Novice*
Routes : *Novice*
Vigilance : *Expert*
Cartographie : *Expert*
Diplomatie : *Expert*
Histoire et légendes : *Initié*
Intendance : *Initié*
Littératures : *Novice*
Lois : *Expert*
Négoce : *Expert*

Armes : takshir, croc des mers.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

MAÎTRE GLOCKHAM

Maître Glockham est un Gehemdal déguisé en Wish. Guildien émérite, Glockham s'appelait autrefois Aklon Storkin. Son père Bowlan Storkin est l'un des maîtres d'Almara, et Aklon connaît les secrets de ce dernier. Ne voulant pas marcher dans les traces de son ordure paternelle, Aklon s'est sauvé, il y a une trentaine d'années, et est entré en Terra Incognita, pensant que son père ne viendrait jamais l'y chercher. Il croisa par hasard la ville de Flodoflodo et s'y installa. Il fit alors tout pour se faire oublier; il devint Glockham et mit ses talents de forgeron au service de Flodoflodo. Aujourd'hui il transmet ses talents à son fils.

Si des guildiens d'Almara débarquent en ville, il fera deux choses : tout

d'abord se cacher lui et son fils, ensuite il ira tout expliquer à l'amiral, surtout si le forgeron vient à apprendre que les guildiens sont là pour lui.

MAÎTRE GLOCKHAM

Caractéristiques physiques :

Très Agile, Très Fort, Observateur, Super Résistant.

Caractéristiques mentales :

Charmeur, Super Rusé, Super Savant, Très Talentueux.

Attributs :

Art Guerrier : 5
Art Étrange : 6
Art Guildien : 4

Loom :

Rouge 25, Noir 1, Vert 15, Jaune 40, Violet 1

Compétences :

Armes à feu : *Initié*
Armes contondantes : *Novice*
Armes de jet : *Expert*
Armes d'hast : *Expert*
Armes tranchantes : *Expert*
Art Métallique : *Expert*
Art Sorcier : *Initié*
Artisanat (forge) : *Expert*
Athlétisme : *Initié*
Attelages : *Novice*
Autochtones : *Expert*
Bagarre : *Expert*
Biologie : *Initié*
Botanique : *Initié*
Calcul : *Novice*
Canotage : *Novice*
Comédie : *Expert*
Discretion : *Expert*
Escalade : *Initié*
Étiquette : *Expert*
Guildes : *Expert*
Langue (wish) : *Expert*
Loom : *Initié*
Mécanique : *Expert*
Sagesse populaire : *Expert*
Sheï : *Expert*
Survie : *Expert*
Vigilance : *Initié*
Armes combinées : *Expert*
Déguisement : *Expert*
Ingénierie : *Novice*

Machinations

Même pas mal : *Initié*

Combien tu veux : *Expert*

Armes : épée, croc des mers, crache-feu court et long.

Armure : plaques complète (il ne la sortira qu'en cas de gros problèmes).

Tours, sorts et sortilèges : Par l'œil de faveur, Épée preste, Par le regard d'or, Par l'emblème du corps, Par la lame visionnaire.

BLAHAM, L'APPRENTI

Bien que personne n'en parle, mais tout le monde sait que le jeune apprenti du forgeron est son fils. Ce grand jeune homme musclé dépasse d'une bonne tête la moyenne des Fluhus et est bien plus barbu. De plus, il est roux, ce qui est plutôt rare chez ces wishs. Glockham n'a pas voulu empêcher son fils de vivre en le dissimulant à la face du monde : le jeune homme arbore de toute façon des traits gehemdals évidents. Blaham sait qu'il est différent mais ne connaît pas l'histoire de son père. Il sait juste qu'il doit se méfier du « cheval ailé ».

Blaham est perpétuellement fatigué, car son père le fait travailler à la forge toute la journée puis lui enseigne le reste des choses qu'il estime que tout homme devrait connaître, comme la botanique, la survie et même des machinations. Blaham n'a pas encore compris ce que c'est mais ça a l'air bien...

BLAHAM

Caractéristiques physiques :

Agile, Fort, Observateur, Résistant.

Caractéristiques mentales :

Charmeur, Rusé, Savant, Talentueux.

Attributs :

Art Guerrier : 4

Art Étrange : 4

Art Guildien : 4

Loom : aucun

Compétences :

Armes à feu : *Novice*

Armes de jet : *Novice*

Armes d'hast : *Initié*

Armes tranchantes : *Novice*

Art Métallique : *Novice*

Artisanat (forge) : *Initié*

Athlétisme : *Novice*

Autochtones : *Novice*

Bagarre : *Novice*

Biologie : *Novice*

Botanique : *Novice*

Calcul : *Novice*

Discrétion : *Novice*

Langue (guildien) : *Novice*

Loom : *Novice*

Shēi : *Novice*

Survie : *Novice*

Vigilance : *Novice*

Armes : croc des mers, épée

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges :

Par l'œil de faveur.

FAUNE ET FLORE

VOLNOVORES

Danger : Dangereux.

Les volnovores sont des poissons volants carnivores. Ils se déplacent en

bancs et cherchent des proies comme des oiseaux ou des nageurs inconscients. Mesurant près d'un mètre, leurs nageoires latérales sont très développées et musclées. Ils se propulsent hors de l'eau et battent des nageoires pour se tenir en l'air. Leur dentition ferait pâlir de jalousie un tigre écorcheur de Monkto Assadi. Lorsque leur vol croise un navire, il y a souvent de gros dégâts. Ils sont très malins et même après un choc, ils arrivent à retourner dans l'eau en glissant par les écouteilles, non sans avoir arraché quelques morceaux de chair aux marins du bord. Parfois, la vitesse de l'impact et l'énorme triple rangée de dents réussissent à arracher un membre aux pauvres victimes.

RONPFU

Ce poison est utilisé par les Fluhus pour endormir une victime. Extrêmement puissant, il ne laisse aucune trace, sinon l'impression d'être agréablement reposé.

Origine : minérale (provenant de multiples sources et de produits savamment mélangés).

Mode : inoculation.

Virulence : Impossible

Latence : 1 PA

Durée : 2 heures.

Description : Ce poison induit un profond sommeil dont rien ne pourra tirer la victime, si ce n'est la fin de l'effet du poison. Et encore, elle dormira huit d'affilée de plus si personne ne la réveille. Même en réussissant le jet de Résistant, l'insupportable somnolence induite par ce poison est telle que toutes les actions s'effectuent avec un malus de deux paliers de difficulté.

PLUIE DE VOLNOVORES

Une attaque de volnovores se fait par surprise. Elle peut être évitée en réussissant un jet de Vigilance Extrême qui permet de se mettre à l'abri. En cas de Baraka, le chanceux protège aussi un de ses camarades. En cas de Schkoumoune, le malheureux est considéré comme une cible immobile. Le volnovore est considéré comme un projectile; pour savoir s'il réussit à blesser sa cible, procéder comme lors d'un tir. Voici les caractéristiques des poissons; elles comprennent déjà les caractéristiques Art Guerrier. Jetez cinq dés et gardez-en deux lorsque vous déterminez le potentiel d'attaque des poissons.

	INIT	ATT	DEF	Blessure	Enct	Fort	Cad.	P. moy	P. eff
Volnovore	—	+4	—	Moyenne	0	0	1	200	500

...QUI AVAIT BEAU·BEAU·BEAUCOUP
DÉRIVÉ, OHÉ, OHÉ !



...QUI AVAIT BEAU-BEAU- BEAUCOUP DÉRIVÉ, OHÉ, OHÉ !

Cette aventure peut prendre place dans n'importe quel écrin tant qu'il dispose d'une côte. Bien entendu, elle est particulièrement bien adaptée à l'écrin décrit dans ce numéro de *L'Aventurier*, Flodoflodo.

Elle est librement inspirée de la célèbre chanson de marin océanien *Il était un petit navire*, que vous avez pu retrouver avec un bref historique dans l'encart du même nom.

Il est important que la civilisation locale soit wishe, qu'elle pratique un jeu typique basé sur « la chasse aux épaves » et qu'elle ait atteint un très haut niveau de développement mental. L'écrin doit être sous la domination d'une unique Saison, de préférence l'Automne — mais ce n'est qu'un élément d'ambiance.

Il serait utile que les Aventuriers aient des connaissances maritimes. Si ce n'est pas le cas et si vous souhaitez remédier à ce problème, voir la capsule « Capitaine Courageux ».

LES POINTS DE DESTIN

Il n'y a qu'une seule opportunité d'en gagner : si les Aventuriers entreprennent la tâche titanesque de remettre à flot le deux-mâts goélette — voir « Incidents de parcours » —... Et s'ils réussissent !

SYNOPSIS GÉNÉRAL

Cette aventure se déroule en trois parties: «Le sort tomba sur la plus jeune», suivi d'un interlude, «C'est donc eux qui de-de-devront embarquer, ohé, ohé!» et finissant par « Interrogeant l'immensité... ».

La première plonge les Aventuriers dans une étrange intrigue de famille, d'argent et de trahison chez des Wishs que l'on croyait pourtant épargnés par ce fléau. L'objectif de cette intrigue est de faire monter les guildiens à bord d'un navire.

La deuxième, un interlude, offre aux Aventuriers les indices nécessaires pour triompher de la chasse aux épaves qui les attend.

Enfin, la troisième partie emmène les guildiens sur les flots hostiles, à bord d'un navire qui contient bien trop de traîtres et de dissensions pour sa survie. Mais le fabuleux vaisseau fantôme qu'ils pourchassent est une proie de trop grande valeur pour que semblables brouilleries arrêtent les courageux Aventuriers. Il leur faudra pourtant affronter ces problèmes s'ils veulent survivre à ce voyage : provisions gâchées par une main inconnue ; îles hostiles où les Wishs n'osent s'aventurer, à raison, car s'y cachent des pirates et le *Sans Foi Ni Loi*, le pire navire flibustier de toute la côte. Poursuite en mer, abordage et fabuleux navire fantôme sont quelques éléments de cette infernale chasse au trésor.

PREMIERE PARTIE : LE SORT TOMBA SUR LA PLUS JEUNE...

SYNOPSIS

Alena a un problème. Son mari, Lusus, est mort dans un accident particulièrement suspect. Alena se sent d'autant plus menacée qu'elle vient juste de repousser les avances de l'armateur qui employait Lusus, Musus. Pour tout arranger, son mari, au retour d'une course dont il n'a jamais voulu parler, s'était fait distant et mystérieux tout en exhibant un argent apparu comme par enchantement.

Comme pour confirmer les soupçons qu'Alena a conçus, une poignée de marins tentent de l'enlever sous le nez des Aventuriers, qui empêchent, heureusement, ce forfait. Bref, Alena et sa fille Imlava ont besoin de protection.

Pour son malheur, l'armateur Musus a besoin d'un subrécargue. Et comme c'est la tradition, si le mari ne peut être

remplacé, c'est le plus proche membre de la famille qui prend sa place... Alena.

Au fil de l'enquête, les Aventuriers vont petit à petit découvrir que les soupçons d'Alena ne sont pas fondés et que Musus n'a rien fait. Ils vont surtout découvrir, et c'est d'ailleurs la source du quiproquo, que Musus, Alena et Imlava vivent dans un monde factice, et que leurs histoires réciproques n'existent que par la grâce d'un peuple qui les a créées de toutes pièces dans l'espoir de les soigner. Car Alena, Musus et, dans une moindre mesure, Imlava, sont considérés comme fous par leur propre peuple, des Wishs arrivés à point de développement spirituel hors de portée du faible entendement guildien. Inutile de préciser que les Aventuriers sont infiniment moins sains d'esprit que ces trois Wishs...

Il ne reste plus qu'à convaincre les protagonistes que tout cela n'est qu'un malentendu.

INTRODUCTION

Tout repose sur une expédition ordonnée par le capitaine du navire, Clamurus. Il a envoyé des hommes de confiance, son second, son quartier-maître et son pilote, accompagnés de quelques robustes marins pour ramener à bord de force le subrécargue, qui n'est autre qu'Alena, selon la loi en tout cas. Malheureusement, en chemin, les marins se sont saoulés copieusement. Bien qu'ils soient des Wishs, l'alcool leur a sérieusement embrumé le jugement. Ils ont donc l'intention de prendre un peu de bon temps avec la famille et de traîner ensuite la catin devant le capitaine.

Les Aventuriers sont juste arrivés dans l'écrin ; ils en sont encore à explorer la ville. Alors qu'ils déambulent, explorant les alentours, leurs oreilles aguerries sont attirées par des cris et des jurons provenant d'une maison proche. Ils sont dans un quartier relativement aisé. Ici vivent les seconds, les quartiers-maîtres, bref les riches membres d'équipages. Un peu plus loin commencent les quartiers réservés aux capitaines et aux armateurs.

L'habitation en question est un petit bâtiment de plain-pied, tout en galets assemblés à l'aide d'un mortier bien blanc, doté d'un joli porche de bois. L'endroit respire une certaine aisance. Le parterre de fleurs, devant la maison, était jusqu'à une date récente entretenu avec amour. Mais les plantes sont piétinées et la porte de bois bien astiqué pend sur ses gonds, à moitié arrachée. De l'intérieur proviennent des halètements et des cliquetis sans équivoque : on se bat.

En entrant dans la maison, les Aventuriers sont saisis à la gorge par une terrible odeur de mauvaise vinasse. Après quelques instants, le temps que leurs yeux s'habituent à la pénombre qui baigne la pièce principale, ils peuvent constater qu'une femme se trouve aux prises avec plusieurs brutes. Deux d'entre eux se battent avec la malheureuse tandis que d'autres, autant qu'il y a d'Aventuriers, regardent le combat d'un air narquois. Près de la combattante gît le corps inanimé d'une jeune adolescente. Les hommes ont toutes les apparences de marins éméchés : élocution pâteuse, regard injecté de sang et manières frustrées. Des gentilshommes devraient prendre le parti de la dame, bien entendu. L'affrontement ne peut que tourner à l'avantage des Aventuriers, puis à la boucherie : les marins, complètement ivres, refusent d'abandonner le combat.

Une fois expédiés les marins, Alena se rue sur le plus Charmeur des Aventuriers et l'embrasse à pleine bouche. À moins que quelqu'un ne parle le Wish, ses explications sont complètement incompréhensibles, mais elle est visiblement très reconnaissante.

Imlava, ayant compris qu'elle avait affaire à de véritables héros — ou du moins c'est ce qu'elle croit — n'est pas en reste et commence à faire quelques sourires en coin à celui des Aventuriers qui a été le plus actif.

Alena ne doute pas un seul instant que les Aventuriers continueront à l'aider. De toute façon, pragmatique, elle leur offrira une partie de ses confortables économies — équivalentes à un millier de guilders — s'ils veulent bien se mettre au service de sa cause, que ce soit comme salaire, pour leur offrir de

quoi se vêtir décentement ou pour qu'ils aient un peu de monnaie locale.

LES BRUTES DE LA GLOIRE DE MUSUS

Ce sont des marins très avinés qui ont décidé de faire monter de force Alena à bord du navire. Sales, mal rasés, puant l'alcool, ils sont résolus à faire en sorte que tout se passe selon leur plan.

Compagnons Marins et Compagnons Chasseurs d'épave, Expérimentés.

Caractéristiques physiques :

Agiles, Forts, Observateurs, Super Résistants.

Caractéristiques mentales :

Assez Charmeurs, Rusés, Peu Savants, Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4

Art Étrange : 4

Loom : Aucun

Compétences

Armes contondantes : *Initiés*

Armes tranchantes : *Initiés*

Artisanat (travail du cuir) : *Initiés*

Bagarre : *Initiés*

Canotage : *Experts*

Discrétion : *Initiés*

Équilibre : *Initiés*

Escalade : *Initiés*

Lois : *Initiés*

Marchandage : *Initiés*

Natation : *Experts*

Navigation : *Initiés*

Survie : *Initiés*

Sheï : 0

Armes : *coutelas.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

C'est le point de départ d'une affaire compliquée dont Alena n'arrive pas à se sortir. Lusus était le cousin de Musus, armateur très riche, séducteur et surtout individu peu recommandable qui trempe dans un certain nombre d'affaires assez louches impliquant, entre autres, de la piraterie et des trafics tout à fait illégaux.

Musus a fourni une place de subrécargue à son cousin, peut-être par pur altruisme, pour aider un membre de sa famille, mais plus probablement pour profiter des absences d'un mari retenu en mer afin de séduire sa jeune femme. Rapidement lassé d'elle, il l'a chassée avec une confortable pension. Mais récemment, tout s'est mis à aller de travers. Après un mystérieux voyage dont Lusus a refusé de parler, même à son épouse, il a démissionné de son emploi. Faisant apparaître des fonds de nulle part, il a commencé à prospecter pour acheter un navire et se mettre à son compte. Musus, quant à lui, s'est fait très pressant auprès de la jeune femme, comme s'il souhaitait renouer une relation qu'il regrettait d'avoir interrompu, finalement.

Alena, trop fine mouche pour tomber dans un piège aussi grossier, l'a fermement éconduit... Mais, sans doute pour se venger, Musus s'est vanté de leur relation et Lusus, déjà peu communicatif, s'est enfermé dans un silence blessé. Puis Lusus est mort, bêtement, dans cet accident... arrivé sur le *Gloire de Musus*, qui appartient bien entendu à Musus. Pour tout arranger, la mort de son mari met Alena dans l'obligation de fournir un remplaçant au poste de subrécargue pour la prochaine traversée. Tant qu'elle ne l'aura pas fait, le navire est cloué à terre. Elle est la seule personne qualifiée pour le poste, mais il n'est pas question qu'elle mette les pieds sur un navire appartenant à Musus.

Alena a donc besoin non seulement de protection, mais aussi qu'on l'aide à comprendre ce qui se passe.

LE PROBLÈME D'ALENA

Il y a un mois, Lusus, le mari d'Alena, est mort dans un stupide accident. Une cargaison mal arrimée l'a écrasé.

LES PESSOUS DE L'AFFAIRE

En fait Alena est, en tout cas pour les Wishes de son peuple, complètement folle.

Musus aussi d'ailleurs. Les Wishes jouent sciemment la comédie de l'ignorance afin de ne pas détruire le précaire univers mental que se sont construits leurs dévians. Ils tolèrent donc les pirates et c'est aussi pourquoi ils ne mettent pas hors d'état de nuire Musus ou Alena.

Musus n'a jamais ourdi de complot contre Alena, dont il sait pertinemment qu'elle ne peut rien lui révéler ; il n'a pas non plus fait assassiner Lusus. Il veut réellement renouer avec Alena, car il a compris une vérité fondamentale de sa vie : la seule femme qui lui ait jamais résisté fut Alena. Toutes les autres, toujours avides de lui faire plaisir, se sont offertes à lui. Petit à petit, il en est venu à discerner les limites de sa prison dorée et à comprendre que quelque chose clochait dans son univers...

Quant à Lusus, il avait simplement décidé de prendre des vacances, car la charge de surveiller Alena devenait trop lourde. Il s'était donc arrangé avec d'autres surveillants pour s'éloigner progressivement de sa femme, en faisant semblant d'avoir des projets dont il ne voulait pas parler. Un autre homme serait alors entré dans sa vie.

Et puis l'accident, qui était bien un accident, est arrivé. C'est, pour les Wishes de cet écrin, une catastrophe. L'état mental d'Alena les inquiète énormément et ils sont absolument ravis de voir des gens prendre soin d'elle, d'autant plus si l'un d'entre eux devient son nouvel amant ou celui de sa fille.

En ce qui concerne les marins qu'ils ont tués... C'est bien triste, mais ces inadaptés devenaient dangereux, y compris pour eux-mêmes. C'était inévitable, quelque part : leur soubassement mental névrotique qu'il n'arrivait pas à assumer les amenait à trop boire. C'est le lot des marins... Leur esprit ne peut résister à la trop longue claustration en mer. L'image du moi se dégrade et éclate pour ne laisser que les pulsions à vif, en quelque sorte — etc.

Les Wishes disposent tous de « Sagesse populaire : Hors catégorie », ce qui signifie qu'ils réussissent automatiquement n'importe quel jet les opposant aux Aventuriers sur ce sujet ; à l'inverse, les Aventuriers échouent automatiquement

s'ils tentent un jet de ce type concernant les Wishes. Autant dire qu'il n'y a que peu de chances qu'ils mettent tout cela au jour. Ils ont d'ailleurs eux-même été classés dans la catégorie des grands psychotiques incapables de réfréner des pulsions de domination qui se matérialisent à la fois au travers de la croyance absurde en la supériorité de leur civilisation et dans leur insurmontable désir d'amasser toujours plus de richesses matérielles... En bref, c'est incurable.

Notez bien que, pour ces Wishes, « fous » n'a pas réellement la même signification que pour des guildiens. Pour n'importe qui d'autre que pour ces autochtones trop équilibrés, Alena et Musus sont parfaitement sains d'esprit, de même que les Aventuriers. Mais voilà : arrivés à ce stade de connaissance de leur propre esprit, les Wishes contemplent avec horreur les insignifiants problèmes mentaux qui agitent les Aventuriers — et il faut en avoir pour accepter de franchir la Barrière des Enfants-Cyclone sans espoir de retour.

UN PEU D'ENQUÊTE

Il n'y a pas de délai, ni même de chronologie précise, pour cette première partie. Laissez agir les Aventuriers. S'ils s'embourbent ou en ont assez de cette affaire absurde, introduisez la mise en demeure de Musus et passez à la suite. Qu'ils réussissent ou non n'a pas d'incidence sur ce qui va advenir.

Enquête de voisinage

N'importe quel milicien urbis vous le dirait, le premier pas dans une enquête consiste à rendre visite au voisinage.

Habitent dans les environs quelques retraités qui, du fait de leur grand âge, se sont retirés. Ils jouissent tous d'une santé de fer et sont relativement évasifs concernant leurs voisins. Aucun d'entre eux n'a prêté attention à ce qui se passe à deux maisons de chez eux... Même les incroyables dons de psychologue des Wishes ne peuvent rien contre le fait que ces voisins qui ignorent tout des activités d'une femme aussi démonstrative qu'Alena sont terriblement suspects...

Mais en tout cas, aucun n'a l'air de mentir — bien que ce soit le cas.

Si les Aventuriers insistent, ils finiront par tomber sur Tachus, un ancien capitaine à la retraite qui, bien que jouissant encore d'une bonne forme, a un peu perdu la tête du fait de ses cent dix ans. Contrairement aux voisins qui vivent dans le quartier, il est suffisamment atteint pour parler de ce qu'il sait, pour peu que l'on passe sur ses interminables digressions concernant la centaine de campagnes qu'il a menées...

Il sait que le couple Lusus-Alena n'allait pas bien, car Alena — « *Cette jeune folle, ce qu'elle peut crier* » — a eu quelques crises de colères plutôt impressionnantes. À son avis, Lusus voulait juste partir, enfin laisser tomber cette petite folle. Quant à ses projets, Tachus n'en a aucune idée. Il faut croire qu'il aurait bien aimé se mettre à son compte, mais par quel moyen ? Le vieil homme n'en sait pas plus.

Infiltre la pègre locale

Selon Alena, tout cela concerne les louches manigances de Musus. En intégrant les rangs de la pègre locale, il est donc possible de glaner quelques utiles renseignements sur Musus et ses petites affaires.

Tout tourne essentiellement autour de la production d'alcool de contrebande, d'importation de drogue et surtout de piraterie. Le chef de cette organisation, sous les ordres directs de Musus, est le docteur Zaamus — voir encart. C'est vers lui que seront orientées toutes les candidatures. Cela peut paraître très étrange de la part d'un bras droit du chef de la pègre locale, mais ici, c'est comme cela que l'on procède. Il faut dire que la pègre de Musus, la seule qui existe en ville, a été créée spécialement pour lui à partir de souvenirs historiques anciens et imprécis. On improvise beaucoup.

Pour peu qu'un des Aventuriers soit versé dans la concoction de Poisons ou ait des connaissances en Médecine ou en Botanique, Zaamus l'accueillera à bras ouvert dans l'équipe méd... l'équipe. De

même, si les Aventuriers ont pratiqué n'importe quelle profession de malandrins, ils seront tout aussi favorablement intégrés dans cette petite société artificielle. Bien que les Wishs sachent très bien à quoi s'en tenir, ils sont très intéressés par l'expérience qu'ont amassée les Aventuriers en matière de criminalité.

MC, n'hésitez pas à faciliter la vie aux Aventuriers. En fait de véritables contrebandiers, pirates ou trafiquants de drogue, les Wishs qui composent ces pseudos bas-fonds du port sont des gens qui interprètent un rôle pour l'un des membres de leur peuple malade, afin qu'il se sente bien et qu'il comprenne que l'image dégradée de son moi, etc., etc.

Les informations qu'il est possible de glaner sur place sont tout aussi étranges dans la mesure où ce qui importe vraiment leur est soigneusement caché... ou est incroyable.

Zaamus, qui ne tient pas à compliquer inutilement la tâche des Aventuriers, reconnaîtra aisément qu'il n'y a jamais eu de tentative d'assassinat perpétrée contre Lusus. Celui-ci projetait de prendre des vacances méritées, c'est tout. À ce que le docteur avait entendu, le pauvre homme avait quelques difficultés conjugales...

En ce qui concerne Musus, le sujet est plus épineux. Zaamus devient soudain grave et explique que le boss ne peut pas être dérangé, qu'il est très malade et que, vu son état, il ne serait pas très recommandé de le voir.

Zaamus est très étonné de toute accusation contre Musus. Jamais il n'attenterait à la vie d'Alena. En fait, ce serait plutôt le contraire — clin d'œil entendu... Sur ces entrefaites, le docteur serre la main de ses nouveaux collaborateurs ou des candidats éconduits, et les met à la porte pour réfléchir à la situation.

Quant aux travaux donnés à faire aux Aventuriers, il s'agit d'une aimable sinécure sans grande signification : décharger discrètement des tonneaux d'alcool sur un quai désert, monter la garde dans une rue où rien ne se passe, surveiller un homme qui ne fait apparemment rien de sa journée et ainsi de suite.

L'équipage du Gloire de Musus

L'équipage du *Gloire de Musus* est une autre paire de manches. Il est ouvertement hostile et refuse obstinément de parler. Pour lui, les Aventuriers sont des assassins, ni plus ni moins. Étant mentalement dérangés, les marins sont vraiment hostiles : en effet, le soubassement névrotique de leur esprit... Bref, ils se comportent comme des êtres humains capables de ressentir des émotions et de les exprimer. Au prix d'une bonne bagarre qui remettra les idées de tout le monde en place — la franche camaraderie virile des marins... Leurs caractéristiques sont fournies en encart, dans « Les brutes du *Gloire de Musus* » —, il est toutefois possible d'obtenir cette certitude : cet accident en était un et rien d'autre. Ils peuvent en décrire exactement les circonstances et, effectivement, à moins que Musus puisse influencer sur la chance d'une manière surnaturelle ou que tous aient menti, il y a peu de chances que l'accident ait été organisé.

Musus était sur le pont, il passait distraitemment devant un tas de tonneaux. Une vague plus haute que les autres a fait cogner le navire contre quai et les tonneaux sont tombés. Le malheureux, roulé par les barriques juste sur le quai, a percuté un rebord de pierre. C'est sa nuque qui a frappé la première et il est mort sur le coup. En observant le rebord en question, il faut se rendre à l'évidence : en dehors d'une folle malchance, impossible de se tuer de cette manière.

Les dockers du port

Les dockers sont la piste la plus décevante. Ils ont bien déchargé la cargaison qui a tué Lusus : il s'agissait de tonneaux. Quant à ce qu'ils contenaient, personne n'a l'air de rien savoir. En dernier ressort, un docker, si on le menace de quelque chose de vraiment affreux avec conviction, indiquera qu'il vaudrait mieux demander soit au type, là-bas (il désigne un individu à face de fouine qui regarde la scène d'un air amusé - Zaamus, bien sûr) soit à monsieur Musus...

Aller voir Musus

Il n'y a rien d'impossible à voir Musus : pour un gros pont de la pègre, il est curieusement dépourvu de défense.

Sa villa, horriblement luxueuse, est bâtie à l'écart de la ville au milieu d'un grand parc sur le front de mer. Marbre et bois précieux partout, jeunes et jolies femmes gloussantes, piscine, vin et petits fours... Rien ne manque à une ambiance de luxe étouffante. Il suffit de demander à voir l'armateur et un serviteur stylé introduit les étrangers dans le grand salon.

Musus n'a pas dormi depuis plusieurs jours. Les filles gloussantes, faisant preuve d'une bien curieuse tournure d'esprit, confieront même qu'il n'a pas touché à l'une d'entre elles depuis une semaine et trois jours, ce qui est très mauvais signe.

Musus est surtout stupéfait de voir arriver des étrangers devant lui. Il semble découvrir soudainement d'innombrables perspectives.

En ce qui concerne l'affaire qui amène les Aventuriers devant lui, il répond vite et sans prendre de gants. On sent qu'il a des questions à leur poser et que celles auxquelles il est forcé de répondre sont à mille lieues de ses préoccupations.

- Il n'a rien à voir avec la mort de Lusus, même s'il reconnaît aisément qu'il espérait bien, en lui révélant sa liaison avec Alena, qu'il la quitterait. Mais ça n'a pas marché ;
- Il n'a aucune idée de ce que manigançait Lusus sur le port. Sa dernière course, qui consistait simplement à ramener une cargaison d'alcool de l'Asile, s'est passée sans anicroche ni sans lui fournir l'occasion de devenir soudainement riche. Musus s'est contenté de vérifier qu'il n'avait pas été volé et a laissé tomber l'histoire ;
- Il n'a jamais fait attaquer Alena, ni sa fille — cette histoire a été entièrement montée par le capitaine du *Gloire de Musus*. En fait, en apprenant la chose, il entre dans une rage terrible à contempler, frappe les filles, fracasse son mobilier, hurle des mots inintelligibles et ne se calme que lorsque l'une des filles lui glisse quelques mots à l'oreille... Un Aventurier particulière-

ment Vigilant pourrait saisir avec une Extrême difficulté ce qu'elle lui dit : « Ces étrangers ont tué les hommes avant qu'ils n'aient le temps de faire quoi que ce soit. » Instantanément, Musus se calme. Comment une fille de ce genre a-t-elle pu obtenir cette information est une excellente question...

Une fois remis de ses émotions et si les Aventuriers n'ont plus de question, Musus se met à poser les siennes. Il est extraordinairement avide de savoir ce qu'il y a au-delà des limites de son écrin et comment on fait pour les franchir. Si les Aventuriers répondent franchement, ils peuvent voir, au fur et à mesure qu'ils dévident leurs réponses, que les filles nonchalamment allongées le long de la piscine dressent l'oreille, puis se mettent à faire des grimaces alarmées. Si un des Aventuriers fait remarquer cet étrange manège au maître de maison, la fille prétend s'être cogné le pied avec un sourire contrit puis, d'un geste sauvage qui ne présage rien de bon, plaque son doigt sur ses lèvres pulpeuses pendant que Musus a le dos tourné, enjoignant aux étrangers maladroits de se taire. S'ils ne le font pas, toutes les filles sortent de longs poignards-aiguilles et les lancent en direction de Lusur et des Aventuriers. Ce sera la dernière chose que verront les importuns. Quelques heures plus tard, ils se réveilleront dans leur lit, bien loin de la villa. Quant à contacter Musus, il n'en est plus question.

LES INFIRMIÈRES DE MUSUS

Ce sont toutes des femmes choisies pour leur grande beauté, leurs talents de psychothérapeutes et surtout leur adresse à manier le poignard-aiguille — voir p. 5.

**Maîtresses soigneuses,
Maîtresses Espionnes,
Compagnonnes Archères,
Super Expérimentées.**

Caractéristiques physiques :
Super Agiles, Pas Fortes, Super Observatrices, Peu Résistantes.

Caractéristiques mentales : Super Charmeuses, Rusées, Savantes, Talentueuses.

Attributs

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 3

Loom : Aucun

Compétences

Armes tranchantes : Initiées

Armes de jet : Expertes

Armes de trait : Initiées

Armes tranchantes : Initiées

Athlétisme : Initiées

Bagarre : Initiées

Biologie : Expertes

Botanique : Expertes

Comédie : Expertes

Déguisement : Expertes

Diplomatie : Expertes

Discrétion : Expertes

Étiquette : Expertes

Médecine : Expertes

Premiers soins : Expertes

Poison : Expertes

Sagesse Populaire : Hors catégorie

Vigilance : Expertes

Sheï : 0.

Armes : poignard-aiguille, poison.

Armure : aucune, sinon leur beauté...

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Faire parler les morts

Il n'est pas impossible à un démo-niste de faire parler les morts. Il existe pour ce faire un certain nombre de sorts et sortilèges tout à fait efficaces. Lusur est enterré dans le cimetière de la ville et son cadavre est accessible au prix d'un minimum de discrétion.

Il pourra au moins certifier qu'il n'a pas été assassiné ; l'accident qui lui est arrivé aurait pu advenir à n'importe qui. S'il avait été un tout petit peu plus attentif, il l'aurait évité sans dommage.

Pour ce qui est de Musus, il peut apprendre aux Aventuriers, s'ils ne le savaient pas déjà, que celui-ci l'a trompé avec sa femme. Quoiqu'il trouve très puéril le comportement de l'un et de l'autre, il n'a pas de rancune particulière.

Enfin, son grand projet était tout simplement de prendre des vacances de sa femme en lui faisant croire qu'il avait un grand projet.

S'il peut s'en tenir à ces informations, il le fera. Fantôme ou pas, il est encore un Wish et lui tirer des informations sur le reste de l'affaire est très complexe. C'est pourtant le seul moyen de savoir ce qu'il se passe exactement dans ce pays de fous trop sains d'esprit, en le contraignant à s'expliquer.

CONCLUSION

Il ne reste, si les Aventuriers ont compris ce qu'il se passait, qu'à expliquer la situation à Alena. S'ils lui expliquent aussi ce que son peuple organise pour elle, elle s'engage immédiatement dans la guilde et jure de ne jamais remettre les pieds chez ces imbéciles. Imlava réfléchit un instant, puis suit sa mère. Tant qu'à être folle, autant vivre avec des fous.

Quant à Musus, il est hors de question de lui expliquer quoi que ce soit. Dès que cette affaire est éclaircie, il n'est plus « disponible », même en se rendant directement dans sa villa. Et il est illusoire d'espérer monter une opération discrète : en tant que fous dangereux, les Aventuriers sont surveillés. Chaque fois qu'ils tentent la chose, ils trouvent dans la rue un passant qui passe « par hasard », une fille qui prend l'air juste au pied du mur qu'ils comptent escalader, et ainsi de suite. Un Aventurier faisant preuve de Vigilance repérera peut-être — c'est Très Difficile — qu'il est suivi par une petite équipe venue des « bas-fonds ».

INTERLUDE :
**C'EST DONC EUX QUI
DE-DE-DEVONT
EMBARQUER, OHÉ, OHÉ !**

SYNOPSIS

Ce petit interlude a pour objet de mettre les Aventuriers à bord du *Gloire de Musus* et surtout de leur donner les éléments qui leur permettront de découvrir où se cache le navire fantôme

qui va être l'objet de la troisième partie, « Interrogeant l'immensité... ».

Alors que les Aventuriers, convoqués ou traînés de force sur le bateau, finissent d'installer leurs affaires, un événement météorologique étrange se produit. L'Automne permanent qui baigne cet écrin laisse place, pour quelques jours, à l'Hiver.

Ce changement de Saison annonce la présence du fabuleux Émissaire de l'Hiver, une épave qui est l'objet de la convoitise des autochtones. Il y a des prix de toutes sortes — dont la main de la fille d'une riche veuve — à qui la récupérera. Il ne reste qu'à mettre la main sur les indices qui permettront de triompher de la chasse...

PETITE INTRODUCTION

Un matin, un homme se présente à la porte de l'habitation où résident les Aventuriers. Il leur remet un pli officiel venant du Gloire de Musus.

Le capitaine du navire les invite à venir prendre les fonctions de second lieutenant, quartier-maître, subrécargue, pilote et marin — le poste de marin est à pourvoir autant de fois qu'il y a d'Aventuriers au-dessus de trois.

Les hommes qu'ils ont tués au début de cette étrange affaire étaient des marins du *Gloire de Musus*. En débarrassant Cosme de ces marins avinés, ils ont aussi signé un engagement pour une campagne sur le navire. Il ne semble pas qu'ils aient le choix. S'ils se renseignent sur la chose, ils constatent que c'est effectivement le cas. S'il le faut, une trentaine de marins viendront les faire monter à bord *manu militari*.

LA DERNIÈRE JOURNÉE D'AUTOMNE

Alors que les Aventuriers finissent tout juste d'installer leurs affaires et de faire connaissance avec les marins, le ciel s'assombrit et la température se met à chuter rapidement. En quelques minutes, de noires nuées couvrent le ciel.

Tout l'équipage a l'air à la fois étonné et curieusement réjoui par le phénomène.

Repérer les causes de changement de climat soudain est une tâche Difficile sans instrument, mais pour peu que l'on s'y connaisse un tant soit peu en Météo, il sera rapidement évident que les Aventuriers sont en train d'assister à un changement de Saison très rapide. Indubitablement, l'Hiver est train de s'installer.

C'est le capitaine Clamurus qui éclaircira l'histoire en relatant une légende que les Aventuriers ont déjà dû entendre, mais qui prend tout son sens dans cette situation — voir l'encart « L'Émissaire de l'Hiver ».

Les Aventuriers ont donc douze heures devant eux avant que le navire ne lève l'ancre, avec la prochaine marée qu'ils viennent de manquer...

Tous les marins se répandent dans le port, chacun ayant sa petite combine et ses sources pour découvrir le fabuleux navire.

Le capitaine lui-même leur conseille de rendre visite au musée du Bateau-Fantôme, une petite échoppe spécialisée dans les attrapes-nigauds qui fournit divers porte-bonheur, fétiches, plans fantaisistes et autres babioles destinées à attraper la précieuse épave.

TRAQUE POUR UN CARNET

Lorsque les Aventuriers arrivent dans la petite échoppe — aucun Aventurier digne de ce nom ne laisserait sa curiosité insatisfaite —, ils la trouvent bondée. Des dizaines de marins et de curieux sont déjà sur place, piétinant dans les étroites allées de l'immense magasin — en fait, un entrepôt reconverti en musée-boutique —, à la recherche de la perle rare qui leur fera décrocher le gros lot.

Bon nombre des cartes et des documents exposés sont complètement fantaisistes : n'importe quel faussaire peut déterminer que les trois quarts des pièces sont issues de l'imagination débordante des autochtones. Un spécialiste de la Falsification devrait même rapidement comprendre que les faux ne sont pas faits pour paraître réalistes. Il est Facile de déterminer que le faussaire,

même s'il est très talentueux, ne fait aucun d'effort de vraisemblance. Il produit cartes et documents « retrouvés dans des bouteilles » à la chaîne, comme on s'occuperait d'une animation folklorique. D'ailleurs, personne ne fait très attention à ce qu'il achète... L'ambiance est celle d'une kermesse plutôt que d'une véritable course au trésor.

Jusqu'à ce qu'un événement étrange se produise.

Un homme masqué fracasse une des grandes verrières qui surplombe les tables où sont exposés les documents « historiques » du musée, se saisit d'un épais parchemin et, sautant de table en table, se rue vers la sortie. Les Wishes sont partagés entre la surprise et le rire, persuadés que tout cela est une animation supplémentaire pour cette mémorable journée.

Les Aventuriers, dans la cohue de ce premier jour d'Hiver, n'ont pas encore pu voir ce que recelaient ces documents.

S'ils hésitent à se lancer à la poursuite du voleur, faites vérifier aux Aventuriers qu'ils sont vraiment Vigilants. C'est très Difficile, mais ils peuvent reconnaître quelques caractères d'un alphabet qui n'a pas sa place ici : quant à savoir ce que c'est, il faudra connaître l'Arkhés.

Le voleur est un homme de Zamus, qui a décidé de voler le manuscrit avant que les Aventuriers ne découvrent le pot au rose. Le vaisseau fantôme n'est pas fait pour être découvert. Sa poursuite est une bonne méthode pour maintenir la population dans un état d'esprit réceptif et donner un petit coup de fouet à ces Wishes trop sains d'esprit en instillant une atmosphère de fête bon enfant.

Le voleur commence avec dix mètres d'avance, c'est-à-dire qu'il est presque à une Passe d'Arme d'atteindre la sortie lorsque les Aventuriers se lancent à sa poursuite. S'ils ont pris le temps de regarder ce qu'il volait, il est presque dehors — la PA suivante, il est sorti de la foule. C'est une épreuve d'Athlétisme, en opposition. Si le voleur parvient à prendre cinq PA d'avance, il se perd dans les rues de la ville et échappe à ses poursuivants.

S'il est rattrapé, il jouera son rôle de voleur à la solde de Zamus — à supposer qu'il survive.

LE VOLEUR

Il s'agit d'un jeune homme athlétique qui a reçu pour mission de voler ce carnet et qui ne doit surtout pas échouer. Bien entendu, il n'irait jamais jusqu'à lever la main sur un autre être pensant, mais il est très exalté et si on le menace, il se retourne et sort un couteau dans l'espoir de faire peur à ses poursuivants. Il est probable que ce geste stupide fera mal réagir les Aventuriers.

Compagnon Assassin,
Peu Expérimenté

Caractéristiques physiques :

Très Agile, Assez Fort, Super Observateur, Assez Résistant.

Caractéristiques mentales :

Charmeur, Peu Rusé, Très Savant, Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5

Art Étrange : 3

Loom : *Aucun*

Compétences

Armes tranchantes : *Initié*

Athlétisme : *Initié*

Discrétion : *Initié*

Vigilance : *Initié*

Sheï : 0

Armes : *coutelas.*

Armure : *cuir souple.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

ZAAMUS À LA RESCOUSSE

Il n'est pas impossible, si le voleur a échappé aux Aventuriers ou si au contraire ils l'ont capturé et fait parler, que le bon docteur reçoive une visite impromptue.

Si le voleur s'est échappé, il n'y a qu'une seule chose qui puisse orienter les soupçons vers Zaamus : il dirige, au nom de Musus, la seule organisation criminelle de la ville. Le coupable n'a donc pu venir que de chez lui...

ZAAMUS



Le docteur, qu'il ait ou non récupéré les documents, reçoit les Aventuriers sans délai. Il est d'ailleurs assez fébrile. Au fil du temps, il a acquis la certitude que certains de ses interlocuteurs sont de véritables psychotiques qui ont déjà commis des meurtres, ce qui en dit long sur leur état de délabrement mental. S'il y a un Ashragor dans le groupe, le docteur est complètement terrifié. Il assume son rôle tant bien que mal mais cette fois, il n'a plus qu'une hâte, c'est de voir ces déments partir de son bureau.

Zaamus est donc plutôt conciliant : il a une connaissance très approfondie de la manière dont on traite avec des fous dangereux et cela fait partie de la stratégie à employer — à vous de voir jusqu'où il peut aller sans risque —. Il veut juste que les Aventuriers sortent de son bureau et qu'on le laisse en paix. Il accordera tout ce qu'il faut pour obtenir ce résultat.

La limite de ce qu'il dira concerne la vaste supercherie dont sont victimes

Alena, Musus et Imlava. Si les Aventuriers venaient à tout découvrir et à faire des révélations intempestives, même la jeune Imlava, qu'il a encore un espoir de sauver, serait perdue pour la médecine psychiatrique wishe. Zaamus veut bien risquer sa vie mais pas celle de ses patients.

CONCLUSION

Avec les documents récupérés dans le musée, les Aventuriers découvrent un indice de taille : un fragment de carnet de bord rédigé en Arkhés. Le style est pompeux, Très Difficile à traduire, mais recèle quelques informations capitales pour découvrir le vaisseau fantôme... Voir l'encart « La légende et la réalité ».

SECONDE PARTIE : INTERROGEANT L'IMMENSITÉ...

Arrive enfin l'heure fatidique. Le capitaine fait une ultime inspection et en profite pour réunir tout l'équipage sur le pont, afin de le gratifier d'un petit discours. Si les Aventuriers lui ont fait part du document qu'ils ont, normalement, dû récupérer et traduire, il semble très inspiré et l'équipage, qui sent que quelque chose d'inhabituel se prépare, bout d'impatience.

EN ROUTE !

Enfin, le navire s'ébranle. La mer est forte, car l'Hiver est une Saison propice aux tempêtes.

Rapidement, le navire, qui prend de la vitesse, est secoué par la houle et se met à tanguer régulièrement.

Tous ceux qui ont des rudiments de Canotage ou de Navigation peuvent comprendre, bien que ce soit Difficile, que leur embarcation n'est pas idéalement profilée pour affronter les grosses mers, d'autant plus que, étant quasiment vide en dehors d'une double cargaison de provision, elle est plus soumise aux caprices de la houle que d'ordinaire.

INCIDENTS DE PARCOURS

Voici un florilège d'incidents de parcours possibles. À charge du MC d'en saupoudrer un voyage qui n'en a sans doute pas besoin, mais les incertitudes de la vie en mer...

Un banc de volnovores

Ces abominables créatures, profitant d'une vague plus haute que les autres, s'élèvent dans les airs et vont frapper tous ceux qui sont sur le pont. Leurs caractéristiques sont fournies dans l'encart consacré aux volnovores.

Un... Un... Au secours !

Cette chose, réveillée par la tempête qui s'est levée dans le nord, est un formidable poisson vermiforme de vingt mètres de long. Le seul problème est qu'il est mort il y a déjà quelque temps. Curieux qu'il continue à bouger comme cela... Mais il est vrai que, sinon, jamais il n'aurait pu quitter les Abysses où il a vu le jour. Il n'y a plus qu'à l'affronter avant qu'il n'ait tué tous les marins.

LE SERPENT DE MER MORT-VIVANT

Danger : Dangereux.

Caractéristiques physiques :

Agile, Monstrueusement Fort (9), Peu Observateur, Monstrueusement Résistant (9).

Instinct : 3

Attributs

Art Guerrier : 7
Art Étrange : 5

Compétences

Athlétisme : Expert
Bagarre : Expert
Chasse : -
Discrétion : -
Équilibre : Initié
Escalade : -
Intimidation : Novice

Loom : Expert
Natation : Expert
Orientation : Initié
Survie : Expert
Vigilance : Novice

Armes : morsure (grande).

Armure : aucune.

Règle spéciale : *Étant un mort vivant, cette créature est immunisée à tous les effets directs des Arts Étranges, exception faite de ceux qui sont basés sur le Loom noir. On ne peut donc pas l'éblouir avec « Par le regard d'or », mais on peut la brûler avec « Je modèle la chaleur ».*

Iceberg !

Un matin, alors que le jour se lève, la mer est envahie de colossales montagnes de glace. C'est le tourbillon qui les a vomis lorsque l'Hiver est revenu. Ils dérivent depuis, dégelant doucement.

Après une ou deux heures de navigation, la vigie hurle une excellente nouvelle : « Épave ! Épave en vue ! »

À moitié prise dans la glace, une embarcation émerge d'une masse de glace de taille encore plus impressionnante que les autres. Au milieu d'une étendue désolée, le navire se dresse, comme planté dans l'iceberg. En fait, celui-ci, au fil de sa croissance, a simplement vu son point d'équilibre changer et s'est retourné, exposant une nouvelle face au peu de soleil qui perce les nuages. En fondant, la glace a libéré son trésor : une embarcation de haute mer, un deux-mâts goélette dont la coque est faite entièrement en métal. Cette coque est d'ailleurs intacte et le navire n'attend qu'une bande d'aventuriers courageux pour être libéré. Son dessin est révolutionnaire : bien que le navire n'ait plus de mâts depuis bien longtemps, il peut encore flotter, parfaitement étanche.

Dans sa cale, on peut trouver une provision de livres, tous écrits en urbis, décrivant un écrien sous l'emprise d'un Hiver terrible.

Les coursives sont encombrées de cadavres gelés, pratiquement intacts, tous morts de froid. Leurs vêtements, qui

sont conçus dans des matériaux inconnus, sont extraordinairement chauds et résistants — tous les jets de survie en portant ces combinaisons sont abaissés d'une difficulté en milieu hivernal.

À l'intérieur de la cabine du capitaine, à l'arrière du navire, il y a une paire de jumelles, une excellente boussole marine, un sextant, une horloge mécanique de précision et de nombreuses cartes marines qui peuvent permettre, dans un avenir lointain, de trouver l'écrien dont elles dessinent les côtes.

MC, libre à vous de laisser les Aventuriers tenter de libérer cette carcasse de la glace. Il doit même être possible de la réparer en mettant à contribution les pièces de rechange qu'elle contient. C'est l'affaire de plusieurs semaines de travail. En fait, cela devrait faire manquer le rendez-vous aux Aventuriers. Dans ce cas, il faudra prolonger l'Hiver de quelques semaines...

Le simple fait de remettre le navire sur le flanc est une tâche d'Ingénierie Impossible, du moins sans l'endommager irrémédiablement. Il faut ensuite que tout l'équipage se mette au travail sur l'épave pour la renflouer. Cette fois, il faudra que le maître d'œuvre connaisse le Travail du bois sur le bout des doigts ; ce sont des journées Très Difficiles qui s'annoncent.

Une fois accompli le miracle et l'embarcation débarrassée des cadavres congelés qui l'encombrent, un incroyable prodige se produit : le deux-mâts flotte, et il est bien mieux profilé que le malheureux *Gloire de Musus*. Le capitaine va laisser un équipage réduit à bord de son ancienne embarcation et la prendre en remorque, transférant son pavillon sur cette prise merveilleuse. Avec sa voilure réduite et en remorquant le *Gloire de Musus*, le deux-mâts goélette a encore des performances supérieures au vieux sloop ! Sauver ce navire vaut un point de Destin.

Note à l'attention des MC que la cruauté répugne : *Si vous ne voulez pas voir tous ces efforts gâchés, vous pouvez considérer que, même s'il y perdra encore son mâât, ce navire peut aisément suivre l'Émissaire de l'Hiver... et qu'il le fera.*

SABOTAGE

Au bout d'une semaine de mer, alors que l'Hiver se fait plus rude, le subré-cargue reçoit la visite du maître-coq affolé. Les provisions d'eau ont été anéanties !

Dans la cale, c'est un spectacle de désolation qui attend le malheureux Aventurier. Aralmus, le maître-coq, n'en a parlé à personne bien entendu, mais tous les tonneaux ont été percés et leur contenu s'est répandu dans l'eau saumâtre du fond de cale.

Le capitaine préconise de rationner l'eau et de faire escale dans la seule île à proximité : Asile.

En attendant, il y a tout de même trois jours de traversée pour atteindre leur but ; il faudrait trouver le responsable de ce méfait et le mettre hors de nuire. Ce qu'il a commis aurait pu avoir des conséquences terribles s'il avait attendu une semaine de plus.

En vérifiant attentivement chaque tonneau, on peut repérer sur l'un d'entre eux une pointe de métal. Une fois extraite, il s'avère qu'il s'agit d'une pointe de couteau. Il ne reste plus qu'à fouiller tout le navire à la recherche de l'arme endommagée.

Tous les marins ont un couteau. Mais aucun n'a perdu sa pointe ou été aiguisé récemment. Le maître-coq peut en témoigner : c'est lui qui dispose de la meule du bord, seul instrument capable de refaire une pointe à un couteau.

Reste la cambuse du maître-coq, qui est pleine de couteaux. D'ailleurs, l'un d'entre eux est curieusement brillant, comme s'il venait d'être soigneusement aiguisé. Un enquêteur suffisamment Vigilant constatera — c'est Facile — que la pointe a été aiguisée tout spécialement.

Pendant ce temps, Aralmus entreprend de répandre la rumeur de la perte des provisions d'eau, espérant semer le trouble. Aralmus est en fait un homme de Lemarsus, qui a bien l'intention de capturer ce navire qui saurait où se trouve le fabuleux Émissaire de l'Hiver. Dès qu'il aura accosté sur Asile, il se fait fort de capturer tout le monde.

ASILE

Asile est l'île où tous les Wishes irrécupérables sont déposés afin qu'ils ne nuisent pas à leur prochain. Au fil des générations, il s'est ainsi créé une petite société de déments tous plus dangereux les uns que les autres, vivants de la piraterie.

Les Wishes, pour apaiser leur mauvaise conscience, ont laissé faire.

Asile est un simple sommet volcanique couvert d'un épais manteau de forêt tempérée. Elle abrite nombre de sources d'eau. Le capitaine a prévu de l'aborder par la côte opposée à son unique ville, Démence.

S'il est averti du complot tramé par Aralmus, il n'en fera rien, car il se doute que c'est là que l'attend le *Sans Foi Ni Loi*. En fait, le pirate ne l'attend pas là ; de peur d'effaroucher sa proie, il a laissé l'embarcation au port et est parti à travers bois avec son équipage.

Si les Aventuriers abordent devant l'embuscade de Lemarsus, ils devront livrer combat pour rembarquer. Considérez alors qu'ils doivent survivre pendant dix PA et qu'ils livrent un combat à trois contre un. Une fois arrivés sur la plage, ils sont hors de danger, car l'équipage réduit de Lemarsus n'est pas de taille si de vrais guerriers soutiennent celui de Clamurus.

Le pirate, la mort dans l'âme, ordonne le repli en jurant de se venger. Inutile de préciser qu'il doit survivre à tout prix... Il ne reste plus qu'à repartir faire des provisions d'eau.

Si les Aventuriers ont démasqué le traître, en revanche, le *Gloire de Musus* abordera un côté plus difficile d'accès, mais très probablement hors de portée du *Sans Foi Ni Loi*. C'est sans compter, cependant, sur la population de l'île...

Le moine fou

Parmi les Wishes, certains n'ont pas eu le cœur de laisser ces fous à leur triste sort. Ils se sont donc fait débarquer sur cette île pour tenter de leur apporter tout le réconfort d'un esprit équilibré. C'était sans compter, cependant, sur l'effet qu'aurait la fréquenta-

tion permanente d'un millier de fous sur un « esprit équilibré ». De cette poignée d'idéalistes, il ne reste plus qu'un malade solitaire, le moine fou, qui règne sur les fous sauvages de l'île. Car tous ne sont pas capables de vivre en société organisée.

Une partie de la population d'Asile est si malade que le fait de côtoyer ses semblables en grand nombre leur est tout simplement impossible. Une dizaine de fous parmi ceux-là se sont rassemblés autour du moine fou. Il les a organisés en meute et chasse avec eux, comme s'il s'agissait d'animaux, ce qui est le maximum qu'ils puissent supporter.

Quel que soit l'endroit par où ils abordent, les hommes du *Gloire de Musus* vont devoir empiéter sur leur territoire... Et ils sont très territoriaux.

Au début, ce ne sont que des silhouettes humanoïdes entraperçues dans les sous-bois — ces bêtes sont Très Difficile à repérer.

Puis ils se font plus pressants : le dernier de la colonne disparaît sans un cri. Quelques minutes plus tard, l'avant-dernier a le temps de crier ; c'est le signal de l'hallali. Jaillissant des fourrés, des arbres, de partout, une dizaine de déments hurlants apparaissent. Ils ne sont pas armés — ils n'utilisent que leurs poings, leurs ongles et leurs dents.

LES BÊTES HUMAINES

Danger : Dangereuses.

Caractéristiques physiques :

Très Agiles, Très Fortes, Très Observatrices, Très Résistantes.

Instinct : 2

Attributs

Art Guerrier : 4

Art Étrange : 3

Compétences

Athlétisme : Expertes

Bagarre : Expertes

Chasse : Expertes

Discrétion : Expertes

Équilibre : -

Escalade : -
Intimidation : *Novices*
Natation : -
Orientation : *Expertes*
Survie : *Expertes*
Vigilance : *Expertes*

Armes : bagarre, morsure (petite).
Armure : aucune.

COURSE POURSUITE

Une fois les provisions d'eau refaites, le *Gloire de Musus* peut enfin reprendre sa course. Il lui faudra encore une dizaine de jours, détour oblige, pour atteindre le grand tourbillon. C'est cependant sans compter sur le *Sans Foi Ni Loi*.

Au bout de cinq jours de navigation — qui peuvent bien entendu être pimentés d'événements fâcheux présentés dans « Incident de parcours » — une voile apparaît sur l'horizon. À la mi-journée, il est possible de discerner son pavillon : un simple rectangle de toile blanche couvert de minuscules inscriptions, d'une longueur démesurée. Les marins, entendant cela, se mettent à trembler. Certains murmurent que ce pavillon porte les noms de tous les navires que le *Sans Foi Ni Loi* a coulés. C'est la raison de sa longueur démesurée.

La poursuite semble bien engagée. À moins d'avoir récupéré la goélette dans les glaces, l'issue ne fait pas doute, même si un bon pilote peut la retarder quelque temps.

À chaque demi-journée, les deux pilotes opposeront leurs compétences en Navigation. Le *Gloire de Musus* part avec une journée d'avance. Quoi qu'il arrive, il perd une demi-journée chaque jour, du fait de la vitesse supérieure du *Sans Foi Ni Loi*. Il faut que le pilote compense ce handicap... Chaque fois qu'il l'emporte, il gagne une demi-journée. Au bout de cinq jours de poursuite, le bruit du grand tourbillon devient très nettement perceptible. Une brume permanente monte du maelström, qui hurle et gronde comme une bête affamée.

ET SI LES AVENTURIERS SONT À BORD DU DEUX-MÂTS GOÉLETTE ?

Cet excellent navire a plus de toile, même dans l'état de délabrement où il est, que le *Sans Foi Ni Loi* ; il est aussi mieux profilé, bref, il va plus vite. Cette fois, ce sont les Aventuriers qui gagnent une demi-journée par jour sur leur adversaire. Mais quoi qu'il en soit, la confrontation finale est inévitable : le *Sans Foi Ni Loi* arrivera simplement comme par hasard, d'un autre point de la bordure du grand tourbillon, utilisant l'incroyable vitesse que le phénomène peut donner sur ses bords.

ET SI LES AVENTURIERS SONT RATTRAPÉS PAR LE SANS FOI NI LOI ?

L'abordage est alors inévitable. Les Aventuriers se battent à trois contre un et ils ont intérêt à gagner, car Lemarsus ne fait jamais de prisonnier, seulement des prisonnières... qui de toute façon regrettent toujours d'avoir survécu, même si cela ne dure pas.

FINAL !

Enfin le *Gloire de Lusur* atteint les bords du grand tourbillon. Bien que son cœur soit pratiquement au-delà de l'horizon, le fracas qu'il produit est apocalyptique. Les courants deviennent complètement déments, d'une puissance indomptable. Le navire est emporté comme un fétu de paille et commence à tourner.

Une première fois, au centre du tourbillon, une coque de métal noire apparaît entre deux vagues. L'Émissaire de l'Hiver est bien là ! Le navire semble avoir démâté et il tourne à grande vitesse près du bord. S'en approcher réclame des prouesses de navigation, car la mer est d'un Extrême danger. En tout cas, le *Sans Foi Ni Loi* s'y essaye.

Dès que l'un des navires est arrivé à portée de lancer, un homme se met à la

proue avec un croc des mers pour tenter de harponner le bastingage du navire. Gageons qu'un des Aventuriers le tentera. Dans les embruns, avec le vent de la course et le tangage du navire, tous les tirs s'effectuent avec un malus de 6. Si c'est l'un des hommes du *Gloire de Musus* qui touche le premier, Lemarsus, mauvais joueur, braque son navire pour briser la corde qui relie son adversaire à la fabuleuse épave. La collision est inévitable. Sinon, une fois démontrée sa supériorité, il décide de finir sa journée avec son divertissement préféré : l'abordage.

Le *Sans Foi Ni Loi*, dans tous les cas, éperonne le *Gloire de Musus*. Les pirates, profitant du choc, sautent sur le pont. Le combat s'engage et cette fois, pas de retraite possible.

Il s'arrêtera lorsque tous les combattants seront morts ou, si les Aventuriers sont en trop mauvaise posture, lorsque les deux navires, encastrés l'un dans l'autre, se briseront sous la pression. Si les Aventuriers obtiennent la victoire, ils bénéficient de quelques PA pour mettre leur paquetage sur un radeau et tenter de rallier l'Émissaire de l'Hiver.

ÉPILOGUE : ET LE JEUNE MOUSSE FUT SAUVÉ. OHÉ ! OHÉ !

Alors que, dans un fracas de fin du monde, les deux navires se brisent, l'étrave luisante d'un navire à la dérive, jaillissant hors des eaux, apparaît juste devant l'un des Aventuriers. Un vieil espar, pourri mais pas au point de se rompre sous la charge, semble offrir à ceux qui en auront le courage une possibilité de monter à bord.

La coque d'Armor dénonce sans ambiguïté l'Émissaire de l'Hiver. Il ne reste plus qu'à se hisser. Le reste... est pour notre prochain numéro !

PERSONNALITÉS

ALENA

Alena est une femme wishe doté d'un léger déséquilibre mental dû à un dysfonctionnement modéré de son ego.

En effet, celui-ci est légèrement trop positif, ce qui induit des phénomènes de cyclothymie positive renforcés par une tendance pathologique, probablement d'origine psychotique, à des épisodes de dépressions nerveuses exprimés au travers de crises de violence. Il n'est pas impossible qu'un très léger problème de pulsions inconscientes trop refoulées...

Enfin bref, Alena est saine d'esprit, sauf pour son peuple, qui trouve qu'elle a mauvais caractère et trop de volonté. Et en plus, elle se met tout le temps en colère.

Physiquement, Alena est une grande femme d'un mètre quatre-vingt, au corps élancé quoique la maternité lui ait donné des hanches voluptueuses et une poitrine plus qu'avantageuse. Son visage aux traits fins, un peu triangulaire, est marqué par deux yeux vert-de-gris étincelants et une bouche pulpeuse.

Sa chevelure brune, longue et légèrement ondulée, cascade jusqu'à sa parfaite chute de reins.

D'un point de vue guildien, Alena est une recrue de choix. Supérieurement entraînée, d'une intelligence aiguë particulièrement redoutable, elle combine un sens du contact humain à une certaine méfiance naturelle qui en fait la survivante par excellence.

Il faut encore ajouter que, comme tous les membres de son peuple, elle a une parfaite maîtrise de ses émotions et

plus généralement de son esprit, à quelques exceptions près — quand elle rencontre une situation vraiment énerve, notamment. Cela implique, par exemple, qu'elle est capable d'ignorer la peur ou la tristesse, sans effort apparent. C'est une qualité extrêmement précieuse, qui en ferait un auxiliaire de toute première force dans un groupe de guildiens. En retour, cela veut dire qu'on ne peut guère compter sur ses sentiments, qu'elle peut faire apparaître et disparaître à volonté. Elle est ainsi capable de souffrir des plus extrêmes transports amoureux et de risquer son existence pour un homme qu'elle aime passionnément, sincèrement... et cesser de l'aimer le jour suivant, lorsque la situation ne s'y prête plus ou parce qu'elle a trouvé plus d'intérêt à ce que la romance cesse.

MAÎTRESSE MARIN, MAÎTRESSE PÊCHEUSE D'ÉPAVE ET COMPAGNONNE ESCROC, SUPER EXPÉRIMENTÉE

Caractéristiques physiques :

Agile, Forte, Super Observatrice, Résistante.

Caractéristiques mentales :

Super Charmeuse, Rusée, Savante, Super Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4, Art Étrange : 4
(Art Guildien : 6)

Note : Le score d'Art Guildien entre parenthèses est celui qu'Alena développera en quelques mois au contact de guildiens.

Loom : Aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Experte*
Arme de jet : *Experte*
Bagarre : *Experte*
Canotage : *Experte*
Comédie : *Initiée*
Discrétion : *Experte*
Escalade : *Experte*

ALENA



Équilibre : *Experte*

Falsification : *Initiée*

Jeu : *Initiée*

Mois : *Experte*

Marchandage : *Experte*

Natation : *Experte*

Navigation : *Experte*

Négoce : *Initiée*

Sagesse populaire : *Experte*

Sens de la rue : *Initiée*

Survie : *Experte*

Sheï : 0

Armes : *coutelas, tous les projectiles qui peuvent lui tomber sous la main.*

Armure : *cuir souple.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

IMLAVA

Imlava, fille d'Alena, est une jeune adolescente de quinze printemps. Il est difficile de juger de son état mental, inévitablement instable à cette période de bouleversements physiologiques qui induisent une nécessaire recombinaison des éléments constitutifs de son psychisme, notamment afin d'intégrer les pulsions sexuelles sous leur forme la plus pure. Cependant, le temps que cette adaptation prend semble indiquer que les troubles dont souffre la mère se sont transmis en partie à la fille. La liste des affections mineures dont souffre Imlava démontre assez clairement une pathologie psychotique en résorption lente, sans garantie, malheureusement, de résultat : la résorption peut s'arrêter à tout moment. Notamment...

Résumons-nous : Imlava est une adolescente normale, peut-être même un peu trop normale — mais elle est wishe, après tout. Malheureusement, dans la société parfaitement saine des wishs, elle n'est pas encore assez normale. Elle souffre de ce grave problème qu'est la crise de l'adolescence et qu'elle n'a pas réussi à surmonter en deux ans, ce qui est très, très long pour les membres de son peuple.

Physiquement, Imlava a encore sa silhouette d'adolescente, dans laquelle pointe pourtant déjà des charmes plus minces que ceux de sa mère, mais tout

aussi admirablement conformés. Aussi blonde que sa mère est brune, Imlava a d'adorables yeux bleus, immenses, et un petit visage mutin à la peau de lait légèrement hâlée par la vie au grand air.

Moins compétente qu'Alena, elle est cependant tout à fait capable de se débrouiller dans quelques domaines bien utiles comme les soins ou la conduite d'un navire. Elle dispose surtout d'un contrôle encore plus étroit que sa mère sur ses émotions. Celles-ci peuvent naître et mourir dans la seconde où elle en conçoit le besoin. Il est par exemple presque impossible de violer Imlava, à moins qu'elle ne le veuille, car l'individu qui s'y essaierait trouverait une jeune fille tout à fait consentante, satisfaite même de la brutalité du déroulement de la chose s'il le faut. Cela Alena n'en est pas capable — elle se mettrait au moins en colère.

Cependant, comme sa mère, Imlava n'est pas parvenue au prodigieux degré de maîtrise de son propre esprit et surtout de compréhension de celui des autres. C'est là sa seule tare.

MAÎTRESSE MARIN, COMPAGNONS SOIGNEUSE ET APPRENTI CHASSEUSE D'ÉPAVE, TRÈS EXPÉRIMENTÉE

Caractéristiques physiques :

Très Agile, Assez Forte, Super Observatrice, Assez Résistante.



IMLAVA

Caractéristiques mentales : Super Charmeuse, Rusée, Très Savante, Très Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 3, Art Étrange : 5
(Art Guildien : 6)

Note : Le score d'Art Guildien entre parenthèses est celui qu'Imlava développera en quelques mois au contact de guildiens.

Loom : Aucun

Compétences

Armes tranchantes : *Experte*
Arme de jet : *Novice*
Bagarre : *Experte*
Biologie : *Initié*
Botanique : *Initié*
Canotage : *Experte*
Discrétion : *Experte*
Escalade : *Experte*
Équilibre : *Experte*
Médecine : *Initié*
Natation : *Experte*
Navigation : *Experte*
Poisons : *Experte*
Premiers soins : *Initié*
Sagesse populaire : *Experte*
Sens de la rue : *Initié*
Vigilance : *Initié*

Sheï : 0

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Musus

Musus, même du point de vue des Aventuriers, est un peu fou. Il a eu le malheur d'être un peu trop intelligent et de découvrir que l'univers dans lequel il évolue est faux, qu'il ne s'agit que d'une réplique d'un univers qu'il pensait exister mais, qui en fait a été organisé à son intention. Du point de vue de l'équipe soignante qui le traite, cette prise de conscience est un terrible échec. Là où il avait été prévu que son moi prendrait l'ascendant sur ses pulsions sexuelles refoulées, l'effet a été complètement inverse : son surmoi,

prenant de l'amplitude, s'est développé aux dépens du ça en second lieu, détruisant le noyau identitaire en...

Enfin bon, ça n'a pas marché et tout ce que peuvent faire les wishs qui s'occupent de lui est de rendre sa vie aussi supportable que possible.

Musus est donc devenu le patron d'une pègre créée de toutes pièces pour l'aider à vivre et a développé toutes sortes de traits de caractères étranges. Il ne dort plus, ou si peu ; il alterne des crises de boulimie avec un refus presque total de s'alimenter...

Musus aurait pourtant pu être beau : son visage aux traits délicatement ciselés, à la mâchoire bien dessinée et aux lèvres fines, s'orne de deux grands yeux bleus, clairs comme la glace. Légèrement musclé, il a une silhouette fine et athlétique à laquelle son succès auprès des femmes doit beaucoup.

Mais Musus est surtout un assisté perpétuel. De toute sa vie, il n'a jamais rien fait seul. Son expérience personnelle s'en ressent : il ne sait guère que gérer son petit empire factice, qui de toute façon ne pourrait jamais s'effondrer, à moins que Musus n'organise cela expressément. Sa seule victoire sur la vie, bien amère, fut de comprendre une partie des machinations qui l'entourait et d'accéder à une compréhension terrible de son propre esprit.

COMPAGNON LARRON, PEU EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques :

Agile, Fort, Super Observateur, Assez Résistant.

Caractéristiques mentales :

Très Charmeur, Super Rusé, Peu Savant, Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.
Art Étrange : 5.

Loom : Aucun.

Compétences

Armes tranchantes : *Initié*
Bagarre : *Initié*

Discrétion : *Initié*

Intimidation : *Initié*

Pickpocket : *Initié*

Sagesse populaire : *Hors catégorie*

Sens de la rue : *Initié*

Survie : *Initié*

Sheï : 0.

Armes : poignard-aiguille.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

LEMARSUS, CAPITAINE DU SANS FOI NI LOI

Lemarsus est un capitaine pirate, ce qui indique assez clairement les dysfonctionnements mentaux dont il souffre. Il n'est pas difficile de comprendre que le terrible accident qui lui a emporté une partie du visage est bien à l'origine des troubles dont il souffre, mais, indubitablement, il affiche tous les signes d'une personnalité psychotique ultra-violente affligée de pulsions suicidaires sublimées dans ses multiples déviances sexuelles, comportementales et psychiques. Décrire la totalité de sa personnalité constitue d'ailleurs un exercice de base des cours d'analyse psychologiques de nos tout-petits... Donc, si l'on résume en termes clairs, même les guildiens devraient trouver Lemarsus inquiétant. Le capitaine est un pirate dans tous les sens du terme, et d'ailleurs le nom de son navire résume fort bien sa manière de penser.

Physiquement, Lemarsus est un homme ravagé par les terribles séquelles d'une rencontre avec un banc de volnovores qui lui ont emporté une partie des chairs du torse et du visage. Ce qui reste de son nez est posé de travers et mal relié aux ailes du nez par d'horribles boursouflures de tissu cicatriciel ; une partie des chairs de sa mâchoire manquent, laissant un grand vide obscur sur le côté de son visage. Son torse est labouré par de profondes cicatrices, terribles à voir.

Lemarsus affectionne, ce qui le rend d'autant plus terrible à contempler, de clinquantes chemises à fleurs multicolores, qu'il laisse ouvertes sur son torse pour mettre en valeur ses affreuses cicatrices. En dépit de ces traces très

apparentes de ces vieilles blessures, il ne souffre d'aucun handicap tel que doigt ou œil en moins.

D'un point de vue guildien, le capitaine Lemarsus est un véritable cauchemar. Il attaque tout ce qui flotte, jette les hommes à la mer, livre les femmes à son équipage de psychopathes tout en se réservant les plus jolies pour leur faire subir un destin très désagréable. Et en plus, il triche dans les épave-parties.

Il faut encore ajouter que, du fait des séquelles de ses blessures, il a développé une sorte de langage dérivé, proche du wish mais Très Difficile à comprendre.

MAÎTRE CORSAIRE, MAÎTRE FANTASSIN ET COMPAGNON CHASSEUR D'ÉPAVE, SUPER EXPÉRIMENTÉ

Caractéristiques physiques :

Assez Agile, Super Fort, Très Observateur, Super Résistant.

Caractéristiques mentales :

Pas Charmeur, Super Rusé, Savant, Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 6

Art Étrange : 4

Loom : *Aucun*

Compétences

Armes Articulées : *Initié*

Armes combinées : *Expert*

Armes contondantes : *Expert*

Arme de jet : *Expert*

Armes de trait : *Expert*

Armes tranchantes : *Expert*

Athlétisme : *Expert*

Bagarre : *Expert*

Canotage : *Expert*

Discrétion : *Initié*

Intimidation : *Expert*

Escalade : *Expert*

Équilibre : *Expert*

Lois : *Initié*

Marchandage : *Initié*

Natation : *Expert*

Navigation : *Expert*

Premiers soins : *Expert*

Sagesse populaire : *Expert*

Survie : *Initié*

Sheï : 0

Armes : *coutelas, sabre.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

ments de cruauté, mais c'est tout de même moins drôle qu'un vrai combat.

MAÎTRES CORSAIRES, COMPAGNONS FANTASSINS ET NOVICES CHASSEURS D'ÉPAVE, TRÈS EXPÉRIMENTÉS

Caractéristiques physiques :

Assez Agiles, Très Forts, Observateurs, Très Résistants.

Caractéristiques mentales :

Peu Charmeurs, Très Rusés, Savants, Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5

Art Étrange : 4

Loom : *Aucun.*

Compétences

Armes Articulées : *Novices*

Armes combinées : *Initiés*

Armes contondantes : *Initiés*

Arme de jet : *Experts*

Armes de trait : *Initiés*

Armes tranchantes : *Experts*

Athlétisme : *Initiés*

Bagarre : *Experts*

Canotage : *Experts*

Discrétion : *Novices*

Intimidation : *Experts*

Escalade : *Experts*

Équilibre : *Experts*

Natation : *Experts*

Navigation : *Novices*

Premiers soins : *Initiés*

Sagesse populaire : *Expert*

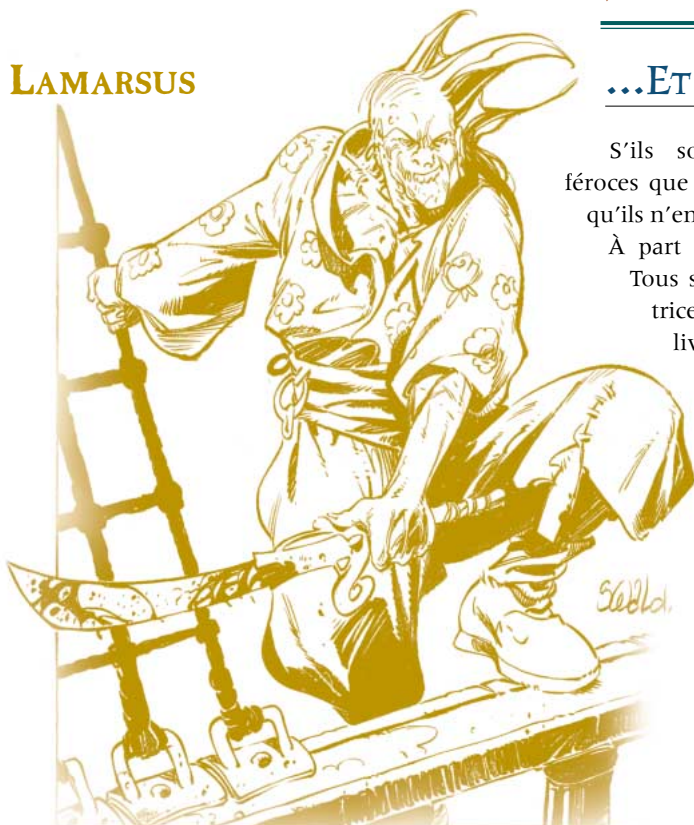
Sheï : 0

Armes : *coutelas, sabre.*

Armure : *aucune.*

Tours, sorts et sortilèges : *aucun.*

LAMARSUS



...ET SES HOMMES

S'ils sont un peu moins féroces que Lemarsus, c'est parce qu'ils n'en ont pas l'intelligence.

À part cela, il est leur égal.

Tous sont couturés de cicatrices comme s'ils avaient livré mille combats ; tous arborent qui un œil en moins, qui une dentition noire entièrement gâtée, qui une main munie de quatre, trois, voire deux doigts.

Leur seul plaisir dans la vie est de tuer, de temps en temps avec quelques raffine-

