

# Odysseus

Épisode 1 : *Corallia*

SPARK 01

## Sommaire

Remerciements.....	4
Crédits.....	4
Avant-propos.....	5
Avertissement pour mal-comprenants ..	5
À propos de la réalité scientifique .....	5
Qu'est-ce qu'Odysseus ?.....	5
Spoiler alert .....	5
Première partie : Odysseus.....	6
Univers de jeu .....	7
Synopsis .....	7
Planétodex .....	7
Carte politique .....	8
Carte militaire.....	9
Carte géographique.....	10
Atlas géographique .....	11
Les Terres Morcelées .....	11
Climat des terres morcelées.....	11
Saisons des terres morcelées .....	11
La mer d'Agal.....	11
Les trois grandes terres .....	12
Côtes « sur » et « sous » le vent .....	12
Isla Major .....	12
Archipel Stolkin.....	13
Archipels Nek-Amas.....	13
Les terres des Seigneurs Régents....	14
L'archipel d'été .....	15
Le reste du monde.....	15
Les profondeurs .....	16
Légendes de tavernes .....	16
Les vents.....	18
Les lunes.....	19
Les marées.....	19
L'astrologie .....	19
Les constellations .....	19
Atlas historique.....	20
Le calendrier .....	20
Le mythe des origines .....	20
Croyances diverses .....	21
La fondation de la Fédération.....	22
Les lois du Saint Commerce.....	22
La confrontation .....	23
La première guerre d'Agal .....	23
Le Status Quo .....	23
La maladie du Corail.....	24
Le remède des moines-siges.....	24
Atlas sociologique .....	25

Démographie.....	25
Les classes sociales .....	25
Les genres .....	26
Les entités politiques .....	26
Langues.....	26
Les royaumes flottants.....	27
La Fédération commerçante Selmer	27
Les avantages du statut de fédéré ....	27
Les navires postaux .....	30
Les commerçants.....	30
La marine fédérée.....	31
Justice sociale.....	32
La Citadelle.....	33
Le chenal aux chimères .....	35
Les Nek Amas .....	35
Iriz Den .....	37
Les moines-siges .....	37
Les alizés.....	38
Atlas technologique.....	39
Niveau technologique .....	39
Les matériaux .....	39
Les Arcanes.....	39
Les bornes arcanes.....	40
Les codes d'accréditation .....	41
Les lames arcanes .....	41
Les arcanistes .....	42
Les cerbatanes .....	42
Marine et navigation.....	42
La monnaie.....	44
Atlas biologique .....	45
Le Catalogue .....	45
Symbiose.....	46
Les sept sciences .....	48
La liqueur d'existence .....	49
Les produits de la mer .....	50
Le bliff .....	51
Les prédateurs .....	52
Les règnes animaux .....	54
Catalogue des créatures de Corallia ....	56
Deuxième partie : Mécaniques.....	57
Systèmes de jeu.....	58
FATE .....	58
Cypher System.....	58
Enjeux du cadre.....	58
Le Catalogue .....	59
Défis .....	59
Les sept sciences .....	59
Équipement .....	62
Les arcanes.....	63

# Corallia

Les objets courants .....	65	Les loguistes.....	100
Le voyage.....	72	La tempête.....	100
Raconter le voyage .....	72	Scène 4 : Les îles galapas .....	100
En bref.....	72	Scène 5 : L'enfant-rêve.....	101
Mise en place.....	72	Acte 3 – Investigation .....	102
Déroulement d'un tour.....	73	Mise en place .....	102
Définir un cap .....	73	Scène 1 : Rapatrier l'enfant-rêve.....	102
Génération de l'environnement .....	73	Scène 2 : Étudier la mutation .....	103
Narration de l'événement.....	73	Scène 3 : L'épave de la Fed .....	106
Résumé des règles de navigation .....	74	Scène 4 : Le parmenas .....	107
Mener la guerre .....	75	Le fin mot de l'enquête.....	108
Escarmouche .....	75	Acte 4 – Confrontation .....	108
Navires des terres morcelées.....	76	Mise en place .....	109
Campagne militaire.....	76	Scène 1 : Le contre-ordre.....	109
Personnages joueurs prêtirés.....	77	Le plan des Nek Amas.....	111
Finkel – Le Baroudeur .....	78	Scène 2 : Bashar .....	112
Océane – le Recteur .....	78	Scène 2a : Passe-Vogue .....	112
Esta – la Lolita.....	79	Scène 2b : Feinte et fuite.....	113
Tubal – la Brute.....	79	Scène 2c : Garatas .....	113
Eloïne – l'Aventurière .....	80	Scène 3 : Wurm.....	114
Nout Sem – le Receleur .....	80	Scène 3a : Iriz Den .....	114
Tyren – le Disciple .....	81	Scène 3b : La rencontre .....	114
Laknaous – la Déchue.....	81	Scène 3c : Prisonniers.....	115
Troisième partie : scénario .....	82	Scène 3d : La gueule du loup .....	115
Acte 1 – Manipulation .....	83	Scène 3e : La taverne .....	116
Scène 1 : Plein ciel.....	83	Scène 3f : L'enclos .....	118
Scène 2 : Le briefing .....	83	Scène 4 : Kali .....	118
Scène 3 : Le compilateur Arcane.....	84	Scène 4a : La Citadelle .....	119
Scène 4 : Préparation .....	85	Scène 4b : Le siège de la Citadelle	124
Scène 5 : Le diseur d'heure .....	86	Scène 4c : Négociation .....	124
Scène 6 : Les étoiles du crépuscule ....	87	Scène 4d : Assaut en mer .....	125
Interlude - Une lanterne dans le ciel		Scène 4e : L'attaque du dessous ....	126
nocturne.....	90	Acte 5 – Révélation.....	128
Scène 7 : Les enfants-rêves .....	92	Scène 1 : Plan de la dernière chance .	128
Scène 8 : Mouvements dans les ombres		Scène 2 : La maladie.....	129
.....	92	Scène 3 : La fissure .....	129
Scène 9 : La fin de Bérith.....	94	Scène 4 : La crypte .....	130
Scène 10 : Prêt à partir .....	94	Scène 5 : Le blocus.....	132
Acte 2 – Exploration.....	95	Scène 6 : Le cycle s'achève .....	133
Scène 1 : Sceau d'arcane.....	95	Épilogue.....	135
Scène 2 : Le parmenas .....	96	Troisième partie : annexes .....	137
Scène 3 : Le voyage .....	96	La campagne Odysséus .....	138
La colonne solitaire.....	97	Violence et civilisation.....	139
Le paracelse .....	97	Inspiration.....	143
Le megalucius.....	97	Lecture.....	143
Le construct .....	98	Cinéma.....	143
Les marchands .....	99	Jeux vidéos.....	143
Le pêcheur bloqué.....	99	Le mot de la fin.....	144
Les pirates Nek Amas .....	99		

# Remerciements

Un grand merci aux différentes équipes de jeu qui ont donné naissance à cette campagne qui fut extraordinaire, autant à jouer qu'à écrire.

Merci à **Jordan** d'avoir ouvert les toutes premières portes d'**Odysseus** à travers nos échanges et ses illustrations.

Merci à **Tom** d'avoir testé la toute première version de ce scénario.

Merci également à l'équipe de jeu composée de **Dragui, Sebastien, Romain** et **Roy** pour avoir exploré un peu plus en avant l'univers Corallia.

Et enfin, en dernier, mais également en premier, merci à l'équipe de campagne officielle d'**Odysseus** pour m'avoir accompagné en imaginaire durant toute cette saga : **Greg, Vincent, Anne-Laure, Gabriel, Yann, Jonathan, Adrien** et **Dorine**.

# Crédits

Textes : Pierre Saliba

Illustration de couverture : « Odysseus » de Jordan Gentès (<http://www.jordan-graphic.com/>)

Illustrations intérieures : photos personnelles de l'auteur.

Numéro de copyright enregistré 00061071-1

# Avant-propos

## Avertissement pour mal-comprenants

Ce jeu n'est pas conseillé aux moins de 16 ans. Il s'agit d'un ouvrage de pure fiction qui aborde des sujets comme la violence, le voyage, l'écologie, le voyage, le spécisme et les travers de la modernité. Vous trouverez probablement dans ce scénario des scènes susceptibles de choquer les plus sensibles. En aucun cas, il ne traite de la réalité ou n'invite le lecteur à pratiquer (ou à subir) tout ce qui sort du cadre raisonnable (et légal) de la vie quotidienne.

Ceci est un jeu, rien de plus, rien de moins. Abordez-le comme vous le feriez avec un livre fantastique ou un film de complète fiction. Amusez-vous avec, c'est fait pour.

## À propos de la réalité scientifique

L'intérêt d'imaginer un récit de science-fiction est justement de pouvoir jouer avec la cohérence scientifique. La tordre en quelque sorte afin de pouvoir raconter des histoires intéressantes. Le scénario que vous tenez entre vos mains n'a pas pour vocation d'être historiquement ou scientifiquement exact. Ce n'est pas un manuel d'éducation agréé, c'est un jeu de science-fiction et il serait incorrect de vous conseiller de tout accepter ou de tout rejeter en bloc.

Par ailleurs, il serait difficile de définir un type de science-fiction : hard SF ou fantasy SF. Ce jeu lorgne entre ces deux extrêmes au gré des épisodes.

## Qu'est-ce qu'Odyseus ?

Il faut considérer **Odyseus** comme une saga, une épopée. Comment raconter l'histoire d'un univers sinon en parcourant les vastes distances et périodes qui le

composent ? **Odyseus** raconte une histoire qui s'étend sur une période de temps extrêmement longue et les joueurs auront l'occasion d'interpréter plusieurs générations de héros, participant tous à la construction d'un seul et même paradigme.

Si l'on voit souvent des jeux afficher l'étiquette de *Space Opéra*, il serait plus juste de parler de *Planet Opéra* pour le scénario que vous tenez dans les mains. Plutôt qu'un énième jeu traitant de batailles spatiales, nous allons tenter, dans **Odyseus**, de plonger sous les atmosphères des planètes visitées afin de visiter des écosystèmes et des civilisations variées.

**Odyseus** c'est aussi un questionnement sur le concept de violence. Ce qu'elle représente dans nos civilisations et comment sa présence ou son absence façonne le monde qui nous entoure. Chaque épisode abordera une facette différente de la violence que l'on incarne parfois, volontairement ou non.<sup>1</sup>

## Spoiler alert

Notez que les paragraphes qui suivent celui-ci rentrent directement dans le vif du sujet et décrivent les tenants et les aboutissants de ce scénario sans réserve. Si vous avez l'intention de jouer un des personnages de cette aventure, stoppez immédiatement votre lecture et remettez cet ouvrage au MJ le plus proche.

---

<sup>1</sup> Voir **Violence et civilisation** page 139

# Première partie : Odysseus

# Univers de jeu

## Synopsis

Les héros sont engagés par la plus haute autorité de la civilisation du monde connu : la **fédération commerçante Selmer**. L'enjeu est énorme, car il s'agit de suivre une piste pouvant mener à un remède à la **maladie du Corail**. Un mal qui, depuis dix ans, condamne les enfants des terres morcelées à la dégénérescence puis à la mort.

La promesse d'un remède est ce qui mènera les héros à travers un périple à travers les océans. Ils affronteront les terribles **Nek-Amas** pour qui le pouvoir politique et militaire est tout aussi important que la survie de leurs enfants.

Au terme de leur voyage, les héros découvriront une vérité qui donnera des clés pour comprendre l'origine de la maladie du Corail, mais qui dévoilera un pan de l'histoire de leur monde.

## Planétodex

Les **Terres Morcelées** sont habitées par des êtres humains. S'ils ont appris à dompter leur environnement immédiat, la planète renferme toujours de nombreux secrets et les mystères font partie du quotidien. La quasi-intégralité des savoirs humains sont compilés dans ce qu'il convient d'appeler le **Compilateur Arcane de la Fed** ou, plus communément appelé, le **Planétodex**.

Cet appareil **Arcane**<sup>2</sup>, de très haute technologie regroupe tout ce qu'il y a à savoir sur la géographie, l'histoire et la biologie du monde connu. Le compilateur est conservé dans la tour de la Fédération à la **Citadelle**, mais ses données sont accessibles depuis l'une des **bornes Arcane** qui se trouvent un peu partout.

<sup>2</sup> Voir **Arcanes** page 39

Comme c'est le cas avec beaucoup d'objets **Arcanes**, un **niveau d'accréditation**<sup>3</sup> est nécessaire pour accéder à des informations qui sont jugées plus ou moins confidentielles par la fédération commerçante.

Le Planétodex contient de vastes quantités de données. Les sujets traités sont variés et bien documentés. Les textes ci-dessous ne sont que des résumés.

### Où et quand sommes-nous?

Il y a fort à parier que vos joueurs (ou bien vous-même) se demandent rapidement si cette planète que l'on s'appête à décrire en long en large et en travers est bien la Terre. Les personnages sont bien des êtres humains. Sont-ils les survivants d'une catastrophe qui aurait modifié notre bonne vieille Terre? Au contraire, sont-ils les descendants d'exilés ayant fui la planète bleue?

De même, ils seraient en droit de se demander quand se déroule le jeu. En considérant qu'**Odysseus** se définit comme une campagne de science-fiction, on peut supposer qu'un lien peut être créé entre votre quotidien de lecteur et l'univers du jeu. Là aussi, nous vous laisserons volontairement dans le flou pour le moment, il est donc possible de croire qu'il s'agit d'un lointain futur ou au contraire d'un passé mythologique.

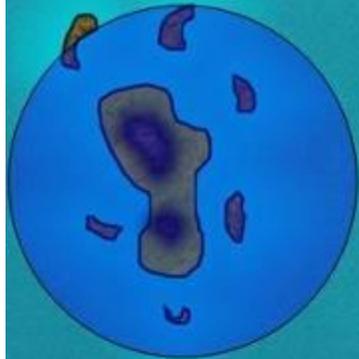
Rassurez-vous ces questions sont légitimes et apporterons de satisfaisantes réponses dans les épisodes à venir. Pour le moment, nous vous invitons à profiter du mystère et à le partager avec vos joueurs en laissant ces questions en suspens.

<sup>3</sup> Voir **Grades et Niveaux d'accréditations** page 32 et page 41.

# Carte politique

Accréditation requise : 2

## LE MONDE COMMUN - POLITIQUE

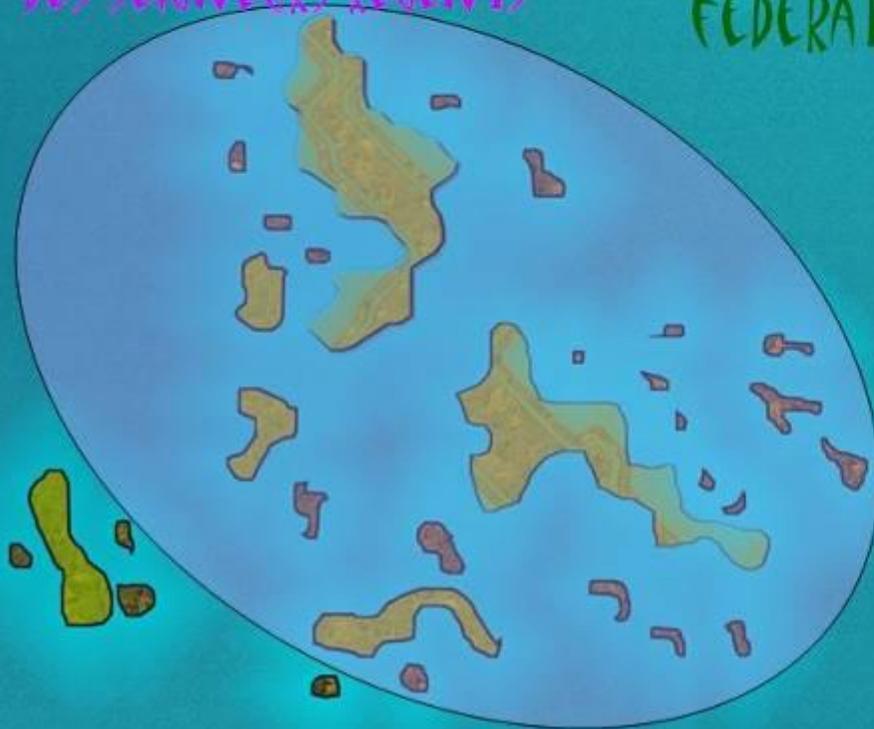


FARLAND

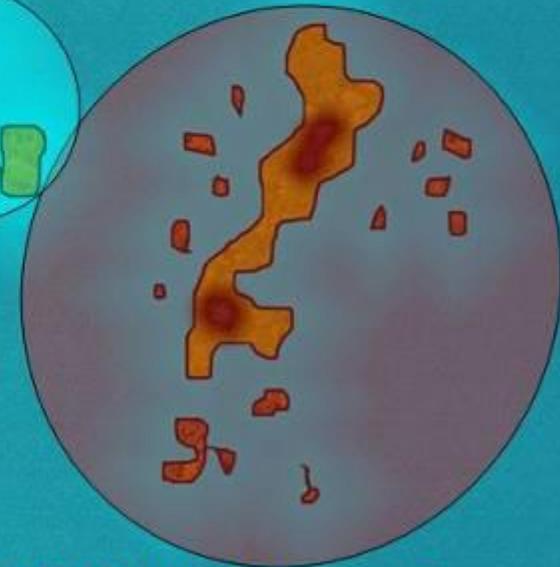
TERRES VOLCANIQUES  
DES SEIGNEURS RÉGENTS



FÉDÉRATION SELMER



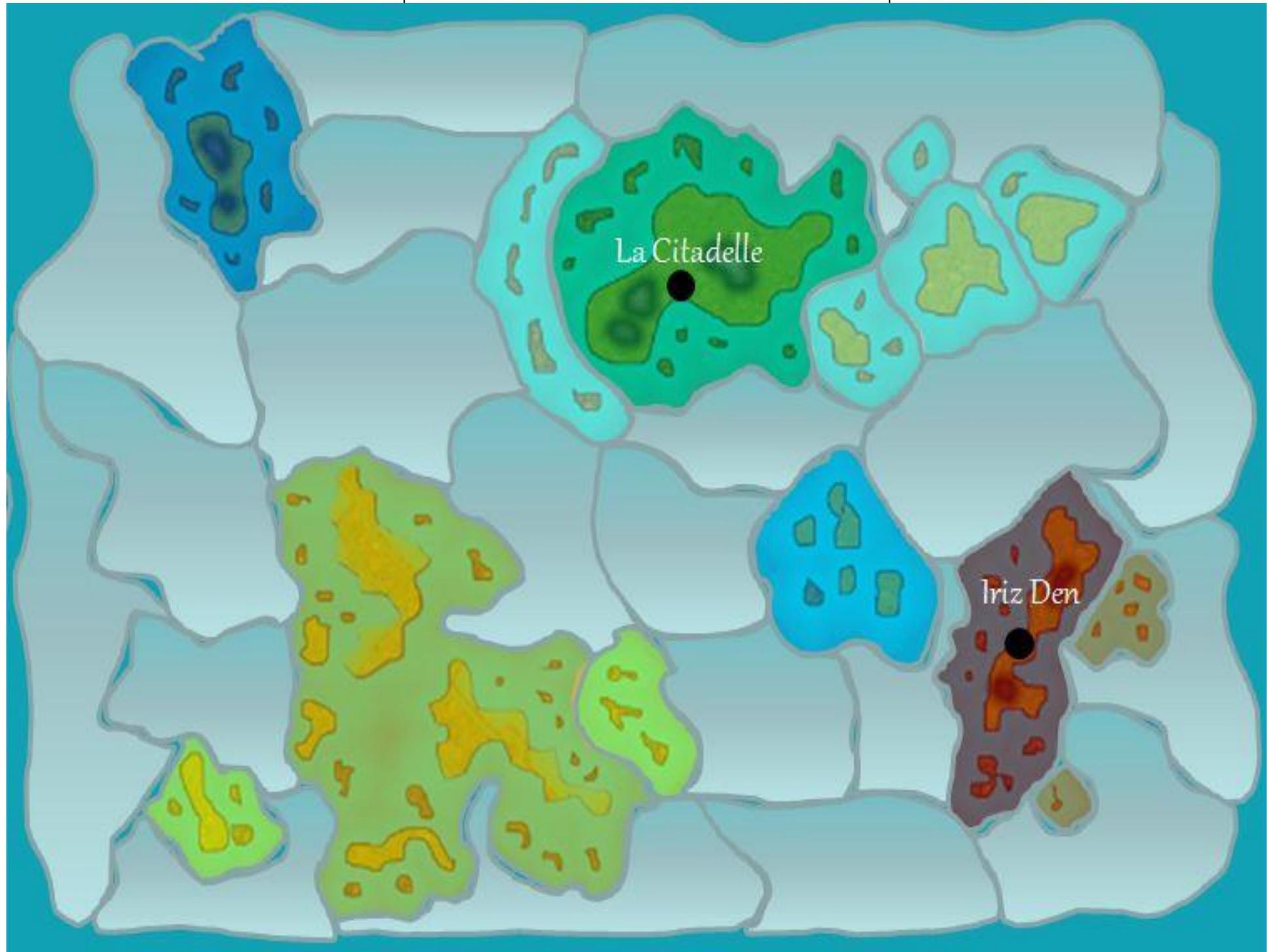
ARCHIPEL  
STOLKIN



ARCHIPEL NEK AMAS

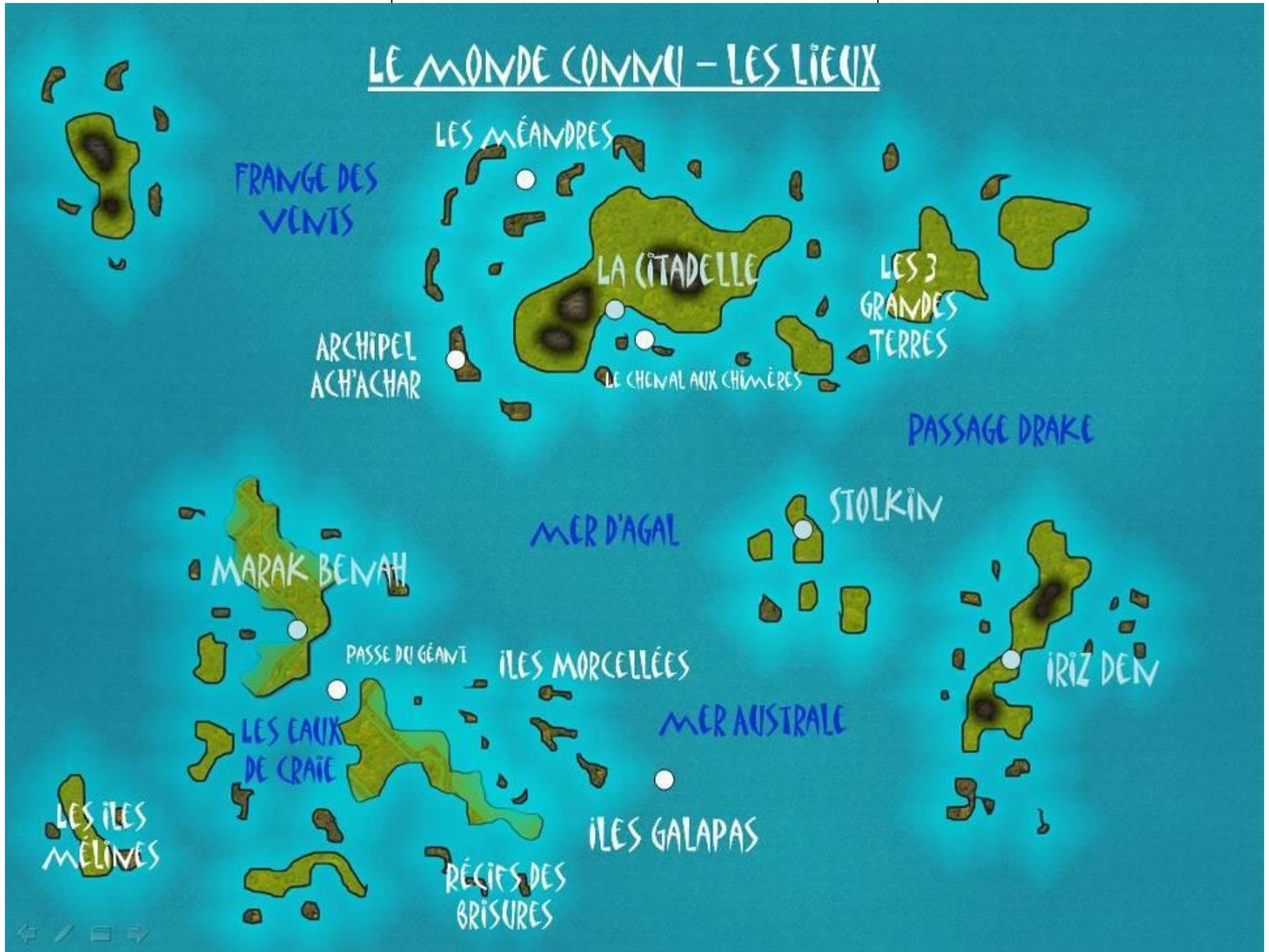
# Carte militaire

Accréditation requise : 2



# Carte géographique

Accréditation requise : 3



## Atlas géographique

### Les Terres Morcelées

#### *Accréditation requise : 1*

Les Terres Morcelées sont en grande majorité recouvertes d'eau. Les terres émergées comprennent seulement 10 % de la surface globale du monde connu. Les 90 % restants sont recouverts par un vaste océan qui ne semble avoir aucune limite, ni à l'horizon ni en profondeur.

#### Corallia ou Terres morcelées?

Les êtres humains habitant les Terres morcelées de cette planète n'ont vraisemblablement pas ressenti le besoin de donner un nom à leur planète. On pourrait d'ailleurs se demander si le concept même de planète sphérique est universellement compris et accepté.

Les joueurs peuvent choisir un nom à leur convenance ou piocher dans les noms proposés de manière générique: Terres Morcelées, Terre émergées, Thétys, Atlantis, Waterworld, Corallia...

Par convention et par souci de simplicité, nous utiliserons le nom **Corallia** dans les futures mentions de cette planète. Le terme **Terres Morcelées** sera spécifiquement utilisé pour faire référence aux territoires émergés connus des civilisations présentes dans cet épisode.

### Climat des terres morcelées

#### *Accréditation requise : 2*

Dans la zone habitée par les êtres humains, le climat est doux, tant au niveau des températures que de la pluviométrie. Cet environnement se prolonge autour des terres morcelées sur une large bande recouvrant 60 % de la planète. L'équateur traverse cette zone en installant un fin ruban pourvu d'un climat plus chaud et humide. Les pôles sont tempérés et aucune glace n'y est présente.

### Saisons des terres morcelées

#### *Accréditation requise : 1*

Le climat des terres morcelées est clément une grande partie de l'année. Il faut à Corallia environ 24h pour tourner sur elle-même et environ 360 jours pour effectuer sa révolution autour de son étoile<sup>4</sup>. La température annuelle oscille entre 20 et 30 degrés centigrades. On comptabilise deux saisons principales. Les pluies sont généreuses quoique rares à la belle saison. Cependant, la saison des tornades met les insulaires à rude épreuve en ravageant les habitations les plus sommaires, mais comme elle ne dure que deux mois par année, personne n'a de réelles raisons de se plaindre.

### La mer d'Agal

#### *Accréditation requise : 1*

La mer d'Agal est le cœur de toute l'activité humaine des terres morcelées. Étant entourée par les principaux archipels habités, c'est autour d'elle que se concentre tout le commerce, les guerres, les rencontres et les échanges. Les superstitieux la considèrent parfois comme une figure féminine. Divinité omniprésente et invisible, immobile et toujours en mouvement, généreuse mais impitoyable. Les marins en appellent souvent à sa bénédiction avant un long voyage. Les poètes, les fous et les rêveurs (qui sont parfois les trois en même temps) l'appellent la grande plaine bleue ou la mèronde ; ils écrivent des chansons sur sa nature changeante, mais aussi sur son rôle de témoin impuissant devant la folie des hommes, des combats et des naufrages qui au fur et à mesure des âges ont émaillé ses flots. Ses profondeurs restent inconnues pour les habitants de Corallia. Aucune cartographie de ses fonds marins n'a jamais été effectuée et il serait bien illusoire d'avoir à ce sujet autre chose que des suppositions ou des légendes<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Voir encadré **Aventures terrestre ou extraterrestres** page 20

<sup>5</sup> Voir **Les profondeurs océaniques** page 16



## Les trois grandes terres

### *Accréditation requise : 1*

C'est sous cette appellation que sont désignées les plus grandes îles des terres morcelées que sont Isla Major, l'archipel Nek Amas et l'archipel Stolkin. C'est à la fois un terme géographique et un terme politique, car il s'avère que les trois grandes terres abritent également les trois principales puissances des terres morcelées.

## Côtes « sur » et « sous » le vent

### *Accréditation requise : 1*

Pour la plupart des îles, on parle d'une côte « sur-le-vent » et d'une autre « sous-le-vent ». Les premières, directement exposées aux vents marins, présentent généralement un tracé découpé à la serpe et des plages rocailleuses ou même des falaises abruptes. Les secondes sont généralement toutes en courbes et pourvues de plages de sable fin.

## Isla Major

### *Accréditation requise : 1*

*Statut : Île principale de la Fédération commerçante.*

*Capitale : La Citadelle.*

Le terme de continent serait exagéré, car la plus grande de ces 3 îles fait moins de 8000 kilomètres carrés<sup>6</sup>. Néanmoins, on ne trouve aucune terre plus vaste dans tout le monde connu. Isla Major est recouverte d'une végétation verdoyante et présente tous les avantages requis pour la prospérité de ses habitants. Comme les saisons ne présentent pas des variations extrêmes de température, la plupart des arbres que l'on trouve sont à feuilles persistantes. Les *pins salés* sont courants sur la côte sur-le-vent au Nord. En effet, ce sont les seuls arbres à supporter les fortes rafales de vent chargé en embruns marins. Des *caroubians* verts et des *ooreka* dont les feuilles rougissent peu avant la saison des tornades peuplent

---

<sup>6</sup> Pour rappel et comparaison, la Corse couvre une superficie de 8680km<sup>2</sup>.

# Corallia

le centre de l'île et la côte sous-le-vent au Sud. La terre surgit de l'eau depuis la côte sud et monte avec régularité jusqu'au centre de l'île qui est recouvert par une dense forêt. Les frondaisons sont si épaisses qu'on pourrait imaginer que les rayons du soleil ne parviennent jamais à atteindre le sol. En réalité, il n'en est rien, car il se produit un phénomène de timidité arboricole<sup>7</sup> qui garantit un certain espacement entre les feuilles des arbres. La moitié nord de l'île est constituée d'un haut plateau perché à une altitude de 200m au-dessus du niveau de la mer.<sup>8</sup> La côte sur-le-vent est constituée de falaises et de plages de cailloux. C'est dans cette région battue par les vents que les **Isléens** font paître leur bétail. Une autre particularité d'Isla Major est la douceur proverbiale de ses sols boisés. Pas d'herbes hautes ni de buissons touffus, l'ombre des arbres centenaires est recouverte d'une mousse qui occupe quasiment tout l'espace sans qu'aucune autre forme végétale puisse s'imposer. On raconte que c'est au confort molletonné de cette végétation endémique nommée **doumousse** que les Isléens doivent leur caractère doux et optimiste.

## Archipel Stolkin

**Accréditation requise : 2**

**Statut : Îles des moines-siges.**

**Capitale : Stolkin.**

Le groupement d'îles qui constitue l'archipel est si petit qu'on ne peut pas réellement distinguer de côte qui soit sous ou sur le vent. Où que l'on se trouve, on perçoit l'océan qui envahit l'intégralité des sens. On le voit, on l'entend, on sent ses embruns et son vent qui vous fouette le visage. L'archipel n'est pas vraiment ce qu'on pourrait appeler un havre de paix. Les rares terres qui ne sont pas recouvertes

de rochers coupants comme du verre sont de toute façon régulièrement noyées par les plus fortes marées et soumises aux violents caprices des tornades. Il n'existe pratiquement aucune végétation sur ces îles inhospitalières mis à part quelques arbres rachitiques, les *reingas*, qui survivent inexplicablement dans cet environnement hostile. De vieilles légendes attribuent au *reinga* le pouvoir de canaliser les esprits des défunts pour faciliter leur passage dans l'autre monde. C'est pourquoi les locaux les surnomment aussi « arbres des morts ». La faune endémique étant quasiment inexistante, mis à part quelques colonies de *goéloups* et de *pinsondes*. Ce qui caractérise le plus l'archipel est la culture de coraux dont les moines extraient les principaux ingrédients pour formuler la **liqueur d'existence**<sup>9</sup>.

## Archipels Nek-Amas

**Accréditation requise : 2**

**Statut : Île principale des tribus Nek Amas réunifiées.**

**Capitale : Iriz Den.**

La principale caractéristique des îles de cet archipel est qu'elles sont beaucoup plus montagneuses que les autres. Le climat y est aussi plus aride et sec. Une végétation basse, de type maquis, occupe le terrain et empêche tout autre type d'arbre de s'installer durablement. Sur cette île, le soleil semble plus agressif que partout ailleurs sur Corallia. Ses rayons plombent le sol tel un marteau sur l'enclume. Les habitants fuient généralement sa lumière réverbérée par la mer et les cailloux blancs. Trouver de l'ombre pour se protéger est un véritable défi tant les arbres sont épars. Des petites chèvres maigrelettes empruntent des sentiers sinueux pour monter vers les hauteurs de l'île. Là, elles épanchent leur soif en s'abreuvant aux rares sources d'eau pures. Leurs emplacements sont des secrets précieux qui se transmettent de chef de clan en chef de clan. La côte sur-le-vent est située à l'Est

<sup>7</sup> La timidité est en botanique un phénomène par lequel certains arbres maintiennent entre eux, voire entre leurs propres branches maîtresses, une certaine distance, appelée « fente de timidité », typiquement entre 10 et 50 cm bien que ces limites soient peu définies.

<sup>8</sup> Pour les Coralliens, c'est énorme !

<sup>9</sup> Voir **Liqueur d'existence** page 49

alors que celle sous-le-vent est à l'Ouest. C'est sur cette dernière que la pente jusqu'à la mer est la plus douce et c'est ici que se concentrent les principales zones habitées ainsi que les accès à la mer. À l'inverse, la côte Est n'est qu'une suite ininterrompue de falaises abruptes sur laquelle il serait illusoire d'envisager d'accoster l'île. Les experts géologiques de la Citadelle racontent que c'est cet environnement inhospitalier qui a forgé le caractère belliqueux des tribus Nek Amas, mais les érudits ont de leur côté une tout autre interprétation<sup>10</sup>.

## Les terres des Seigneurs Régents

**Accréditation requise : 3**

**Statut : Île abandonnée.**

**Ancienne capitale : Menak.**

Les terres dévastées des Seigneurs Régents sont l'emplacement d'un ancien royaume dont la légende se perd dans l'histoire de Corallia. Les informations qui suivent sont lacunaires, car il ne reste quasiment aucune trace de cette période. Tout ce que l'on sait est que les terres morcelées furent sous le joug d'une lignée de rois tyranniques pendant une durée qui sembla être une éternité. Un jour, une gigantesque explosion ravagea le continent qui abritait le siège de leur pouvoir et les terres morcelées furent brutalement libérées de cet oppresseur. À l'heure actuelle, personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé, les seuls témoins étant les infortunés habitants de l'île qui ont majoritairement péri pendant la catastrophe. Les savants de la Citadelle avancent beaucoup d'hypothèses sur la nature de cet ancien royaume et les raisons de sa chute. Ils parlent de la découverte d'une puissante arme ou bien de la mort d'un roi ayant plongé sa descendance dans une guerre destructrice. Malheureusement, la découverte de la vérité n'est pas aisée, car l'histoire documentée des terres morcelées commence plus ou moins avec la fondation

de la Fédération<sup>11</sup>. Le centre de l'ancienne île des seigneurs régents a vraisemblablement explosé. À sa place, se trouve désormais une mer dont les eaux sont contaminées par un mal étrange. On appelle cette zone les **eaux de craie** à cause de leur couleur laiteuse. Les quelques survivants qui vivaient dans les territoires périphériques de l'île ont le plus souvent émigré vers des cieux plus cléments. Ceux qui ont fait le choix de rester présentent souvent des afflictions étranges et des malformations mortifères. Malédiction ou maladie ?

La Fédération ne permet pas aux navires portant ses couleurs de pénétrer dans cette zone et elle déconseille fortement à ses partenaires de s'y engager. Bien entendu, certains contrebandiers<sup>12</sup> ne se soucient guère de ces avertissements et utilisent ces eaux maudites comme des raccourcis pour damer le pion de la Fédération.

L'immense majorité des habitants de Corallia ne se préoccupent pas des terres dévastées ou de ce qu'il peut bien s'y produire. Tout le monde s'accorde plus ou moins à dire que l'ère des seigneurs régents est révolue depuis longtemps et que le problème est désormais réglé. Seuls les sages de la Citadelle prennent la véritable mesure du traumatisme que fut le joug de ce royaume infernal pour les populations de la mer d'Agal.

---

<sup>10</sup> Voir **Nek Amas** page 35

---

<sup>11</sup> Voir **Atlas historique** page 20

<sup>12</sup> Voir **Alizés** page 38

# Corallia

## L'archipel d'été

**Accréditation requise : 1**

**Statut : regroupement d'îles situées au sud de la mer d'Agal.**

**Capitale : aucune.**

Ce sont les îles se trouvant à l'extrême sud des terres morcelées. Au-delà commence le grand désert bleu, la mer inconnue.

insulaires plus sauvages, peu au fait des lois du Saint Commerce et parfois même cannibales, mais c'est très rare. Ces communautés sont si isolées qu'elles ont tout intérêt à accueillir les étrangers à bras ouverts. Et ceci, encore plus depuis l'apparition de la maladie du Corail<sup>13</sup>.



L'archipel d'été tire son nom de la douceur proverbiale du climat qui s'y est installé. Il est constitué d'une myriade de petites îles abritant autant de communautés indépendantes. Le niveau technologique de celles-ci est très bas. Ce sont souvent des tribus de pêcheurs ou de cultivateurs d'algues qui tirent leur subsistance de la mer. Ils voient souvent d'un bon œil l'arrivée des voyageurs pacifiques. Pour les insulaires, ceux-ci représentent de nombreuses opportunités. Celle de faire du commerce par exemple, mais aussi de renouveler leur patrimoine génétique si d'aventure, l'étranger accepte de s'installer dans la tribu pour une nuit, une année ou une vie. Le mode de vie paisible et les conditions paradisiaques représentent un attrait indéniable pour tout voyageur et les métissages sont monnaie courante dans l'archipel d'été. Il arrive bien entendu aux voyageurs infortunés de tomber sur des

## Le reste du monde

**Accréditation requise : 3**

Il semblerait que le reste de la planète ressemble peu ou prou aux terres morcelées : beaucoup d'eau, peu de terre.

Mis à part l'île de Farland, vaste, mais inhabitée, les autres terres découvertes hors de la zone des grandes terres sont toutes microscopiques. Aucun explorateur n'a jamais fait mention d'un autre territoire digne d'intérêt ou d'une autre civilisation notable. Il faut dire aussi que les navigateurs assez fous pour tenter l'aventure en haute mer et assez sages pour revenir ne sont pas légion. Aucun d'entre eux ayant entrepris de faire le tour du globe n'est jamais rentré au port.

---

<sup>13</sup> Voir **Maladie du Corail** page 24

## Les profondeurs

### *Accréditation requise : 1*

On sépare habituellement les fonds marins en trois profondeurs distinctes :

L'**Azur** est la partie supérieure des océans. La lumière y pénètre facilement et on y trouve des formes de vie en abondance. La température de ces couches supérieures oscille entre 15 et 25 degrés centigrades selon les régions et les profondeurs.

La zone du **Crépuscule** débute lorsque la lumière s'efface au profit d'une dense obscurité. Cette profondeur intermédiaire est plutôt mal connue à cause de la pression qui endommage rapidement les rares équipements de plongée qui ont été développés sur les terres morcelées. Néanmoins, il existe un grand nombre d'entrées du **catalogue zoologique du Planétodex**<sup>14</sup> pour des espèces habitants dans ces régions. Ceci suggère qu'il fut un temps (sans doute lointain) où l'humain était capable de descendre aussi bas.

Les **Abysses** sont une légende dont tout le monde parle sans avoir aucune idée de ce à quoi elles ressemblent. Dans les tavernes de marin, on parle de créatures gigantesques qui hantent les bas-fonds et qui remonteraient vers la surface, lors des nuits sans lune, pour emporter des navires entiers. Il existe toujours des incrédules pour remettre en cause ces histoires effrayantes, mais on croise, de temps en temps, un capitaine qui jure avoir ramené une créature étrange d'un de ses filets. Selon eux, les créatures des Abysses remontent parfois à la lisière du Crépuscule et meurent si d'aventure elles sont exposées aux rayons du soleil, si faibles soient-ils. Les entrées du Catalogue des créatures des Abysses sont quasiment inexistantes et il semblerait qu'aucun humain de Corallia n'ait jamais plongé aussi profond.

---

<sup>14</sup>Le catalogue zoologique est souvent désigné sous le simple nom de **Catalogue**. Voir page 45.

## Légendes de tavernes

### *Accréditation requise : 1*

Même si les profondeurs restent majoritairement inconnues, les tavernes regorgent de marins prêts à raconter des légendes. Ces dernières, si elles sont racontées avec suffisamment de conviction, pénètrent peu à peu dans l'inconscient collectif pour devenir des faits réels. Mais si vous savez... Le genre d'histoires que l'on croit vraies de toutes ses forces, mais que l'on attribue au cousin d'un cousin...

Les contes les plus fréquemment partagés font mention de **temples sous-marins** sous la surface de la mer d'Agal. Les variantes de ce récit sont aussi nombreuses que les îles de l'archipel d'été ; selon la version, on peut y croiser des sirènes, des rois endormis, des monstres protégeant des trésors fabuleux et des créatures intelligentes œuvrant à la fin de l'humanité depuis la nuit des temps. La plupart du temps, le conteur omet pourtant de répondre aux questions essentielles qui privent de sommeil, les esprits trop imaginatifs : qui a construit ces temples ? Dans quel but ? Bien entendu, la plupart des habitants des terres morcelées ne prennent absolument pas au sérieux ces histoires. Pourtant, tout homme ayant un jour affronté l'océan doit admettre qu'il existe maintes choses inexplicables et inexplicables juste sous la surface de l'eau.

Une autre légende tenace est celle de **l'homme des Brisures**. Il existe au sud de l'archipel d'été un petit groupe d'îles connues sous le nom des Brisures. Ce nom a été donné en référence aux falaises abruptes qui bordent ces îles et qui rendent leur colonisation très difficile. Elles donnent aux îles l'apparence d'une ancienne montagne qui aurait été brisée en deux par la hache d'un dieu. La légende de l'homme des Brisures raconte comment ce géant aurait surgi des eaux pour recueillir un sacrifice rituel qui lui était destiné et comment il affronta un couple de héros sur

# Corallia

ce même site. L'affrontement fut si terrible qu'il disloqua complètement l'île et lui donna sa forme actuelle.



Le **Léviathan** est la créature la plus présente dans les contes et légendes de Corallia. Selon les versions, il peut prendre la forme d'un requin géant, d'un octopus ou d'une raie manta géante. De même, ce titan des mers joue parfois le rôle du croquemitaine en dévorant les navires sans raison et dans d'autres récits, il les sauve en les ramenant au rivage.

D'autres légendes parlent d'espèces d'hommes hybrides ou présentant d'étranges altérations. On raconte que les **crustodiens** occupent des îles situées bien au-delà des frontières du monde connu. Là-bas, au plein sud de l'archipel d'été, les

rare terres émergées seraient tellement accablées par le soleil que leurs habitants auraient développé une symbiose avec des colonies de coquillages qu'ils incrustent volontairement sur leur derme pour se protéger des rayons ardents.

Les **anophéliens** pour leur part vivraient dans des îles où la présence de moustiques suceurs de sang est si écrasante qu'ils auraient évolué d'une curieuse manière. Leur sang aurait tendance à durcir à l'air libre. Selon les légendes, ces impressionnants guerriers se charcutent la poitrine avant le combat afin de se sculpter une armure.

Les **serpents triangles** alimentent les légendes même si leur existence est une réalité attestée par leur présence documentée dans le Catalogue. Ils incarnent un mystère d'autant plus troublant qu'ils se basent sur des faits réels. En effet, ils n'ont été rencontrés qu'une seule fois par des biologistes officiels aux premiers jours de la Fédération. Alors qu'ils mouillaient dans une crique en attendant la tombée de la nuit, un immense troupeau de ces créatures gracieuses fit son apparition à l'entrée de la baie. Une aubaine pour les biologistes qui cherchaient de nouvelles espèces à compiler dans le Catalogue. Les serpents triangles firent halte non loin de leur bateau, leur laissant ainsi tout loisir de les étudier sous toutes les coutures. Les images présentes dans le Catalogue montrent des créatures blanches rayées de noir avec un long cou comme un reptile et une queue évasée comme des ailes de manta. La tombée de la nuit força les biologistes à faire une pause. Ils n'eurent pas l'occasion de reprendre leurs études, car leurs sujets d'observation furent attaqués en plein milieu de la nuit par une féroce et mystérieuse créature. Le brouhaha occasionné par l'assaut réveilla l'équipe de scientifiques qui n'eurent qu'une occasion d'assister au massacre à la faveur d'un rayon de Galatée qui perça la

# Corallia

couverture nuageuse un court instant. Les témoignages de cet épisode mentionnent que les serpents triangles faisaient une grande agitation dans la baie. Ils sautaient et se débattaient à grand renfort de bruit. Leur gigantesque prédateur ne se montra pas, mais les observateurs affirment avoir vu une forme titanesque sous le troupeau cette nuit-là. Les bruits de l'affrontement se turent dans l'obscurité la plus totale et le lendemain matin, la crique était nettoyée de toute présence animale. Ce récit relate la seule et unique apparition des serpents triangles devant des yeux humains. Aucun autre témoignage ne put être collecté à leur propos.

Tout aussi mystérieux, mais moins exceptionnels, les **constructs** sont des manifestations étranges attestant une fois de plus de la méconnaissance qu'ont les humains de leur environnement. Ces formes géométriques apparaissent sans prévenir, le plus souvent quand la mer est calme. Les constructs ne se ressemblent jamais d'une fois sur l'autre ce qui fait qu'il est impossible de déterminer s'il s'agit de la même créature ou de plusieurs individus. De multiples versions sont documentées dans le Catalogue. Néanmoins, personne ne peut déterminer s'il s'agit d'une forme de vie animale ou végétale, car il est très difficile de s'en approcher et à ce jour, aucun prélèvement physique n'a jamais été fait sur un construct. Selon l'ensemble des témoignages rassemblés dans la fiche du Catalogue, la mer se comporte différemment à proximité de ces manifestations. La viscosité de l'eau peut augmenter brusquement jusqu'à devenir comme une sorte de gel qui bloque les coques des navires et les force à l'immobilité. D'autres témoignages affirment qu'un bourdonnement sonore très intense fait vibrer l'air à proximité de ces constructions.

## Les vents

### *Accréditation requise : 1*

Les vents de Corallia sont bien connus de ses habitants et ils portent chacun un nom bien précis.

**Alizés** : vent doux de l'Est présent uniformément sur toutes les terres morcelées.

**Nordet** : vent frais du nord d'Isla Major.

**Aquilon** : vent du Nord-Est pendant la saison des tempêtes. Son arrivée, si elle a lieu trop tôt dans la saison, est annonciatrice de malheur.

**Neptunéan** : vent doux venant à la citadelle par le Sud. Il récupère la chaleur de la mer d'Agal qui, entourée par les terres, joue le rôle de cuvette chauffante.

**Khamsin** : vent brûlant que l'on trouve au nord des îles Nek Amas. Il s'agit en fait d'un autre aspect du Neptunéan qui se réchauffe sur les terres arides de ces îles par un effet de foehn<sup>15</sup>.

**Levanter** : fort vent d'Est, froid et puissant qui a sculpté les falaises des îles Nek Amas

**Harmattan** : vent d'ouest qui souffle sur l'archipel d'été, on le dit porteur de mauvaises nouvelles.

**Chammal** : vent d'ouest qui souffle sur l'archipel d'été, il est doux, chaud et porte parfois une odeur étrange, comme une senteur de cannelle ou de sucre.

**Vendavel** : vent qui agite les eaux près de l'archipel Stolkin. Il vient de l'ouest, mais tourbillonne entre les îlots avec un tracé qu'il est difficile de comprendre.

**Grain blanc** : vent dont l'apparition brusque a surpris plus d'un marin. Les orages auxquels il donne naissance sont redoutés par tous les habitants de Corallia.

---

<sup>15</sup> Phénomène météorologique créé par la rencontre de la circulation atmosphérique et du relief quand un vent dominant rencontre une chaîne montagneuse. En résulte généralement un vent chaud.

## Les lunes

### *Accréditation requise : 1*

Corallia possède deux lunes : **Nérée** et **Galatée**. Elles forment un curieux duo, car leurs orbites sont plutôt complexes et l'apparence qu'elles affichent est quasiment toujours la même : Galatée apparaît dans le ciel sous la forme oscillant entre une pleine lune et une lune gibbeuse. Au contraire, Nérée n'apparaît dans le ciel que sous la forme d'un fin croissant. Dans les gravures mythologiques des anciens temples, on les représente sous les formes suivantes : une guerrière portant un sabre courbe pour Nérée et une guerrière portant un bouclier pour Galatée.

## Les marées

### *Accréditation requise : 1*

À cause des deux lunes qui habitent son ciel, les marées suivent un rythme particulier que les Coralliens ont fini par maîtriser<sup>16</sup>.

## L'astrologie

### *Accréditation requise : 1*

Mises à part les observations les plus évidentes, les connaissances en astrologie de la plupart des Coralliens se limitent au strict minimum. Il faut dire que la survie ici-bas est suffisamment importante pour que personne ne se soucie vraiment des étoiles. Malgré cela, un grand nombre d'habitants des grandes terres savent, depuis l'enfance, reconnaître les constellations et s'en servent pour naviguer sur les eaux de la mer d'Agal. Parmi eux, une proportion non négligeable prête foi à des croyances mythologiques diverses et variées.

La voute céleste illumine les eaux claires de la mer d'Agal depuis la nuit des temps. Dès que l'humain a su lever les yeux au ciel pour se repérer sur les immenses étendues aquatiques, il y a vu des formes

monstrueuses, des héros mythologiques et des histoires fantastiques. Certains pensent par exemple que l'océan se déverse directement dans le vide spatial et que les étoiles ne sont que des phares gardant les rivages de continents lointains. C'est avec cette légende qu'une part du mythe s'est incrustée dans le langage courant, car il est courant d'utiliser le terme **archipel éternel** pour désigner la voute céleste. D'autres pensent encore que le ciel n'est que le miroir des eaux (et pas l'inverse). Les étoiles seraient alors les reflets des puissances sous-marines invisibles à l'œil nu.

### *Accréditation requise : 2*

Comme pour beaucoup de sujets, quelques intellectuels de la Citadelle se sont posé la question d'une vie extraterrestre, mais le manque de connaissances théoriques empêche toute exploration dans ce sens. De plus, aucune technologie de scrutation spatiale n'a jamais été développée.

Bien entendu, on raconte que la Fédération Selmer cache dans ses coffres des artefacts arcanes qui permettraient d'observer les étoiles les plus lointaines avec une précision inégalée.

## Les constellations

### *Accréditation requise : 1*

Le ciel et ses mystères inspirent depuis toujours, mais ce sont bien entendu les constellations qui déchainent l'imagination plus que toute autre chose. Chimères nautiques, sirènes et dragons des mers peuplent les récits des poètes et des marins ivres.

La première étoile que l'on voit apparaître chaque soir sur la voute céleste se nomme **Triton**, le veilleur du soir. On trouve aussi la constellation des **îles du ponant**, la **nébuleuse naufragée**, le **cheval-poisson**, la **murène**, le **carchodon**, **Atlas le roi exilé** et enfin la **grande barrière de corail** qui déchire le ciel comme une balafre gigantesque.

---

<sup>16</sup> Nous ne rentrons volontairement pas dans les détails pour des raisons qui seront explicités dans un autre épisode.

## Atlas historique

### Le calendrier

#### *Accréditation requise : 1*

Mises à part quelques entrées sur la faune de Corallia<sup>17</sup>, aucune archive ne relate la période antérieure à la venue d'Osmin Selmer. L'année 0 du calendrier moderne marque le début de l'histoire répertoriée avec la création de la Fédération. De nos jours (en l'an 192 AF), le calendrier fédéral est utilisé quasiment partout où l'on se soucie un tant soit peu de la course du soleil dans le ciel. Les dates sont enregistrées dans les bases de données Arcane avec la mention AF (Après la Fondation). L'année solaire est divisée en 12 mois qui comptent chacun une trentaine de jours.

#### Aventure terrestre ou extraterrestre ?

Les plus pragmatiques réagiront instinctivement à la présence d'un deuxième satellite en concluant que Corallia n'est pas la terre. Encore une fois, nous vous conseillons d'entretenir le doute en suggérant qu'il est possible, dans un futur très lointain, que des bouleversements stellaires aient mené à l'apparition d'un nouveau satellite.

Et d'ailleurs, de votre côté, qu'en pensez-vous ?

### Le mythe des origines

#### *Accréditation requise : 1*

Les croyances sont nombreuses et variées pour tenter d'expliquer la présence des Coralliens sur ces terres. Chaque communauté, ou presque, possède sa version de la genèse ainsi qu'une explication concernant l'apparition des êtres humains. La légende la plus courante raconte que Corallia était entièrement recouverte d'eau dans les âges mythologiques. L'omniprésente mer accueillait tout ce qui vivait et la paix régnait dans cet infini paradis bleu. Un cataclysme fit alors surgir les terres hors des eaux, provoquant ainsi l'arrivée des premiers hommes à la surface. Toujours selon ce mythe, le grand cycle qui régit toute chose touche bientôt à sa fin et les hommes retourneront au sein des eaux qui les ont vus naître. Les croyances relatant une appartenance plus ou moins lointaine au monde des flots se retrouvent dans un grand nombre de cultes. Même si on note quelques variations dans la forme ou dans le fond.

---

<sup>17</sup> Les données biologiques sont compilées dans ce qui est communément appelé le **Catalogue**. Voir page 45.

# Corallia

## Croyances diverses

### *Accréditation requise : 2*

Si on ne note la présence d'aucune religion majeure sur Corallia, les questions attenantes aux origines de l'homme ont vu fleurir une myriade de cultes discrets. Ces croyances locales se tournent bien souvent vers des divinités naturelles. Les vents, les vagues et parfois même les mers sont affublées de noms et de personnalités qu'il convient (ou non) de respecter et de chérir pour que la bonne fortune continue de ramener les navires au port.

Un grand nombre de Coralliens vouent un culte discret, mais prononcé, à la **Sainte Conque**, maitresse des vents, des naufrages et des arrivées saines et sauves. On trouve un peu partout des petits autels, parfois pas plus voyant qu'un coquillage plein d'eau posé sur le rebord d'un balcon. Ces marques de dévotion peuvent signifier qu'un souhait ou un remerciement ont été formulés ou qu'une célébration publique ou plus intime a eu lieu en cet endroit.

Discret, mais inquiétant, le **culte de la Murène** ressemble plus à une organisation criminelle qu'à un culte religieux. Dans les recoins sombres de la capitale, on parle des assassins du culte : ces créatures à la peau pâle comme des poissons ne sortent de leur repaire que pour accomplir leurs sinistres besognes. Un contrat exécuté par un assassin Murène est appelé une **marée**, car on trouve derrière leur passage une longue série de corps sans vie, tout comme les poissons piégés sur le sable à marée basse. La légende raconte qu'ils vivent à crédit, portant en permanence dans leurs veines un poison qui les ronge lentement. Ils se feraient payer en antidote par les véritables maîtres du culte. Ceci pourrait expliquer leur ténacité à traquer une proie pour ensuite la saigner à blanc, la mutiler ou l'empoisonner. La fondation de leur ordre se perd dans les premiers âges des hommes et on raconte à leur propos autant de mensonges que de vérités.

À l'opposé du spectre de la violence, les pécheurs et artisans de l'archipel des Galapas vouent un culte très pieux aux cinq **vertus du silence** : Nature, Bonheur, Amour, Famille et Liberté. Ces cinq points sont symbolisés sur l'île par cinq pierres géantes marquées par des formes géométriques abstraites.

La plupart de ces cultes n'ont pas de clergé. Ils sont pratiqués comme les gens l'entendent en se basant sur une



transmission orale des rites et des croyances. Seuls les **moines-siges** de l'archipel Stolkin sont considérés comme des ecclésiastes même si eux même refusent en bloc cette appellation. En effet, s'ils assument mener une vie monacale et basée sur des concepts de stoïcisme et d'ascétisme, ils décrivent leurs pratiques comme émanant de la connaissance plutôt que de la croyance.

## La fondation de la Fédération

### *Accréditation requise : 2*

Les premières archives connues et proprement documentées datent de 190 ans en arrière. À cette époque, les terres morcelées vivaient une sombre période : à peine sortie de la traumatisante tyrannie des seigneurs régents, elle fut plongée dans une période obscure où les communautés isolées étaient la proie de violences et les bateaux prenant le large étaient à la merci de bandes de pirates sanguinaires. Dans ce marasme et cette misère apparut un homme du nom d'**Osmin Selmer**. Ce personnage mystérieux, sorti de nulle part, créa et fit durer une véritable unité chez les communautés qu'il approcha. Sous sa férule avisée et à l'aide de son aura exceptionnelle, les différentes communautés qui se méfiaient les unes des autres se soudèrent. Les échanges devinrent de plus en plus fréquents et les synergies remplacèrent les antagonismes. Dans tous les documents qu'il a laissés, il professe un paradigme du « et, et », du « gagnant-gagnant » en opposition au « ou, ou » qui gouvernait alors. Osmin se fit connaître en voyageant d'île en île et en faisant du commerce partout où il se rendait. Il fut bientôt rejoint par d'audacieux aventuriers qui formèrent bientôt la toute jeune Fédération commerçante. Ensemble, ils établirent les **lois du Saint Commerce** afin de faciliter les échanges entre les communautés. Dès lors, leur influence ne fit que croître et, bientôt, la majorité des îles de la mer d'Agal furent fédérées. C'est d'ailleurs la date de la première apparition écrite de ces lois qui sert de point 0 au calendrier fédéral. Osmin Selmer fut le premier et unique Magister de la Fédération. Les prévôts qui lui ont succédé depuis sa disparition se contentent de gérer la bonne marche des affaires de la Fédération et ne sont finalement rien de plus que des régents.

## Les lois du Saint Commerce

### *Accréditation requise : 2*

À la disparition de son fondateur, la Selmer Compagnie a continué son œuvre. La priorité a toujours été donnée à la promotion des lois du Saint Commerce et au maintien du lien entre un nombre toujours plus grand de communautés isolées. Cette ère du contact se prolongea jusqu'au moment où l'intégralité des groupes vivants autour de la mer d'Agal fut approchée par la Fédération. À chacun d'entre eux fut offert le choix de rejoindre la Fédération. Une majorité de communautés franchirent le pas et acceptèrent de respecter les lois du Saint Commerce. Néanmoins, il reste encore aujourd'hui des réfractaires refusant de se plier à un système qu'ils jugent trop contraignant. Ces communautés doivent alors se débrouiller par elles même pour trouver des partenaires commerciaux. Il s'agit le plus souvent de nomades qui ne gagneraient rien à suivre l'influence de la Fédération.

- 1) Tout individu a un droit inaliénable sur son corps.
- 2) Tout individu a le droit de faire du commerce.
- 3) Les lois du Saint Commerce ne valent que dans les territoires de la Fédération.
- 4) Toute société fédérée a un droit inaliénable sur sa propre législation du moment qu'elle ne rentre pas en contradiction avec une des lois du Saint Commerce.
- 5) Toute punition exécutée en réponse à une infraction d'une des précédentes lois doit l'être en respect de ces lois.

Ces lois, simples et sommaires, sont à l'origine de la toute-puissance de la Fédération. Le fait qu'elles soient aisément compréhensibles par tous explique sans doute leur large diffusion, mais c'est également leur sagesse intrinsèque qui met tout le monde d'accord. Presque tout le monde en fait. La première et la deuxième

loi garantissent en réalité que chaque individu reste entièrement souverain. Le commerce des corps ne peut se faire que dans la pure volonté des individus. Le cannibalisme, le servage et l'esclavagisme sont proscrits par essence. La cinquième loi établit une légère complication en tentant de répondre à l'éternelle question : « faut-il tolérer l'intolérance ? » Pour toute faute, l'emprisonnement n'est pas une peine acceptable. Seul l'exil peut punir les fautes tout en respectant le droit à l'existence libre que garantissent ces lois.

## La confrontation

### *Accréditation requise : 1*

Parmi les ethnies qui ont refusé de se fédérer, la plus importante et la plus redoutée est celle qui occupe l'archipel Nek Amas. Ces redoutables pirates pratiquant couramment le pillage et l'esclavagisme n'ont jamais caché leurs intentions hostiles à l'égard de la Fédération. Ils s'opposent en effet à toute forme d'organisation égalitaire qui remettrait en cause la seule loi qu'ils n'aient jamais respectée : la loi du plus fort.

## La première guerre d'Agal

### *Accréditation requise : 2*

Environ 100 ans après la fondation de la Fédération, cette dernière était devenue la principale puissance de la mer d'Agal. Le nombre de communautés réunies sous sa bannière était tel que la plupart des bandes de pirates n'osaient plus s'attaquer aux plus petites colonies de peur de provoquer des représailles de la part de la Fédération.

Devant cette montée en puissance, la confrontation avec les pirates Nek Amas est vite devenue une évidence. La première bataille eut lieu dans l'archipel d'été. La Fédération décida de frapper un grand coup en déployant ses frégates de guerre équipées avec des armes inédites : des

cerbatanes<sup>18</sup>. Les Nek Amas, qui étaient restés invaincus jusque-là subirent un sérieux revers. Leur immense flotte fut dispersée et se divisa en une multitude de petits osts de guerre. Au cours des semaines suivantes, leur nombre ainsi que leur mobilité coutèrent la vie à de nombreux marins et citadins autour de la mer d'Agal, sans que les frégates de la Fédération ne puissent les stopper. On assista alors à un événement inédit depuis la chute des seigneurs régents : la formation spontanée d'une immense flotte de guerre composée des bateaux de chaque communauté fédérée. Cette armada fit voile sur Iriz Den, la capitale des Nek Amas pour y mener la bataille la plus brutale de cette époque. Cette initiative força la main aux seigneurs de guerre Nek Amas qui furent forcés de rentrer dans leur archipel pour défendre leur terre. L'armada Corallienne appuyée par les frégates fédérées mit fin à la guerre lors de la bataille des Nuées. Les pertes du côté fédéré furent nombreuses, mais cette victoire permit d'arracher la reddition des seigneurs Nek Amas et de négocier avec eux un accord de paix.

## Le Status Quo

### *Accréditation requise : 2*

L'archipel de Stolkin fut choisi comme lieu de rencontre pour la signature du traité de paix qui allait maintenir la paix pendant plus d'une centaine d'années.

Rédigé sous l'œil bienveillant des moines, le traité de paix apporta une solution équitable dont personne ne sortit diminué ou humilié. Les Nek Amas acceptèrent de se conformer à une version allégée des

---

<sup>18</sup> La plupart des **arcanes** (page 39) ont un usage scientifique. Il est très rare de voir des arcanes présenter une fonctionnalité intrusive ou destructive. Les cerbatanes sont des canons émettant un rayonnement à haute énergie. Ce sont les seules arcanes possédant ces caractéristiques. Ces armes sont très convoitées, mais la fédération est la seule puissance de Corallia connue qui en possède et elle garde jalousement le secret de leur origine.

# Corallia

Lois du Saint Commerce. Celui-ci permettait aux pirates de conserver en grande partie leur mode de vie, exception faite des aspects les plus extrêmes et les plus brutaux bien entendu.

Depuis ce jour, les moines Stolkin se portent garants du bon respect des articles du traité de paix. Ils affichent en théorie une neutralité totale envers les différents camps. Dans les faits, les discussions sont beaucoup plus fréquentes et ouvertes avec la Fédération Selmer qui partage la même philosophie qu'avec les Nek Amas pour qui tout échange est un rapport de force.

Les lois équitables prônées par la Fédération sont bien entendues approuvées par les moines depuis leur création. Certaines mauvaises langues suggèrent même que c'est les moines qui les soufflèrent au fondateur de la fédération.

## La maladie du Corail

### *Accréditation requise : 1*

Depuis quelques années, l'humanité affronte une situation fortement préoccupante : de plus en plus d'enfants naissent affublés de difformités qui les tuent le plus souvent avant leur cinquième anniversaire. Ces difformités apparaissent toujours sous la même forme. Tout d'abord, les enfants naissent sans aucune pilosité. Leur peau, pâle à l'extrême, ne tarde pas à devenir grumeleuse puis écailleuse. Les yeux deviennent globuleux et leurs oreilles se rétractent pour ne laisser qu'un tout petit pavillon à l'extérieur du crâne. Pour finir, c'est le système respiratoire de ces malheureux qui subit une transformation les conduisant inévitablement à la mort : les poumons s'atrophient pour laisser la place à des embryons de branchies. N'acceptant plus l'oxygène de l'air, il refuse également celui contenu dans l'eau. Les enfants atteints par ce mal ressemblent à des hybrides mal terminés, des poissons hors de leur élément. Ils suffoquent, toussent et finissent par s'éteindre dans un râle

ressemblant à un sifflement. Après leur mort, leur peau se couvre d'une fine pellicule rugueuse. En certains endroits, cette matière, qui semble minérale, se concentre et ressemble à ce qui a donné le nom de ce mal : **la maladie du Corail**.

Ce drame touche indifféremment les riches comme les pauvres, Isléens comme Nek Amas. Son issue est toujours fatale et son mode de contamination est totalement inconnu. Les enfants qui naissent pourvus des premiers symptômes développeront invariablement la maladie. Inexplicablement, certains enfants naissent sains et le restent. Ce phénomène, rare au départ, s'est rapidement généralisé à l'ensemble de la planète. Durant la dernière année, le nombre de cas s'est dramatiquement accru et c'est la population de toute la planète qui semble maintenant en péril.

Il va sans dire que cette situation met à mal le fragile équilibre existant entre les différentes grandes puissances de la mer d'Agal. D'autant plus que de nombreuses rumeurs à propos de la maladie du Corail courent à travers les territoires de la Fed. Les plus pessimistes racontent que la fin des temps approche et que l'humanité est sur le point de s'éteindre. Au contraire, les plus optimistes prétendent que l'espèce humaine est en train de faire un pas en avant. Pour ces illuminés, le temps du retour aux eaux primordiales est proche. Malheureusement, l'avis des scientifiques de la Citadelle semble unanime : la maladie, son origine et les moyens de guérison sont entourés d'un mystère total malgré les efforts colossaux déployés par la fédération.

## Le remède des moines-siges

### *Accréditation requise : 1*

À l'apparition des premiers cas de maladie, une dizaine d'années en arrière, la situation de paix entre les Nek Amas et la Fédération s'était nettement dégradée. Les barbares de l'archipel semblaient avoir

repris leurs activités de piraterie et plusieurs accrochages avaient été rapportés. Leur fièvre expansionniste aurait sans doute mené les terres morcelées à la guerre sans l'intervention salvatrice des moines-siges. Pour bien comprendre, il faut savoir qu'une vague de panique saisit l'ensemble de la communauté humaine autour de la mer d'Agal. Les premiers enfants atteints par la maladie du Corail mourraient au bout de quelques mois. La situation était dramatique. Une guerre totale aurait provoqué l'extinction pure et simple de la race humaine si une lueur d'espoir n'avait pas rayonné depuis l'archipel Stolkin. Les moines-siges, usant de leur science, parvinrent à fabriquer, non pas un antidote, mais un retardateur à la maladie, permettant aux milliers d'enfants contaminés de survivre pendant des années. La liqueur d'existence extraite des coraux de l'archipel Stolkin fut distribuée à tous sans distinction. Elle apporta un relâchement dans les tensions entre les différentes puissances des terres morcelées. Aujourd'hui encore, la paix repose sur ce fragile équilibre entre les trois principales forces politiques que sont la Fédération, les barbares Nek Amas et les moines de Stolkin.



## Atlas sociologique

### Démographie

#### *Accréditation requise : 2*

La population humaine des terres morcelées est très faible. Quelques dizaines de milliers d'individus ont été recensés par Osmin Selmer aux premières heures de la Fédération. On estime aujourd'hui que ce chiffre ne représente aujourd'hui que la population des îles affiliées à la Fédération. Le recensement de l'archipel Nek Amas reste approximatif et celle peuplant les terres dévastées des seigneurs régents est quasiment impossible. Il faut dire que la plupart des gens n'ont pas beaucoup de temps pour s'occuper d'autre chose que leur survie au quotidien. L'aspect théorique de l'évolution de la population et ses répercussions à long terme sont des préoccupations qui n'intéressent que les chercheurs les plus pointus de la Citadelle. Une autre conséquence directe de la faible population est que la vie humaine est considérée comme un bien précieux qu'il faut à tout prix protéger. Chaque mort est perçue comme une perte tragique pour la communauté. Le meurtre est bien entendu tabou à l'extrême et considéré comme une abomination. Ceci dramatise encore plus la situation provoquée par la maladie du Corail.

### Les classes sociales

#### *Accréditation requise : 1*

Le niveau de vie sur Corallia n'est pas très élevé. On raconte que les seigneurs régents vivaient dans un luxe indécent, mais depuis que cette élite a été décapitée, il ne reste plus grand monde pouvant se qualifier de privilégiés. La majorité des gens sont et ont toujours été relativement pauvres dans le sens où leurs principales préoccupations sont de trouver de quoi se nourrir et de quoi boire. Fort heureusement, le climat des terres morcelées est plutôt clément ce qui évite à tous et toutes de se soucier de se protéger du froid.

La montée en puissance de la Fédération pourrait changer la donne en favorisant l'émergence d'une nouvelle élite, mais ses dirigeants se gardent bien d'aller trop rapidement dans cette direction. Point d'uniforme pour ses membres ou de signe extérieur trop voyant, le seul moyen utilisé pour formellement identifier un membre de la Fed est sa lame<sup>19</sup>.

## Les genres

### *Accréditation requise : 1*

Sur Corallia, la survie prime sur toute autre considération. Une femme enceinte est traitée avec tous les égards, mais en dehors de cette période, le statut de la femme n'est pas vraiment différent de celui des hommes. Elles aussi peuvent accéder aux hauts postes de commandement au sein de la Fed et elles sont tout à fait à leur place dans un équipage de marin. Considérez le mot « matelot » comme un terme épïcène, mais si le besoin s'en fait ressentir, vous pouvez le féminiser en « matelote ». Idem pour « marin » qui se décline en « marine ».

## Les entités politiques

### *Accréditation requise : 1*

Les principales puissances de ce monde font écho aux grands ensembles géographiques : la Fédération commerçante Selmer s'oppose aux tribus Nek Amas alors que les moines Stolkin font office de tampon entre les deux.

La plupart des communautés indépendantes de la mer d'Agal sont fédérées ou sont sympathisantes de cette institution plutôt bienveillante.

Les communautés qui persistent à vivre dans les terres volcaniques des seigneurs régents sont anecdotiques et n'ont de contact avec quasiment personne.

## Langues

### *Accréditation requise : 1*

Les populations habitant les contours de la mer d'Agal parlent une seule et même langue. On trouve bien entendu des dialectes locaux çà et là ainsi que des accents dont les voyageurs malins se servent pour repérer en un clin d'œil l'origine de leur interlocuteur, mais la base reste la même. La plupart des gens ne donnent pas de nom à cette langue commune, car sa pratique est une évidence pour tous, mais il semblerait que cet idiome soit issu de la synthèse d'anciens dialectes. Il semblerait néanmoins que le nom pour la langue commune en écriture Arcane soit « l'Ondin ». Seuls les lettrés et les habitués de la lecture des glyphes arcanes emploient ce terme.

Loin des terres et des habitudes sédentaires, les marins quant à eux ont leur propre langage. Pour manœuvrer un navire par gros temps, braver les tempêtes et parfois sauver le navire d'un naufrage, il faut non seulement un vocabulaire spécifique, mais aussi des sonorités qui ne se laissent pas étouffer par le vent. Ce langage est appelé « Parler d'écume ». Il ne possède aucune forme écrite et connaît mille variations en fonction de l'équipage qu'on intègre. La base cependant reste la même : un florilège de son de gorges gutturaux pour passer par-dessus les éléments déchainés.

Même s'il n'existe aucune statistique en ce domaine, le taux d'analphabétisme autour de la mer d'Agal est très élevé. Selon toute probabilité, il doit allègrement frôler les 90 %. Les voyageurs ayant appris à lire sur le tard, les membres de la Fédération et quelques sages dispersés aux quatre coins de l'océan forment les 10 % restants.

On raconte que les Nek Amas auraient développé un langage de bataille pour pouvoir échanger des informations pendant les abordages. L'emploi de ce dialecte, s'il existe, n'a jamais été observé en dehors

---

<sup>19</sup> Voir **Lames Arcanes** page 41

des conflits et il y a bien peu de survivants encore en vie pour rapporter la moindre information concrète sur ce sujet.

Pour finir, il convient de parler de l'alphabet Arcanes. Ce langage que l'on peut retrouver sous forme de glyphes n'existe que sous forme écrite. Cette langue morte n'existe que sous sa forme écrite. Personne n'a la moindre idée de la prononciation associée aux glyphes qui la composent, pour autant qu'il y ait eu un jour une forme parlée. En d'autres termes, personne ne sait rien de cette langue ni de ses origines ni de ses créateurs.

## Les royaumes flottants

### *Accréditation requise : 1*

Il est coutume de dire dans les terres morcelées que la plus grande force politique est celle des navires qui vont et qui viennent d'île en île. La dénomination de « royaumes flottants » est devenue une blague même si elle découle d'une réalité bien tangible. En effet, un navire en haute mer fonctionne comme une petite nation dont la stabilité dépend d'une organisation précise et sans faille. Lorsque les amarres sont larguées et que l'équipage est livré à lui-même, le capitaine, seul maître à bord, fait office de roi. Cet isolement, simple constatation théorique au départ du port, prend toute son importance lorsqu'une tempête approche et que la survie de tous est en jeu.

La seule et unique fois où les royaumes flottants prirent forme fut le dernier épisode de la précédente guerre contre les Nek Amas. La formation spontanée d'une armada de navires se dirigeant vers la capitale des barbares fut le principal levier qui fit basculer le conflit vers sa fin. Vu l'impressionnante quantité de capitaines indépendants qui sillonnent les océans pour transporter des marchandises, on comprend mieux pourquoi les royaumes flottants sont une force qui n'a plus jamais été prise à la légère.

## La Fédération commerçante Selmer

### *Accréditation requise : 1*

On l'appelle souvent « la Fédération », « la Fed », « la Selmer Compagnie » ou tout simplement « la Selmer » en l'honneur de son fondateur : Osmin Selmer<sup>20</sup>. La Fédération commerçante Selmer est une structure administrative encadrante, mais non gouvernante, qui accompagne les communautés fédérées dans la pratique du commerce. Elle est constituée d'environ un millier de membres fixes organisés dans une hiérarchie pseudo pyramidale. Son influence s'étend sur une centaine de micro-États et d'ethnies réunies autour de la mer d'Agal. On parle alors de territoires fédérés pour désigner ceux qui respectent le cadre légal qu'elle suggère.

En dehors de cette structure centrale, parler de fédération est un abus de langage, car les différentes communautés qui la composent ne siègent pas dans un gouvernement central qui prendrait des décisions communes. Chacune de ces entités mène son existence dans son coin et la Fédération commerçante se contente de donner un cadre aux échanges en proposant l'accès à différents services pour quiconque accepte de respecter les lois du saint commerce.

## Les avantages du statut de fédéré

### *Accréditation requise : 1*

Les principaux efforts de la Fédération sont tournés vers la création d'une communauté homogène autour de la mer d'Agal. À cette fin, elle met à disposition de ses adhérents plusieurs services et avantages.

C'est l'accès au réseau commerçant autour de la mer d'Agal qui constitue le premier et le principal avantage fournis aux adhérents. En effet, la Fed possède une flotte de navires marchands qui transite entre les terres. Toutes les communautés fédérées sont ajoutées à un parcours et

---

<sup>20</sup> Voir **Osmin Selmer** page 22

voient, au moins une fois l'an, un navire de la Fed accoster à leurs environs. Ce simple passage est, pour un grand nombre de communautés, une porte ouverte vers le monde. Trouver des produits d'imports et possibilités d'exports est un véritable défi dans un monde cloisonné par de vastes territoires maritimes. Il est fréquent que les terres soient séparées de leurs plus proches voisins par de larges bandes de mers. Ces déserts liquides sont infranchissables pour qui ne possède pas les moyens technologiques nécessaires. La plupart des sociétés insulaires se contentent très bien de cette situation et quand tout va bien, tout va bien. Mais sitôt qu'une catastrophe survient, tempête destructrice ou maladie contagieuse, les moyens d'échanges manquent et eux seuls peuvent faire la différence entre la survie de la colonie et son extinction. Les équipages de la Fed comportent toujours un médecin de bord et ses marins sont le plus souvent formés à l'application des premiers soins.

L'échange est au cœur de ce que la Fed peut offrir. Ouvrir la possibilité aux échanges, les faciliter, créer des opportunités. Pour qui veut faire du commerce, la Fed peut se charger des transports, des communications. Il y a toujours dans leurs immenses cargos de la place pour un passager, un colis, une lettre ou même un chargement improvisé. Bien entendu, les envois de petits volumes sont transportés gratuitement à bon port sans contrepartie. Pour les marchandises plus importantes, les cargaisons de fruits, de parfums exotiques ou d'épices, la Fed propose soit d'acheter la marchandise et de la vendre pour son propre profit, soit de fournir le fret contre rétribution. En dehors de ça, la Fed n'impose rien, ne demande pas de comptes, ni de tributs, ni de rendement de la part de ses adhérents. Les communautés peuvent se greffer (ou non) sur la structure de la Fed sans contrepartie. Chacun a la possibilité de le faire à son rythme. Il existe par exemple des peuplades qui pratiquent un usage intensif

du commerce et qui profitent au maximum des avantages que la Fed peut apporter. Dans ce cas de figure, on peut citer l'archipel des Mélines, connu pour ses marchands rusés et leurs cargaisons d'épices odorantes et colorées. Au contraire, certaines communautés restreignent au maximum leurs interactions avec l'extérieur et se contentent de consommer des produits indigènes à leur environnement. Certaines îles de l'archipel d'été refusent toute ingérence extérieure dans leur développement. Comptant sur leurs traditions millénaires pour assurer leur survie. Néanmoins, ils accueillent toujours avec plaisir les navires de la Fédération et lient parfois de solides amitiés avec les marins de la Fed.

La Fed se charge des transports, des communications, mais aussi de la médiation. C'est elle qui maintient le lien entre les différentes ethnies qui se faisaient autrefois une guerre incessante. Le simple fait de proposer des échanges entre deux peuples suffit le plus souvent à éviter la naissance de tensions, mais il arrive que certaines dissensions apparaissent pour des questions de ressource ou de territoires. Lorsque c'est possible, la Fédération dépêche sur place un Recteur<sup>21</sup>. Ce corps prestigieux est constitué de marins versés dans les arts délicats de la diplomatie et de la médiation. Seuls les plus talentueux sont sélectionnés et prêtent le serment de servir fidèlement les intérêts et les valeurs de la Fédération. Partout où ils se rendent, ils essayent d'appliquer leur enseignement à la recherche d'un compromis qui ne laisse personne en position de perdant.

Lorsque la recherche de compromis a échoué, la Fédération peut également jouer le rôle de force de pacification. Toujours sous la direction du corps des Recteurs, les navires se postent à des positions stratégiques et évitent les affrontements par la simple force de la dissuasion.

---

<sup>21</sup> Voir **Recteurs** page 31

Bien entendu, rien de tout ceci ne serait possible si les forces de la Fédération n'imposaient pas le respect. La technologie qui équipe ses navires est de loin supérieure à celles possédées par les autres nations. Les bâtiments sortis des chantiers de la Citadelle sont plus rapides, plus résistants, plus imposants que la grande majorité des bateaux qui voguent sur la mer d'Agal. En outre et même si les efforts de la Fed semblent principalement tournés vers la recherche de la paix, il est difficile d'oublier l'existence des cerbatanes<sup>22</sup>. La construction de ces armes terrifiantes est un des secrets les mieux gardés de la Fédération. On raconte qu'elles ont un lien avec les mystérieux objets arcanes que l'on trouve un peu partout dans les terres morcelées. La dernière utilisation des cerbatanes date de la première guerre contre les Nek Amas. Cet événement date, mais tout le monde se souvient avec précision des dégâts provoqués par ces armes embarquées à bord des bâtiments de guerre de la Fed. Les témoignages de l'époque relatent des éclairs de lumière émis depuis les sabords des navires de guerre, des voiles enflammées, des bateaux brisés en deux et de larges portions d'eau vaporisée sur la trajectoire des tirs. Bien que leur emploi n'ait jamais été réitéré, c'est bien là l'arme ultime de la Fédération, car sa seule mention permet de désamorcer des conflits qui pourraient dégénérer dans la violence.

Les philosophes de la Citadelle se désolent de constater que, malgré tous les efforts accomplis pour promouvoir la paix, la violence (ou en tout cas le potentiel recours à la violence) reste indispensable en ce monde pour garantir la stabilité politique de la région.

Par malheur, le seul argument qui pourrait contredire cette triste constatation est la maladie du Corail. Sa seule existence

explique la nécessité croissante pour les communautés des terres morcelées de se rassembler. En effet, la liqueur d'existence qui retarde l'effet létal de la maladie n'est produite que dans l'archipel Stolkin. Se procurer ne serait-ce qu'une once de ce produit miraculeux nécessite de faire partie de la Fédération. Comme cette situation pourrait s'apparenter à de la coercition, la possibilité d'ouvrir la distribution de liqueur d'existence aux communautés nécessiteuses non fédérée est un projet de loi sur le point d'être entériné.

En conclusion, on peut dire que la Selmer Compagnie jouit d'une aura extrêmement prestigieuse. Elle tire sa force de son mode de fonctionnement très souple, de la très bonne entente qu'elle entretient avec ses partenaires et de ses membres fidèles à l'extrême.

### Étrange fédération

Des joueurs expérimentés pourraient devenir méfiants devant la nature de la Fédération. Il faut dire qu'elle a de quoi inquiéter les plus optimistes: quasiment omniprésente, surpuissante et omnisciente, on pourrait y voir les prémices d'un régime totalitaire.

D'un autre côté, Corallia n'aurait pas le même visage sans elle. Les communautés isolées ne pourraient pas communiquer entre elles, les produits des uns ne pourraient pas transiter à travers le grand désert bleu.

Nous laissons ce dilemme à votre juste choix. Que Corallia soit une utopie ou une dystopie ne dépend que de vous et de vos joueurs.

<sup>22</sup> Voir **Cerbatanes** page 42

## Les navires postaux

La fédération a besoin de ressources pour mener à bien sa mission. Le plus logique serait qu'elle aussi pratique le commerce. Il serait aisé pour une institution aussi grande et universelle d'écraser toute forme de concurrence et d'absorber les plus petites structures. C'est pourquoi la Fédération met un point d'honneur à ne pratiquer aucun troc ni aucune forme d'échange de biens. Cette règle immuable permet aux milliers de petits commerçants de prendre la mer et de faire fleurir leurs affaires sans craindre l'ombre du géant. Pour des raisons similaires, la fédération ne possède aucune terre. Il arrive néanmoins qu'elle acquière la propriété d'un hangar, d'une ambassade ou d'un comptoir commercial, mais c'est uniquement pour disposer d'un point de ravitaillement en temps de crise.

C'est un comble que la fédération du commerce ne fasse pas de commerce, n'est-ce pas ?! En réalité, il existe une activité que seule une structure aussi globale peut mener à bien efficacement : c'est le transit des messages. En effet, qui, à part la fédération, possède le moyen de rallier l'intégralité des points habités autour de la mer d'Agal ?

Ce service de courrier permet aux communautés liées par le commerce de rester proches les unes des autres et de conclure des transactions à distance. C'est ainsi que la fédération peut durer et prospérer sans étouffer les commerçants.

## Les commerçants

La Fédération est avant tout un cadre pour permettre aux habitants des terres morcelées de prospérer et échanger de manière équitable. Le métier de commerçant s'ouvre donc à tout individu faisant partie d'une communauté respectant les lois du Saint Commerce. Rien n'empêche de faire tout ceci sans être fédéré, mais le soutien offert par la Selmer compagnie facilite beaucoup les échanges.

Les marins les plus riches affrètent souvent des navires pour transporter des cargaisons. Ils se contentent de lever le drapeau de la Fédération lorsqu'ils croisent un autre bâtiment en mer pour signifier leurs intentions amicales. Une autre solution existe pour les moins fortunés (ou les plus pingres) : acheter un droit de traversée à bord d'un navire de la Fed. Ce service bon marché proposé par la Selmer compagnie connaît une popularité qui ne semble pas vouloir diminuer avec les années. Ce droit de traversée, nommé vulgairement **le Viao**, autorise le voyageur à charger une cargaison d'un volume tout à fait respectable ; si bien qu'il n'est pas rare de rencontrer un ou plusieurs commerçants sur chacun des navires postaux de la Fédération.

Malgré le confort et la sécurité apportée par la Fédération, traverser le grand désert bleu n'a jamais été et ne sera jamais à la portée du premier venu. Les tempêtes, les pirates et les monstruosité venues des profondeurs existent et qui prend la mer doit s'attendre à affronter un péril constant.

## La marine fédérée

### *Accréditation requise : 3*

Si la fédération commerçante est avant tout un système de règles et de loi encadrant les échanges entre les différentes communautés isolées, elle n'est pas que cela. En effet, une structure est nécessaire pour gérer la quantité phénoménale de décisions et d'actions que cela implique. C'est à la marine fédérée, organisme quasiment militaire, que revient cette mission. Même si les objectifs de la fédération sont plutôt altruistes, il lui faut parfois protéger ses intérêts en disposant d'une force brute qui pèse son poids sur l'échiquier politique global.

Les raisons qui expliquent l'existence de cette entité sont d'ordre historique : de l'union des différentes communautés est né le besoin de sécuriser les zones d'échanges et de permettre à ceux qui n'ont pas les moyens de se défendre d'avoir une aide lorsque c'est nécessaire.

Intégrer la marine fédérée est un grand honneur et représente pour beaucoup d'habitants des terres morcelées un choix de carrière très enviable. C'est en effet la promesse de nombreux voyages dans des contrées exotiques, de profiter du prestige et de la reconnaissance dont bénéficie la Fédération. En outre, il ne faut pas oublier l'importance d'avoir un revenu assuré pour son travail, ce que ne permet pas toujours le métier de travailleur de la mer.

Pas étonnant que le serment d'intronisation au statut de membre de la marine fédérée soit célèbre. D'ailleurs, il n'est pas rare de l'entendre dans la bouche d'enfants jouant à faire « comme dans la marine ».

« Je jure de servir la Selmer Compagnie et de ne jamais trahir ses secrets, en mémoire d'Osmin Selmer, le fondateur de l'ordre, je m'engage à respecter les lois du libre commerce pour le bien-être des humains présents et à naître »

La marine fédérée comporte plusieurs métiers. À chaque corps est associé un niveau d'accréditation<sup>23</sup> ainsi qu'un niveau de commandement. La première valeur indique le niveau de confidentialité auquel la personne a accès. La deuxième est plus proche de la notion commune de grade et correspond peu ou prou à la puissance de son autorité dans la structure de la Fed. La notion de hiérarchie est donc fluctuante et ne peut pas être considérée comme verticale. La chaîne de commandement est fluctuante et dépend en grande partie de la situation.

Les **Tailles-vagues** sont les marins, mais aussi le bras armé de la Fed. Ils maîtrisent différentes techniques de combat rapproché et à distance. Cette formation martiale de très haut niveau leur permet d'avoir le dessus en toute situation. Cette dernière traite ses soldats avec égards, mais veille tout de même à ce que ceux-ci ne deviennent pas des soudards sans foi ni loi lorsqu'ils sont désaffectés. Les Tailles-vagues sont pour cela sensibilisés au maintien de l'ordre ainsi qu'au respect de l'environnement.

Les **Liges** sont les capitaines des navires. Officiers formés au commandement, ils maîtrisent les rudiments de l'écriture Arcane<sup>24</sup> afin de pouvoir communiquer avec le pouvoir central de manière totalement sécurisée en période de tension.

Les **Recteurs** sont la force diplomatique de la Fed. Quand les tensions montent, ces agents expérimentés sont envoyés sur le terrain pour résoudre les problèmes. Les Recteurs agissent en utilisant la négociation le plus souvent, mais il arrive que certaines situations dégénèrent et les Recteurs ont besoin de savoir se défendre. Même si ces voyageurs agissent seuls la plupart du temps, il arrive qu'ils se solidarisent avec un Lige pour bénéficier de l'appui d'un ou de plusieurs navires

<sup>23</sup> Voir **Accréditations** page 41.

<sup>24</sup> Voir **Arcanes** page 39

durant leurs opérations. Dans de très rares cas, il arrive qu'un Recteur soit affecté de manière permanente à un navire et qu'il devienne également un Lige. On reconnaît les recteurs aux lames arcanes qu'ils portent à leur coté comme symbole d'appartenance à ce corps d'élite.

Les **Magisters** sont les têtes pensantes de la marine fédérée. La plupart sont stationnés à la tour de la Citadelle ou dans les principales colonies. Ils sont en charge

des tâches administratives et ils règlent les litiges de haut niveau lorsque l'autorité d'un Recteur ne suffit plus.

Le **Prévôt** est le grand gouvernant de la Fédération. Même si cette information est tombée dans l'oubli, il est important de noter que son titre signifie en réalité qu'il est chargé de la régence du pouvoir. En attendant quoi, ou qui ? Plus personne ne le sait sauf peut-être le Prévôt lui-même.

Titre	Rôle	Accréditation	Commandement
Taille-vague	Marin, soldat	1	2
Lige	Capitaine, explorateur	2	4
Recteur	Diplomate, espion	3	3
Magister	Gouverneur de colonie, administrateur	4	1
Prévôt	Gouvernant principal	5	5

## Justice sociale

Même si les lois et les peines infligées aux contrevenants sont différentes d'un lieu à l'autre, on retrouve certains grands principes communs à toutes les civilisations ayant fleuri autour de la mer d'Agal. Bien entendu, les tribus Nek Amas forment, une fois de plus, une douloureuse exception à la règle et nous parlerons de leurs spécificités dans un paragraphe à part.

De manière générale, les lois sont douces et clémentes et favorisent l'apprentissage et le droit à une seconde chance. La peine capitale est une rareté que l'on ne trouve que dans certaines communautés non fédérées. On lui préfère de loin l'exil pour les infractions graves. Avant l'avènement de la Fédération du commerce, cette peine avait une tout autre portée qu'aujourd'hui : l'exil (aussi appelé l'exposition) revenait à laisser le contrevenant à son sort sur une île déserte. Laisse à la merci des éléments, l'exil signifiait bien souvent la mort d'où l'utilisation du mot exposition. Depuis la

normalisation des échanges commerciaux, les voies maritimes se multiplient. Les îles désertes sont fréquemment visitées par des navires marchands. Il n'est pas rare que les naufragés ou les condamnés soient rapidement récupérés et réintégrés à une autre communauté. Comme Corallia est un petit monde et que, au final, tout le monde se connaît, il est facile de connaître avec certitude l'identité du rescapé et la raison de son infortune, naufrage accidentel ou exil judiciaire. Les navires de la Fédération ont pour règle stricte de récupérer tout naufragé et de le maintenir à fond de cale le temps que sa situation s'éclaircisse, mais les marchands à la barre de leur propre bâtiment font comme bon leur chante et on peut autant tomber sur de bonnes âmes que sur de vieux grincheux méfiants.

Si les lois au sein des communautés des terres morcelées sont généralement clémentes, il y a bien entendu des exceptions. Premièrement, il faut savoir que chaque communauté possède ses propres coutumes et législations. Il est vrai

que l'adhésion à la Fédération oblige celles-ci à respecter certains impondérables, mais il reste que certaines spécificités existent pour le pire comme pour le meilleur.

Il faut mieux savoir par exemple qu'une nuit d'amour avec un ou une habitante de l'archipel d'Al Achar équivaut devant la loi à une union reconnue légalement. On appelle cela les **noces d'écume**. Rassurez-vous cependant, cette loi ne vous contraint en rien et n'est pas exclusive. Elle facilite juste les retrouvailles si jamais vous repassez par là et que votre amant/amante d'une nuit n'a pas divorcé de vous entretemps.

Autre bizarrerie : la communauté Galapas dans les îles d'été interdit strictement le port de vêtements de couleur rouge. Il faut en effet savoir que ces attributs sont réservés aux **prêtres des cinq pierres du silence** et tout contrevenant s'expose à la colère silencieuse des habitants.

Les lois en vigueur à bord d'un navire sont bien entendu infiniment plus strictes que celles applicables à terre. Il est logique qu'une communauté isolée soit plus fragile et punisse plus sévèrement les manquements à la discipline qui peuvent rapidement mettre en danger tout l'équipage. Dans certains cas extrêmes, il arrive même que la peine capitale soit prononcée. On ne plaisante pas avec la loi quand la survie est en jeu.

La Fédération du commerce a mis en place un règlement interne basé sur la gestion individuelle d'un score d'**accréditation** et de **commandement**. Vous trouverez une description plus détaillée de ces règles en page 39.

Bien entendu, les Nek Amas font exception, comme souvent en toute matière. Leurs lois sont peu nombreuses et ont tendance à protéger les intérêts des plus puissants. Un des grands principes de leur

culture qui n'est pas une loi, mais plutôt un principe de vie est que **ce dont on est capable de s'emparer est acquis**. L'usage de la violence même si elle n'est pas légitime est toujours reconnu comme prévalant sur tout autre principe. Même si un regard extérieur donne l'impression d'une civilisation chaotique, la société Nek Amas a atteint une certaine forme de stabilité. Elle doit être considérée comme un ensemble organique, toujours mouvant où les meurtres et les affrontements rituels font office d'élections et où le rythme de la vie est imposé par les chefs, jusqu'à ce qu'un chef plus fort fasse son apparition. Chez les Nek Amas, la filiation n'est pas un principe reconnu et la descendance mâle ou femelle d'un chef n'a pas plus de chances que d'autres de devenir chef à son tour.

Les moines-siges habitant Stolkin pratiquent quant à eux une loi que l'on ne trouve nulle part ailleurs : le **droit du berceau**. C'est-à-dire que toute personne est jugée selon la législation de son pays d'origine. Ceci complique évidemment les cas extrêmes comme les rencontres occasionnelles entre des ambassadeurs de la Fédération et des Nek Amas.

## La Citadelle

La Citadelle est la plus grande cité de toutes les terres morcelées. Il est probable que le site ait été un village de pêcheur il y a fort longtemps. Les érudits de la Fédération sont convaincus que cette merveille architecturale date des premiers âges de la civilisation humaine. Sa position privilégiée sur l'île majeure, et la protection de la baie a poussé le développement de la colonie et l'on sait de source sûre que le site abritait déjà un important comptoir commercial du temps de la tyrannie des seigneurs régents. L'essor de la Selmer compagnie a permis à la ville de prendre en importance. Désormais, la Citadelle est devenue le point de convergence de toutes les routes commerciales connues et la plus grande

citée de toutes les terres morcelées.

Visiter la Citadelle pour la première fois c'est réaliser à quel point la fragilité apparente de l'espèce humaine peut être transcendée par ses propres créations. Il faut dire que la ville ne porte pas le surnom de « Joyaux de la mer d'Agal » pour rien. Le simple fait que la Citadelle ait traversé les âges est déjà assez impressionnant en soi. Mais un visiteur un peu observateur ne manquera pas d'admirer les différents styles architecturaux qui témoignent de la richesse de son passé.

La première chose que le voyageur constate en arrivant dans le chenal aux chimères<sup>25</sup> est la tour maîtresse de la Fédération. En un seul regard, il aura la preuve instantanée des moyens colossaux dont dispose la Selmer Compagnie. Il faut dire que les Prévost ont toujours mis un point d'honneur à ce que la tour soit le symbole de la puissance de la Fédération. Au fur à mesure de leurs mandats, les travaux n'ont eu de cesse que de rendre cet édifice de plus en plus resplendissant. La récupération massive d'objets arcanes et leur intégration dans sa structure, font de la tour maîtresse une construction unique au monde. Ce cylindre blanc argenté s'élève à plus d'une centaine de mètres au-dessus de l'esplanade Selmer. Il est visible depuis quasiment n'importe quel endroit en ville, même depuis le port.

La Citadelle est bâtie à flanc de colline. La pente douce qui monte depuis la mer est divisée en strates. Les quartiers portuaires sont les premiers que l'on rencontre après avoir accosté. Les stockages de marchandises et les chantiers de construction jouxtent les flots. Les armateurs les plus importants possèdent des hangars gigantesques servant à construire les portes-voiles, les plus gros vaisseaux de la flotte marchande de la fédération. Personne ou presque n'habite

ces quartiers sauf quelques rares échoués, prêts à embarquer à tout moment, et une poignée de soiffards qui passent leur temps dans les tavernes à matelot. De nuit comme de jour, on peut croiser de nombreux marins en goguette. Ceux qui ne sont pas en permission tâchent de rester sobres et se promènent en quête d'un navire à la recherche d'un équipage.

Au-dessus du port, on peut trouver les quartiers populaires comportant leur lot de marchés, de tavernes et de bordels plus ou moins fréquentables. La population qui habite ces lieux est majoritairement constituée de manutentionnaires et de portefaix. Cette main-d'œuvre forte et solide est la base sur laquelle s'appuie l'économie du port. Mais, le quartier populaire est également un quartier d'accueil. Les citadeliens tiennent beaucoup à leur réputation d'hôte sans failles et ne laisseront jamais dire qu'un étranger est laissé sur le carreau. Disposition d'esprit bien pratique pour les voyageurs en transit qui savent comment se faire héberger chez l'habitant pour un cout dérisoire. Bien souvent, quelques menus services ou de délicates attentions suffisent à remplir le contrat social qui les lie à leurs hôtes.

La strate du dessus accueille le quartier des artisans, des guildes et des armateurs. C'est là où les transactions se font et où le cœur du commerce brille sur toute la mer d'Agal. On trouve également des établissements de luxe comme l'auberge du Levant dont la réputation n'est plus à faire.

Lorsqu'on arrive en haut de la colline, la pente s'adoucit. Les rues se font plus étroites et le ciel se contente d'apparaître comme une mince bande bleue au-dessus des étendages qui joignent les murs des maisons opposés. Soudain, au détour d'une arche ou d'une colonnade d'angle, on arrive sur l'esplanade Selmer. Cette vaste place est dénuée de tout artifice. Il faut dire

---

<sup>25</sup> Voir **Chenal aux chimères** page 35

que n'importe quel mobilier urbain semblerait bien dérisoire face à la tour de la Fédération qui se dresse ici, telle la lame courbe d'un titanesque cimenterre planté dans le sol.

Les autres bâtisses de la Citadelle, si elles ne peuvent rivaliser ni en taille ni en sophistication face à la tour, ne sont pas dénuées d'intérêt pour autant. Partout en ville, les hôtels particuliers pourvus de colonnades côtoient les marchés couverts aux toits en dôme. En tout point de la ville, on peut se tourner vers le sud et observer la mer. Cette caractéristique, propre à l'urbanisme de la Citadelle, n'a pas qu'un avantage esthétique : toutes les rues sont balayées par le Neptunéan, vent doux qui réchauffe les maisons et les cœurs et qui maintient un air particulièrement sain. Il en ressort que de cet ensemble en apparence hétérogène se dégage en réalité une atmosphère belle et bien uniforme. Tout le monde s'accorde à dire qu'il fait bon vivre à la citadelle. La ville est majoritairement construite à l'aide d'une terre glaise qui donne une teinte légèrement orangée aux murs. Du matin au soir, une douce lumière habite ces rues et se diffuse avec délicatesse jusque dans ses coins les plus ombragés.

## **Le chenal aux chimères**

Figures mythologiques en provenance d'un âge oublié, ces statues plantées dans les eaux peu profondes de la baie de la Citadelle forment un chemin qui mène au port. Pour le voyageur qui arrive pour la première fois à la Citadelle, c'est l'extase. Des figures géantes d'hommes poissons, de chevaux à queue de requin et des héros de légende dont plus personne ne se souvient du nom se mettent en rang pour lui souhaiter la bienvenue. Même les marins habitués à caboter en ces eaux avouent que l'entrée dans le chenal a toujours quelque chose d'impressionnant.

Le cheval aux chimères fait partie de ces édifices mystérieux dont la construction

date de temps immémoriaux. Sa simple présence dans la baie de la Citadelle suggère l'existence d'un âge mythologique où Corallia était prospère et bien plus avancée technologiquement qu'aujourd'hui.

Si le chenal reste une construction qui n'a son pareil nulle part ailleurs, il existe néanmoins en plusieurs endroits sur Isla Major des petites criques isolées où l'on peut constater, si l'on plonge à faible profondeur, la présence de colonnes. Ces ruines sous-marines préfigurent la présence d'antiques temples sous-marins ou d'un niveau des eaux bien différent que celui d'aujourd'hui.

Les mystères du passé passionnent et alimentent les conversations, mais personne n'a le temps de s'y pencher sérieusement. Leur étude pourrait apporter beaucoup à la compréhension de l'histoire des terres morcelées. Malheureusement, les efforts consacrés à cette discipline restent confidentiels, car l'espèce humaine est pour le moment trop concentrée sur sa propre survie.

## **Les Nek Amas**

### ***Accréditation requise : 1***

Les habitants de l'archipel sont nommés de la même manière que leurs îles : ce sont les Nek Amas. Ce peuple cultive avec fierté une tradition guerrière depuis aussi longtemps que l'on puisse se souvenir. La simple vue de leurs voiles aux couleurs rouges et noires à l'horizon crée un mouvement de panique dans presque n'importe quelle communauté fédérée. Cette crainte n'est pas vaine, car leur arrivée est souvent synonyme de désastre et de pillage.

Les Nek Amas ont les lois du Saint Commerce en horreur ; notamment celles qui concernent l'équité entre différents individus, car elles rentrent en complète contradiction avec leur système de caste. L'esclavagisme est couramment pratiqué

# Corallia

dans l'archipel Nek Amas alors qu'il est clairement prohibé par les lois du Saint Commerce.

Pour toutes ces raisons, la présence des Nek Amas sur la mer d'Agal est une menace quasi permanente pour les communautés qui y vivent. La marine fédérée doit sa naissance à cet ost en guerre permanente contre les autres civilisations. Les deux flottes se sont affrontées jadis et le fragile équilibre qui perdure désormais est principalement dû à l'opposition passive entre ces deux forces.

La situation a quelque peu changé depuis l'apparition de la maladie du Corail. Les moines de Stolkin imposent un statu quo comme condition sine qua non pour pouvoir profiter du ravitaillement équitable en liqueur d'essence. Cette paix forcée est peut-être le seul point positif de cette tragique maladie, mais aucun des camps en présence n'est dupe : rien ne saurait être plus instable que cette situation.

Si la conception du monde de ces barbares sanguinaires s'oppose en tout point à celle de la fédération, il en va de même pour leur conception des rapports humains. Ils s'élèvent contre le trust de la Fed et tentent par tous les moyens de prendre le contrôle du commerce global. Piraterie, pillage, sabotage, espionnage, menaces sont des moyens couramment utilisés par les Nek Amas. C'est en effet par la force que ces guerriers tatoués font régner leur loi.

L'origine de cette civilisation se perd dans les brumes du temps et on entend beaucoup d'histoires toutes plus effrayantes les unes que les autres. La croyance la plus communément répandue est que l'île principale était autrefois utilisée comme prison à ciel ouvert par les seigneurs régents. Les Nek Amas actuels seraient en fait les descendants des repris de justice exilés il y a des siècles.

## *Accréditation requise : 3*

Les Nek Amas forment en apparence une civilisation portée sur la violence et régie par la loi du plus fort. On ne saurait nier ses aspects darwiniens, mais il conviendrait de ne pas simplifier à l'extrême une culture riche et complexe.

Un des faits connus de tous est la tendance des Nek Amas à arborer de multiples tatouages. Ces signes distinctifs, effectués à l'encre de seiche rouge et noire, sont la marque des castes qui forment la base de cette civilisation. En revanche, il existe peu de personnes, en dehors des Nek Amas eux-mêmes, sachant décoder ces motifs complexes. Chaque tatouage est unique et permet aux guerriers des différents clans de connaître le «pédigrée» de leur adversaire sur-le-champ de bataille. Il faut dire que les Nek Amas n'ont longtemps été qu'un ramassis des clans éparpillés dans les montagnes de l'archipel. La fusion de ces tribus sous la bannière d'un seul roi et l'unification culturelle Nek Amas est difficile à dater, mais elle ne semble pas si lointaine. Comme l'histoire de ce peuple est transmise par voie orale, il est difficile de savoir si les premiers rois ont vécu il y a cinq ou cinquante générations.

Les premières mentions de la civilisation Nek Amas la décrivent très semblable à ce qu'elle est aujourd'hui : une société brutale, où la loi du plus fort prime. Le privilège de la royauté ne s'obtient pas par le lignage, mais par la violence. Même si ce cas de figure semble plutôt rare, il arrive que la transmission du pouvoir se fasse sans effusion de sang, le vieux roi abdiquant en la faveur du nouveau. C'est l'assurance pour l'ancien monarque de finir sa vie en exil. La forteresse de l'île de Reginsul accueille alors celui qui finira ses jours dans une quiétude plutôt inhabituelle pour cette civilisation. La plupart du temps, le nouveau roi arrache le pouvoir (et le cœur) de l'ancien roi, au terme d'une bataille ou parfois d'un duel.

Seules les archives fédérales de la Citadelle peuvent servir de repère fiable et elles ne compilent des informations que depuis la fondation de la fédération par Osmin Selmer, autrement dit moins de 200ans en arrière. Mais plusieurs détails semblent contredire la théorie commune de l'origine de ces barbares.

Les patronymes Nek Amas sont un des artefacts les plus souvent mis en avant pour prouver que la culture Nek Amas est beaucoup plus riche et profonde qu'il n'y paraît. En effet, leurs noms et titres dénotent, non pas une civilisation fruste, mais un glorieux passé militaire et culturel. Le roi est appelé **Grand Hiérarque**. Il gouverne sans partage sur un parlement constitué de **Bellorum**, commandants des navires, et de **Venatores**, à la tête de hordes spécialisées dans le combat à terre. Ce n'est que très récemment que les historiens firent un lien entre cette terminologie et le culte de la guerre des seigneurs régents.

## Iriz Den

Ce qu'on connaît de la capitale Nek Amas est à l'image de leur mode de vie : pragmatique, austère avec une différence très marquée entre les quartiers riches situés sur les hauteurs et les bidonvilles du port. Si la description de la ville elle-même est sommaire, c'est que les seuls témoignages fiables qui nous en sont parvenus proviennent des rares esclaves qui s'en sont échappés.

Le port est lui-même difficile d'accès, car il pousse en ces latitudes une espèce d'algue tout à fait particulière, on l'appelle le lancier du crépuscule. La raison en est simple : le lancier forme un inextricable réseau de tiges durcies et pointues. Le traverser sans coque renforcée est l'assurance d'ouvrir de multiples voies d'eau en un temps record. Les Nek Amas entretiennent des passages afin de permettre à leurs galères de rejoindre le port d'Iriz Den sans encombre. Ces algues

meurtrières ont ôté la vie à de nombreux marins des royaumes flottants qui montèrent à l'assaut de la capitale Nek Amas lors de la dernière Grande Guerre.

## Les moines-siges

### *Accréditation requise : 1*

Le monastère Stolkin est l'endroit où sont reclus les moines-siges. La plupart, abandonnés à la naissance, furent récupérés par le monastère, mais la vie monacale attire une grande variété de personnes. Il n'est pas rare de croiser d'anciens criminels en quête de rédemption, des mystiques espérant l'illumination, des scientifiques pour qui la retraite de la vie monacale est le chemin le plus propice pour mener à bien leurs recherches ou encore des quidams fuyant un passé trop douloureux.

La vie au sein du monastère est difficile, car les moines se contentent de ce que la nature leur fournit tout en subissant de plein fouet la rudesse des éléments. Les moines ne sont pas de formidables combattants, mais ils compensent ce défaut par une maîtrise d'un art qui n'a pas son pareil : les sept sciences<sup>26</sup> sont ce qui assure la pérennité du monastère et sa place indispensable de stabilisateur dans l'échiquier politique global<sup>27</sup>.

L'intégration dans l'ordre des moines-siges offre au postulant l'occasion de faire table rase de son passé. Néanmoins, ne croyez pas que tous les criminels des terres morcelées se sont planqués ici en fomentant leur prochain coup. La sélection à l'entrée est stricte à un tel point qu'elle pourrait sembler injuste à des yeux extérieurs. Les instructeurs jugent la qualité des postulants sur leur maîtrise des sept sciences. De fait, il est rare qu'ils intègrent des personnes qui ne montrent aucune aptitude à la pratique de leur art.

---

<sup>26</sup> Voir les **Sept sciences** page 48

<sup>27</sup> Voir le **Status Quo** page 23

Les moines-siges ont su, à l'aide de leur maîtrise des sept sciences, développer et produire en grande quantité un remède à la sinistre maladie qui menace l'ensemble des habitants des terres morcelées.

## Les alizés

### *Accréditation requise : 2*

Malgré les avantages qu'elle peut apporter, la Fédération impose à ses adhérents un protectorat qui peut s'avérer parfois un peu lourd. Rien d'étonnant à ce que certains veuillent faire du commerce hors de tout cadre. Il existe toute une frange de la population pour qui la liberté d'agir n'est pas un bien négociable. Mi-corsaires, mi-contrebandiers, ces libertaires privilégient la mobilité et la discrétion pour conclure leurs affaires. Ils troquent de tout, mais surtout des denrées interdites par la Fédération (objets arcanes, esclaves...).

La rumeur populaire n'a pas tardé à les surnommer **alizés** eu égard à leur fâcheuse tendance à disparaître dès qu'ils sentent le vent tourner. Malgré leur profession peu recommandable et l'engouement général pour les méthodes de la Fédération, les alizés inspirent une vision d'aventure romanesque et possèdent un capital sympathie non négligeable.

La Fédération ne leur mène pas une chasse active pour plusieurs raisons : d'une part, tout le monde a bien conscience qu'il existe dans la nature humaine une part

incompressible de malhonnêteté qu'il serait vain de vouloir réduire. D'autre part, les lois du saint commerce ne sont valables que pour ceux qui le désirent. Les alizés ne sont pas considérés des hors-la-loi tant qu'ils ne franchissent pas une certaine limite. Pour finir, la Fédération compte sur l'exemple plutôt que la force pour convaincre ses partenaires des avantages directs de traiter avec elle en respectant les règles du saint commerce.

## Les mouilles-vase

Ce terme péjoratif qui fait référence aux personnes qui craignent l'eau au point de se restreindre à rester sur la terre ferme. Ils ne sont pas si nombreux, mais il existe suffisamment de mouille-vase pour que l'expression soit consacrée.

## Sédentarité et nomadité

Les peuples des terres morcelées ne peuvent s'appuyer que sur de faibles surfaces terrestres, c'est sans surprise que la proportion de nomades est très forte par rapport au nombre de sédentaires. Mis à part certains privilégiés qui vivent en permanence avec un toit sur leur tête, la plupart des gens mènent une vie semi-nomade, trouvant des emplois à bord des bateaux qui sillonnent les mers. Cette tendance est bien entendu soutenue par l'activité ininterrompue du Saint Commerce.



## Atlas technologique

### Niveau technologique

#### *Accréditation requise : 1*

La plupart des habitants des terres morcelées se contentent de vivre avec ce qu'ils ont directement sous la main. Le niveau technologique des terres morcelées est peu élevé<sup>28</sup>. Comme il se base principalement sur les matériaux indigènes, les possibilités sont vite limitées sur une île de faible surface. Dans ce monde où les distances sont vite significatives et les communautés isolées, on apprend vite à ne compter que sur soi-même.

L'arrivée de la Fédération et des possibilités de commerces qu'elle induit a quelque peu changé les choses, des biens de consommation exotiques et des objets technologiques étranges peuvent désormais se trouver dans les communautés les plus reculées de la mer d'Agal.

La pêche et la culture hydroponique sont les principales sources de production de nourriture.

### Les matériaux

Les objets de la vie courante sont souvent confectionnés à base de produits de la mer, d'algues séchées ou d'os. L'absence de mines fait que l'utilisation d'objets métalliques reste anecdotique. On en trouve parfois, mais comme ce matériel est considéré comme exotique, il s'agit qu'une exception plutôt que d'une règle.

---

<sup>28</sup> Pour donner une idée comparative, imaginez la technologie pré-industrielle de la Terre au 16<sup>e</sup> siècle. La médecine est rudimentaire, la chirurgie inexistante. Sur Corallia, les connaissances naturelles sont telles qu'on rencontre plus souvent la vie que la mort lorsqu'on est soigné par un connaisseur (simple herboriste ou alors prestigieux moine-sige).

Les bateaux sont généralement à voiles, plus rarement à rame. Les armes à feu sont inexistantes et inutiles alors que l'on est plus souvent mouillé que sec.

Les vêtements sont tissés avec des filaments de varech et teints avec des extraits de coraux.

### Les Arcanes

#### *Accréditation requise : 3*

Parmi tous les types de technologie étranges que l'on peut trouver dans les terres morcelées, les **arcanes** sont de loin les plus surprenants. Si les objets arcanes peuvent prendre plusieurs formes et avoir de multiples utilités, on les reconnaît généralement à leur teinte ivoire tirant sur l'orange qui reflète étrangement les rayons du soleil, un peu comme le ferait de la nacre. Leur surface est rugueuse, mais étrangement douce et semble toujours tiède au toucher. On en trouve à chaque coin de rue, discrètement intégré dans le paysage urbain, dans les mains d'un bourgeois ou d'un marin.

Il convient d'abord de parler des **glyphes** arcanes. Cet alphabet, qui ne possède aucune forme orale connue, se retrouve de manière omniprésente sur les objets arcanes qui comportent un affichage digital. C'est cet alphabet que la Fédération a choisi comme langage de bataille. Les Liges et les Recteurs en maîtrisent les moindres aspects. Les Tailles-vagues possèdent quelques rudiments afin de pouvoir comprendre et éventuellement transmettre les ordres qui leur parviennent sous cette forme. Bien au-dessus de la masse, les Magisters de la Fédération sont les personnes qui possèdent le plus de clés de compréhension face à ces objets qui dépassent l'entendement. Même parmi eux, seuls les plus brillants maîtrisent suffisamment l'alphabet Arcane pour pouvoir programmer et détourner ces objets de leur utilisation première.

Si la technologie que l'on trouve généralement autour de la mer d'Agal peut être qualifiée de fruste, les arcanes sont définitivement à placer sous l'appellation d'ultratechnologie. Sous la désignation d'arcanes se trouve une multitude d'objets

communs remplissant des fonctions très variées. Bien que leur simplicité d'utilisation soit souvent déroutante, la maîtrise que les Coralliens ont des arcanes est toute relative ; la plupart des habitants des terres morcelées savent utiliser une paire de **macrojumelle**, un **communicateur à courte distance** ou un **purificateur d'eau**, mais le premier quidam venu ne saurait pas forcément tirer le plein potentiel d'un **sextant** arcane. Pour les objets les plus complexes, on ne peut que supposer de leur réelle utilité. Il est hautement probable que ces objets aient en réalité une tout autre fonction que celle qui est la leur actuellement. La technologie arcanique est très avancée, mais quasiment jamais intrusive. Des détecteurs de toute sorte permettent aux gens d'avoir une vie relativement sûre, mais très peu d'objets émanant de cette technologie permettent d'agir directement sur les choses<sup>29</sup>.

D'après le peu que l'on sait, les arcanes ont toujours été là. Il semble néanmoins qu'il ne s'en crée pas de nouveaux. Les arcanes ne semblent pas s'user ou vieillir d'une quelconque manière. Leur source d'énergie ne s'épuise jamais et la plupart fonctionnent de la même manière depuis plusieurs générations. Leur fonctionnement est puissant, précis et inaltéré depuis aussi longtemps que la mémoire humaine puisse s'en souvenir. Ils sont et restent, figés dans leur beauté et leur utilité. On sait finalement peu de choses sur ces artefacts technologiques et leur aspect le plus dérangentant des arcanes est finalement lié à leur plus grande qualité : leur origine complètement inconnue. Qu'advierait-il si les arcanes cessaient subitement de fonctionner ? La Fédération supporterait elle le choc ? Cette question, ainsi que le spectre de la guerre qui la suit hante les intellectuels les plus pragmatiques de la Citadelle.

---

<sup>29</sup> Si on fait bien entendu exception des cerbatanes qui, entre les mains de la Fed, occupent depuis longtemps la place peu convoitée d'arme la plus meurtrière de la mer d'Agal.

Ces objets sont rares et si tout le monde a le droit d'en vendre, la Selmer Compagnie a pour règle interne de ne jamais en vendre et est devenu de ce fait, possesseur de la plupart des arcanes existantes sur la planète.

## Les bornes arcanes

### *Accréditation requise : 1*

Les bornes font partie de ces objets qui intègrent le quotidien des Coralliens depuis tellement longtemps qu'on en oublierait qu'un jour le monde a tourné sans eux. Ces cylindres lisses et massifs se trouvent le plus souvent en pleine rue, bien que certains établissements de luxe peuvent se targuer d'en posséder un (bibliothèque, comptoirs de la Selmer, certains palais privés). La seule aspérité visible qui casse leurs courbes est un écran tactile qui, à hauteur des yeux, irradie une douce lumière orangée.

Se connecter à une borne arcane est à la portée du premier venu. Même si elles sont codées en alphabet arcane, les instructions sont basiques et les fonctionnalités principales connues du plus grand nombre. Les moyens de tirer profit de cette technologie semblent être sans fin : à la fois boîte aux lettres, système de communication instantanée à longue distance, relais de petites annonces et d'offres d'emploi... De plus, la Fédération met constamment à jour une encyclopédie globale de Corallia connue sous le nom du Catalogue<sup>30</sup>. Il est important de noter que ces informations sont consultables en langage commun, car cette base de données est compilée depuis longtemps par les Magisters de la Selmer.

### *Accréditation requise : 2*

Le peu qu'il existe de ces merveilles se situe quasiment intégralement dans les trois grandes terres. En dehors de cette zone, ce sont les frégates de la Fed qui

---

<sup>30</sup> Voir **Catalogue** page 45

constituent bien souvent le seul lien avec le reste du monde civilisé.

### **Accréditation requise : 3**

Les frégates de la Fédération sont le plus souvent équipées de bornes arcanes. C'est ainsi que les Liges restent en contact avec la Fédération et reçoivent leurs ordres de manière instantanée. À l'opposé, les Recteurs opèrent souvent seuls et sous les radars. Ils ne semblent pas être enclins à utiliser des bornes au cours de leurs missions et préfèrent utiliser des moyens de communication plus conventionnels.

### **Les codes d'accréditation**

#### **Accréditation requise : 1**

Avec l'utilisation en libre-service des bornes arcanes, la Fédération se devait de se doter d'un système de contrôle et de juste distribution de l'information. Les niveaux d'accréditations représentent la confiance que la Fédération place en ses membres. Il ne faut néanmoins pas confondre niveau d'accréditation et niveau de commandement<sup>31</sup>. Ce dernier étant l'autorité effective en cours d'opération en mer ou à terre.

Le niveau d'accréditation d'un employé de la Fed peut aller de 1 à 5.<sup>32</sup> Il définit à la fois la quantité d'informations auquel le fédéré aura accès via les bornes arcanes, mais aussi son niveau de connaissance de l'alphabet arcane, ainsi que la qualité des équipements qu'il peut réquisitionner.

Le niveau 1 correspond aux connaissances que tout un chacun peut avoir en consultant une borne arcane. La fédération tient à ce que les informations basiques soient disponibles pour tous. Les niveaux supérieurs comprennent des informations plus sensibles liées à la politique ou devant

être soumises à une interprétation plus fine de la part de leur détenteur. C'est pourquoi elles sont réservées aux plus hauts dignitaires de la compagnie.

#### **Accréditation requise : 2**

Les niveaux d'accréditations et de commandement reportés dans le tableau page 30 ne s'appliquent pas uniquement aux membres de la Fédération. Cette dernière peut accorder des niveaux d'accréditations pour services rendus ou de commandement lorsqu'une mission le justifie. On peut, par exemple, acquérir des points de commandement si on possède suffisamment de moyens pour acheter un bateau et payer son équipage.

La confiance de la Fédération est à la fois une récompense et une sanction. Lorsqu'on faute, on s'expose à une rupture de cette confiance. Le pire qu'il puisse arriver à un agent fédéré c'est de ne plus se voir accorder de missions.

Le niveau d'accréditation est amené à augmenter au fur et à mesure de la carrière d'un individu, mais ne descendra jamais. La fédération estime qu'une fois qu'on a eu accès à certaines informations confidentielles, on ne peut plus les oublier et retirer ces accès n'est donc ni utile ni juste.

### **Les lames arcanes**

#### **Accréditation requise : 1**

Cette dague comportant un échantillon d'ADN de son porteur est utilisée comme méthode d'identification inviolable des membres de la Fédération. Avec un double contrôle de l'ADN enregistré dans la poignée et l'ADN de son porteur, ce dernier peut authentifier son identité et son appartenance à la Fed. Cela lui donne accès au privilège de pouvoir être logé et nourrit dans les relais de la Fed partout où il va. De plus, il peut réquisitionner de l'équipement arcane en fonction de son niveau d'accréditation.

<sup>31</sup> Voir **Organisation de la Fédération** page 27

<sup>32</sup> Comme vous pouvez le constater, les informations qui sont dispensées dans cette partie ne dépassent jamais le niveau d'accréditation 3. Patience... Nous avons tout le temps de vous faire découvrir les autres mystères de Corallia.

Il est impossible d'acheter une lame arcane, la seule manière d'en obtenir est de prêter serment. Elles sont confiées aux membres de la Fed le jour même de leur intronisation. Elles peuvent être retirées sous le coup d'une sanction après une faute grave. Ce retrait peut être programmé pour une donnée déterminée ou à vie.

## Les arcanistes

### **Accréditation requise : 1**

On nomme généralement « arcanistes » les experts en objets arcanes. Leur métier excite l'imagination de par les mystères qu'ils côtoient et qu'ils sont censés maîtriser.

### **Accréditation requise : 2**

La rumeur populaire en a fait des personnages étranges, obsessionnels et sans vergogne. Ils trainent injustement une mauvaise réputation, car on raconte qu'ils ont pour habitude de venir trainer dans l'entourage des personnes fraîchement décédées pour récupérer leurs objets arcanes. C'est pourquoi on leur a donné le surnom péjoratif de « corbeaux ».

### **Accréditation requise : 3**

Si cette anecdote ci-dessus est partiellement vraie, c'est qu'elle cache une réalité beaucoup plus complexe. Les arcanistes répondent en fait à un ordre fondamental émanant des premiers âges des lois du saint commerce : acheter, dès que possible, des arcanes pour le compte de la Fédération et surtout ne jamais en vendre.

En procédant ainsi, la Fédération compte se rendre maître à long terme de l'intégralité des arcanes en circulation<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> Dans quel but les corbeaux font-ils cela ? Retirer les arcanes de la circulation ? Les détruire ? Cette attitude est une des raisons qui pousse certains iléens à se méfier de la soi-disant bienveillance de la Fed.

## Les cerbatanes

### **Accréditation requise : 2**

Il est fréquent d'entendre dire que les arcanes remplissent uniquement des fonctions non intrusives. On parle souvent des instruments d'analyse, des outils d'acquisition ou d'approfondissement des connaissances. Les cerbatanes méritent d'être citées, car il s'agit du seul exemple d'armes arcanes connus.

Ces artefacts ressemblent à des lances crachant des rayons de haute énergie qui brûlent ou désintègrent la cible.<sup>34</sup>

Leur technologie est complexe et leur utilisation réservée aux meilleurs artilleurs de la Fédération.

On ne trouve pas de cerbatanes en dehors des équipages de la Fédération. Cette dernière, avec son programme de récupération progressive des arcanes, s'est assurée depuis longtemps qu'aucune autre puissance ne possède ces armes destructrices. Les garder précieusement, c'est aussi s'assurer de conserver la maîtrise des mers.

## Marine et navigation

### **Accréditation requise : 2**

Sans surprise, les technologies maritimes sont extrêmement évoluées au contraire de la plupart des autres domaines d'application.

On dénombre un vaste choix d'instruments pour mesurer les vents et les positions des étoiles. On reconnaît d'ailleurs les marins sortant de l'académie de la Fédération à leur attirail constitué de machines diverses ; perfectionnées certes, mais encombrantes au possible. Les vieux loups de mer, pour leur part se contentent

---

<sup>34</sup> On ne saurait comparer une cerbatane à un fusil ou un mousquet pour la simple et bonne raison que ces objets n'existent tout simplement pas sur Corallia. D'ailleurs, même si c'était le cas, personne ne s'intéresserait à une arme qui cesse de fonctionner dès qu'on la met en contact avec l'humidité.

souvent d'un simple sextant, au moins aussi usé et rayé qu'eux-mêmes.

On trouve un grand nombre de phares sur les côtes des îles majeures. Il existe 3 types de phares : les **antiques**, les **phares de la Fédération** et les **phares Arcanes**. Le premier type regroupe la majorité des phares que l'on peut trouver autour de la mer d'Agal. Généralement de conception archaïque, les phares dits antiques consistent souvent en de simples braseros situés en haut d'une colline ou un feu. Il existe des modèles plus évolués qui comprennent une tour ou un abri quelconque, mais la plupart ne dévient pas du principe d'émission de lumière par combustion. Les phares construits par la Fédération sont beaucoup plus évolués. Ils fonctionnent selon un principe ultra moderne nommé combustion longue. Cette technique, développée par les ingénieurs de la Citadelle, consiste en la chauffe à blanc d'un filament de métal tressé et entremêlé d'algues tressées. La dernière catégorie est la plus rare. Il n'existe qu'une poignée de ce type et si chacun de ces bâtiments fonctionne à merveille et sans effort, on ne connaît pas grand-chose de leurs fonctionnalités réelles.

La cartographie est un art reconnu dans tout le territoire fédéré. Avec l'avènement des lois du Saint Commerce, les cartographes vendent leurs services à prix d'or et une carte de qualité vaut parfois autant que le bateau qui la transporte. Il existe bien entendu des cartes globales que l'on peut trouver dans les bornes arcanes, mais elles ne comportent que des informations générales et manquent de précision lorsqu'il s'agit de manœuvrer un bâtiment au travers d'un banc de récifs acérés comme des couteaux.

Les navires qui arpentent les eaux de la mer d'Agal sont répertoriés en plusieurs modèles. Les **barquevoiles** sont des petites embarcations généralement utilisées par des équipages pouvant aller jusqu'à une

dizaine de pêcheurs. Idéal pour le cabotage, il arrive que des vents contraires poussent leurs voiles vers la haute mer, le bâtiment doit alors être capable de rentrer au port en un seul morceau. Les **cataloupes** sont plus petites et servent principalement comme embarcations de secours sur les bâtiments plus importants. On peut également les trouver entre les mains de chasseurs de requins ou de baleines, car leur légèreté fait bien souvent la différence entre la vie et la mort pour les harponneurs qui les manœuvrent. Les **tartènes** sont les navires les plus fréquemment rencontrés sur la mer d'Agal. Ces imposants bâtiments servent avant tout au transport de marchandises. Leur principal avantage étant l'imposante taille de leurs cales. Leur lourdeur en fait des proies faciles pour les pirates, c'est pourquoi on voit souvent ces mastodontes accompagnés d'une escorte armée. En terme d'agressivité, il est difficile de rivaliser avec les **espades** Nek Amas. Ces galères taillées pour la course se meuvent indifféremment sous l'effet du vent ou par les rames des esclaves enchaînés à fond de cale. Sous la férule des bellorum Nek Amas, ces bâtiments arpentent la mer d'Agal à la recherche de proies. Leur profil allongé et leur pointe frontale les font ressembler à des poissons-épées, d'où leur nom. Lorsqu'une innocente voile apparaît à l'horizon, l'espade file droit sur sa cible et l'éperonne alors que la horde de pirates tatoués se rue sur le pont avec le sabre au clair et la rage aux lèvres. Il n'y a qu'un seul type de bâtiment qui peut espérer rivaliser avec un tel prédateur : c'est la **frégate** fédérée. Plus lourds et moins mobiles qu'un espade, ces navires comptent parmi les plus solides n'ayant jamais fendu les vagues de Corallia. Leur coque résiste à tout, des tempêtes aux harpons barbelés Nek Amas. Aucune voile ne vient casser les lignes courbes de leur structure. Les frégates sont propulsées par une technologie que seule la Fed maîtrise : le moteur à décomposition. Mais la véritable puissance de la Fed se dévoile

# Corallia

aux yeux de tous au moment de l'assaut. Après avoir essuyé les assauts ennemis sans broncher, le Lige aux commandes d'une frégate ordonne parfois de virer de bord afin de présenter son flanc à l'adversaire. La panique s'empare alors des imprudents lorsque les sabords s'ouvrent sur les flancs du navire fédéré, car ils savent que les cerbatanes sont prêtes à faire feu. Un déluge de lumière et de feu conclut généralement l'affrontement et laisse l'ennemi à l'état de cendres fumantes à la surface de l'eau. Mis à part ces machines de guerre, la flotte fédérée comporte toutes sortes d'autres navires, barquevoiles, tartènes... Il existe également un dernier type de vaisseau qu'il convient de décrire. Anomalie, même dans la flotte de la fédération, les **bateaux-usines** de la Fed sont des monstruosités dans tous les sens du terme. Par leur forme, ils ne semblent faits ni pour la navigation, ni même pour la flottaison. Et pour cause : les bateaux-usines n'ont pas pour but de battre des records de vitesse, de résister aux éléments ou de transporter des tonnes de marchandises. Ils ont tout simplement pour but de prélever, d'analyser et de référencer les différentes formes de vies organiques présentes sur Corallia.

## La monnaie

### *Accréditation requise : 1*

La monnaie s'appelle l'**Obed**, le nom populaire donné à cette monnaie est « le

galet » aux égards des **pierres finement gravées** que les habitants de la citadelle utilisent pour figurer leur monnaie d'échange. La monnaie peut prendre différentes formes : les **pierres précieuses** des Mélines côtoient souvent des **coquillages nacrés** de l'archipel d'été dans la bourse d'un marchand.

### *Accréditation requise : 2*

Les rumeurs qui racontent que la Fédération serait sur le point de déployer un système d'échange révolutionnaire sont exactes. Ce procédé sera déployé uniquement à la citadelle dans un premier temps, car il nécessite l'utilisation de bornes arcanes. Une fois opérationnel, les citoyens seront capables de placer leurs galets dans un coffre personnel situé au siège de la Fédération et de les transférer d'un coffre personnel à un autre sur simple commande à une borne arcane.

Cette manière éthérée de traiter les galets n'est pas sans inquiéter les braves gens, mais les érudits de la Citadelle promettent que le système est garanti sans triche. En tout temps, le solde de galet affiché dans les bornes correspond exactement au nombre physique de galets présents dans le coffre dudit citoyen.



## Atlas biologique

### Le Catalogue

#### *Accréditation requise : 1*

Le vaste océan qui recouvre la surface de Corallia est de loin le plus important continent de la planète. Il est majoritairement inexploré, c'est pourquoi la Fédération a créé un ouvrage de référence appelé « **le Catalogue** ». Cette encyclopédie, consultable depuis n'importe quelle borne arcane, recense toutes les formes de vie biologiques de ce monde.

Étant donné la minuscule place qu'occupent les êtres humains sur ces terres, il n'est pas surprenant que la grande majorité des espèces vivantes soient encore inconnues. Il est important de noter que seules 10 % de ces entrées concernent des créatures de la surface. 90 % des formes de vies référencées dans le Catalogue ne vivent qu'en eau profonde.

On ne saurait nier l'aspect social de cette compilation participative. Tous et toutes, des plus jeunes aux plus vieux sont susceptibles de rencontrer de nouvelles formes de vies animales et de les référencer. Pour encourager cet élan, la Fédération rémunère grassement les explorateurs amateurs. On nomme d'ailleurs les **Loguistes**, ceux qui ont décidé d'en faire un métier à plein temps. Ces biologistes en herbe sillonnent les océans avec leur tablette arcane pour documenter tout ce qu'ils voient ou croient voir.

Les fonds océaniques sont des lieux sauvages prêts à être explorés pour révéler leurs merveilles et l'aide de toute la population est requise, mais ce système a néanmoins un effet pervers. Ce défaut est d'encourager indirectement les élucubrations des plus imaginatifs. Pour pallier ce problème, la Fédération a été obligée de rendre plus rigoureuse l'entrée de donnée dans le catalogue. Tout un chacun peut communiquer des données sur

un animal qu'il a vu ou cru voir, mais l'apport de preuves tangibles est indispensable. Certains baroudeurs chassent, tuent et déposent des cadavres sanguinolents dans les bureaux des copistes chargés de compiler les données dans la grande base de données du Catalogue. Ces derniers sont généralement bien embêtés, car ce sont des preuves qu'ils ne peuvent pas refuser, malgré le dégoût qu'ils pourraient légitimement ressentir. Heureusement, la plupart des Loguistes sont équipés d'objets arcanes qui leur permettent de rapporter des preuves sans forcément mettre à mort le moindre animal : équipement de capture d'images ou de sons, séquenceurs génétiques ou bien les très prisées **tablettes-relais arcanes** qui font un peu tout en même temps.

Les copistes de la Citadelle ont récemment mis en service un laboratoire arcane permettant de reconstituer virtuellement n'importe quelle forme de vie à partir d'un fragment de son matériel génétique. Ce système, s'il s'avérait fiable, serait un grand pas en avant pour toute la population des terres morcelées, car il permettrait à n'importe qui de présenter un simple échantillon de sang ou de tissus pour prouver l'existence d'une nouvelle espèce.

Il est intéressant de constater à quel point le Catalogue fait intégralement partie du quotidien des habitants de Corallia. Mis à part les Loguistes pour qui la découverte d'espèces est une activité sérieuse, le reste de la population considère tout ceci comme un jeu. Il existe en effet un engouement populaire réel pour le Catalogue. Le nombre d'espèces habitant la mer d'Agal est si vaste que de nouvelles créatures sont découvertes tous les jours. Le challenge est à ce point entré dans les mœurs qu'il s'agit souvent d'un jeu pour les tout jeunes pêcheurs de savoir qui, parmi l'équipage, consignera la première entrée dans cette base de données. Il est d'ailleurs coutume de dire que le dernier matelot à découvrir un nouvel animal lors d'une sortie en mer

payera la première tournée une fois retournés à quai. Pour autant que le navire possède une borne arcane ou une tablette-relais, il est aisé de vérifier si l'animal perçu à l'horizon a déjà été découvert et nommé.

L'usage veut que la personne qui découvre une nouvelle espèce lui donne le nom qui lui plaît. C'est ainsi que les créatures des terres morcelées se voient affublées de noms farfelus, poétiques, pompeux ou parfois ridiculement simples et sans imagination. Du prénom du père au nom faussement savant en passant par la métaphore lourdingue, toutes les fantaisies sont possibles.

Pour toutes ces raisons, le Catalogue est de loin la base de données la plus consultée depuis les bornes arcanes. Il est une partie intégrante du Planétodex, mais il est tellement populaire et son usage devenu si courant que beaucoup croient (à tort) qu'il est plus ancien que le compilateur arcane dont il est effectivement issu.

## Inventer de nouvelles espèces

Ces listes ne prétendent pas à être exhaustives. La faune et la flore de Corallia sont extrêmement riches par la relative absence d'une civilisation trop envahissante. Rappelons à toutes fins utiles que l'espèce humaine est sur Corallia, relativement peu présente, en tout cas à l'échelle de la planète.

Il ne faudrait pas priver vos joueurs du plaisir d'inventer d'autres espèces animales. Durant le scénario dont la description se trouve dans les pages suivantes, n'hésitez pas à laisser libre champ à votre imagination (et à la leur) pour peupler votre univers de jeu d'une multitude d'autres formes de vie.

Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à leur offrir des points d'expérience pour les meilleures trouvailles, ou même monétiser

leurs découvertes dans le jeu en affirmant que la forme de vie inventée par le joueur était complètement inconnue à ce jour et que sa découverte mérite une nouvelle entrée dans le Catalogue.

## Symbiose

### *Accréditation requise : 2*

L'être humain ne compte pour pratiquement rien sur Corallia. À peine occupe-t-il 1 % de l'écosystème global. Même sans l'existence de la maladie du Corail, les humains ne peuvent pas être considérés comme l'espèce dominante sur cette planète. Avec la maladie, on peut même sérieusement parler de danger d'extinction. Heureusement, le mode de vie est suffisamment évolué pour garantir un certain confort et même un niveau de survie plutôt élevé. Si une grande partie des technologies couramment utilisées sont issues de connaissances « techniques », il existe une part non négligeable qui est issue de connaissances « biologiques ». Les habitants de terres morcelées ont en effet réussi à développer des liens très forts avec l'écosystème et à créer des liens proches de la symbiose avec d'autres formes de vies. Certaines de ces relations peuvent être considérées comme de la domination ou du contrôle contre nature, mais certaines peuvent être véritablement considérées comme des symbioses. La connaissance de l'environnement est très avancée, mais il serait difficile de faire des généralités tant les différentes communautés ont des degrés de maîtrise variables. Voici donc quelques exemples :

Les **parmenas** sont depuis longtemps les animaux de compagnie préférés des citadeliens. On voit souvent cette créature reptilienne bipède se laisser doucement doré au soleil, avachie sur un des murets de la Citadelle. D'un naturel placide, le parmenas se laisse vivre dans la douceur prodiguée par sa famille d'accueil à un tel point qu'on lui prête souvent la réputation d'être le véritable maître de la maison. Ils trouvent néanmoins leur utilité lors des

grandes chaleurs, car leur régime insectivore leur permet d'assainir une maison de la vermine. Pour finir, certains parmenas présentent une si forte affinité avec leur maître qu'ils l'avertissent d'un long et fort craquettement quand ils ressentent un danger quelconque. Oui, vous avez bien lu : le parmenas craquette. S'il y a bien une seule chose que vous devez retenir de cette lecture, c'est bien ceci.

De l'autre côté du spectre de la sympathie, le **manganera** est un animal redouté à juste titre. Cet insecte de taille respectable (10 à 15 cm de longueur) se trouve à l'état naturel dans certaines îles de l'archipel d'été. Ils sont arboricoles et, bien que quadrupèdes en temps normal, ils sont capables de se rouler en boule et de se laisser tomber des arbres sur les infortunés passants. Leur pique n'est pas mortelle, mais elle injecte un puissant somnifère qui permet au manganera de prélever un peu de sang de sa victime avant d'être repue. En forêt, une rencontre avec un manganera peut vite s'avérer fatale si d'autres prédateurs rôdent dans les environs ou si une colonie entière de ces bestioles décide de venir manger en même temps. Les Nek Amas ont depuis longtemps appris à se servir de ces insectes comme des armes de jet pour capturer des esclaves. Ils les élèvent ou vont les chercher directement dans leur milieu naturel. Ils les prélèvent en les entourant d'une feuille d'**arecacea** pour éviter de se faire piquer. La feuille est tressée afin de constituer une munition capable de s'ouvrir en cas de choc. Lors des assauts, ils projettent ces boules à l'aide de bolas et attendent tout simplement que l'équipage adverse soit mis hors de combat par les manganeras avant d'arraisonner leur navire.

Certains symbiotes sont des reliques des temps passés. C'est le cas des **lacertus**. Originaires des terres volcaniques des seigneurs régents, ces lézards apprivoisés furent l'apanage de la noblesse d'alors.

Dociles et d'une extrême fidélité envers leur maître, ils s'enroulaient autour du bras et pouvaient y rester des heures, comme un bijou ou un ornement. On raconte que sur un simple mot de commande, le lacertus pouvait propulser sa langue en forme de dard et injecter une dose mortelle de poison à l'importun désigné. Les seigneurs régents ont disparu, ainsi que leurs cours et leurs traditions, mais on retrouve parfois ces animaux aux mains de riches excentriques passionnés par cette période de faste et de décadence.

Le **pinsonde** est un oiseau que l'on peut trouver sur tout l'arc situé entre la frange des vents et la mer australe. Il n'a d'autre particularité que sa parfaite adaptation aux écosystèmes qu'il occupe. Il est parfaitement accoutumé à la présence des hommes et sert donc de moyen de communication à courte distance depuis aussi longtemps que le monde est monde. Son **frigotement** est reconnaissable entre mille, car il ressemble à une petite cloche perdue dans la brume.

Il serait vain de faire une liste de l'ensemble des symbioses que les habitants de l'archipel d'été ont su mettre au point au fil des ans. Leur relatif éloignement des grands centres civilisationnels les a poussés à développer d'autres types de technologie. Ceux qui les considèrent comme des primitifs sont régulièrement surpris par l'ingéniosité et la sophistication de leur mode de vie. Un des exemples les plus marquants est leur utilisation des **méduses panoptiques**. Ces créatures marines sont ce qu'on appelle des hydrozoaires, car elles sont à majorité composée d'eau. La particularité de cette espèce vient du fait qu'elles renferment généralement une quantité d'air respirable autogénéré. Les plongeurs des archipels d'été se servent fréquemment des méduses panoptiques comme réserve d'oxygène ou parfois comme abri contre les prédateurs lorsque la taille de la méduse le permet. En effet, leur corps à proprement parler (qui

est appelé mésoglée par les savants) est constitué d'un exoderme vénéneux et d'un endoderme tout à fait inoffensif.

Les **lances du crépuscule** sont des algues que l'on trouve à proximité d'Iriz Den, la capitale Nek Amas. Leurs pointes montent des profondeurs et durcissent à la lumière du soleil. L'intégralité de la tige finit par se fossiliser et forme des grappes, des murs, des nasses sur lesquelles les coques des bateaux viennent se percer. C'est une des raisons pour lesquelles Iriz Den a la réputation d'être aussi imprenable.

Les **astéacles** sont une des inventions les plus surprenantes que l'on peut trouver autour de la mer d'Agal. Cet objet, que l'on appelle parfois «lanterne des abysses», n'est pas un objet arcané, c'est bel et bien une technologie maîtrisée que certains maîtres artisans savent fabriquer. Les astéacles prennent le plus souvent la forme d'une petite boule de verre capable d'émettre une lumière pâle, mais intense. L'objet semble magique, car il ne nécessite aucun entretien et aucune manipulation d'aucune sorte pour fonctionner. Il s'agit en réalité d'un microcosme de poche composé d'algues et de micro-organismes semblables à du plancton que l'on nomme myriade. L'interaction de ces espèces, au sein d'un même écosystème, forme ce qu'on appelle une homéostasie, un équilibre se crée et s'auto-alimente pour peu que le système reçoive de temps en temps un peu de lumière naturelle. Ce cycle permanent dégage à l'intérieur de son propre environnement un fluide bioluminescent semblable à celui que l'on trouve chez certaines espèces habitant les grandes profondeurs. On trouve des astéacles sur les navires ou dans certains jardins fleuris de la Citadelle, éclairant les nuits de leur douce lumière.

## Les sept sciences

### *Accréditation requise : 2*

Si on ne devait citer qu'une seule symbiose, qu'un seul accomplissement de

l'humanité sur Corallia, c'est vers les prouesses des moines-siges qu'il conviendrait de se tourner.

Depuis aussi longtemps que l'on puisse s'en souvenir, leur ordre explore une technologie qu'ils nomment les **sept sciences de l'esprit**. En usant de transe ou de méditation, les moines-siges sont capables de plonger leur conscience dans ce qu'ils appellent le **réseau synaptique**. La nature de ce réseau est inconnue, même des moines. Il est là, c'est tout. Certains le décrivent comme un océan éthéré où voguent toutes les pensées du monde. La seule certitude qu'on puisse avoir à son propos est les résultats que son utilisation peut fournir. En y plongeant, les moines se retrouvent connectés à leur environnement direct. Ils perçoivent alors avec une prodigieuse acuité les liens existants entre chaque être vivant. Selon les moines les plus loquaces (et les plus versés dans l'art de la poésie), naviguer dans cette mer tourbillonnante au-delà de la conscience est la plus belle chose qui puisse exister, car elle permet à l'explorateur de l'esprit de prendre soudainement conscience de sa véritable place dans l'univers.

Guidés par cette infaillible intuition, les moines-siges se rendent capables de prouesses que beaucoup considèrent comme de la magie. Ils peuvent déployer les antennes de leur esprit hors de leur corps pour aller explorer des endroits à travers les yeux d'un autre. Ils sont capables de trouver intuitivement des remèdes naturels à des maux jusqu'alors inconnus. Cette pure connexion au monde est un atout incroyablement puissant pour la survie de l'espèce humaine sur Corallia. Le fait que les moines-siges en soient les uniques dépositaires rend leur influence primordiale et explique d'autant plus leur capacité à maintenir la stabilité dans l'échiquier politique de la mer d'Agal.

Personne ne naît moine. Le réseau synaptique est accessible pour quiconque

possède les clés de sa compréhension. Les moines reçoivent des aspirants de tous âges. Ils prononcent leurs vœux et sont formés par leurs pairs comme des égaux. Si leur ordre ne possède aucune hiérarchie connue et aucun grade formel, il y existe néanmoins une sorte de reconnaissance interne par ancienneté ou compétence. Tous n'ont pas la même facilité à se connecter au réseau synaptique et, si on en croit les légendes, les moines les plus talentueux auraient la possibilité de se connecter au monde dans sa globalité.

Les sept sciences sont une forme de technologie dont il est difficile de saisir les origines ou bien la portée. Beaucoup considèrent leurs facultés comme relevant de la magie pure et simple, mais les moines se défendent constamment contre ces croyances en précisant qu'il s'agit bien de science maîtrisable et quantifiable et non d'un quelconque mysticisme. Comme dans toute science, les moines distinguent leur savoir en plusieurs branches afin de désigner les différents domaines de spécialités. Ces principales branches sont au nombre de trois ce qui porte à sept le total de leurs combinaisons<sup>35</sup>.

**Corpus** est le mot utilisé pour la connaissance intime des fonctionnements du corps humains, ses fluides, les différents réseaux nerveux et les pressions à appliquer sur ces différents éléments pour provoquer des effets.

Par le mot **Herbam**, on désigne la connaissance du monde végétal et animal, les interactions entre les différentes formes de vies qui constituent un écosystème.

Pour finir, **Mentum** est la branche des sept sciences qui s'applique à explorer la complexité de l'esprit humain et l'exploration du réseau synaptique. Les membres qui en font usage sont dotés d'une empathie extrême.

---

<sup>35</sup> Plus de détails sur les mécanismes **des sept sciences** page 48

## La liqueur d'existence

Il est communément admis que la pratique des sept sciences permet aux moines-siges de trouver rapidement les remèdes naturels aux afflictions de leurs semblables. Sauf qu'il y a des exceptions. En fait, il y a une seule exception : la maladie du corail.

D'une manière inexplicable, l'ordre des moines-siges s'est révélé incapable de trouver un remède pérenne à cette malédiction. Malgré les efforts les plus poussés, fournis par les moines les plus sages et les plus expérimentés, la recherche reste proche du point zéro. La puissante force de volonté de ces moines a tout de même permis de développer un remède palliatif, traitant les symptômes les plus importants et permettant de prolonger quelque peu la vie des infortunés rongés par ce mal. C'est en distillant certains types de coraux présents dans les eaux agitées de Stolkin que les moines sont parvenus à produire le seul et unique espoir de survie de l'humanité : **la liqueur d'existence**. Si cette liqueur permet aux enfants-rêves de respirer de l'air à nouveau, son efficacité décroît avec le temps, ne laissant pas d'autre choix que l'augmentation progressive des doses. Au fur et à mesure des prises, l'enfant-rêve plonge de plus en plus dans une sorte de léthargie, comme un rêve éveillé dont il devient de plus en plus difficile de s'extraire. Lorsque l'organisme arrive à saturation, l'infortuné s'endort pour ne plus jamais se réveiller.

L'incapacité flagrante des moines à trouver un remède malgré leur soi-disant connaissance absolue du monde provoque une vague de colère parmi la populace. Plus l'épidémie progresse, plus les gens se demandent pourquoi la fameuse science de ces moines reste silencieuse. Les cyniques se plaignent « pour une fois que leur fichue science de l'esprit pouvait servir à quelque chose ». Les complotistes vont même jusqu'à dire « à qui profite le crime ? Si vous voyez ce que je veux dire... »

## Les produits de la mer

La mer fournit aux habitants de Corallia quasiment tout ce dont ils ont besoin. Les pêcheurs et hydroculteurs déposent chaque matin leurs produits sur les étals des marchés. On y trouve des poissons, des crustacés, des palourdes et des algues. Même s'ils sont minoritaires, on trouve également quelques produits terrestres comme des fruits, du gibier d'eau et quelques épices. La culture maraîchère est pour ainsi dire inexistante à part dans les quelques îles qui possèdent des terrains à la fois plats, non sableux ni marécageux comme Isla Major et Farland.

Malgré la faible population présente sur ces terres, on peut trouver çà et là quelques zones densément peuplées. L'exemple le plus frappant est celui de la Citadelle dont les rues grouillent littéralement de monde les jours de marché. On trouve bien entendu un grand nombre de marchands écoulant leur stock de matières premières, mais il est aussi fréquent de trouver des petites gargotes mobiles qui préparent des mets à manger sur le pouce. Il semble intéressant d'explorer en quelques exemples choisis cette facette de la civilisation de Corallia.

Rien ne vaut une bonne **salade d'algues** pour constituer un repas sain et peu onéreux. Si ce plat frugal était initialement l'apanage des populations pauvres, il est en passe de devenir un plat reconnu pour ses propriétés gustatives et nutritives grâce aux habitants des trois grandes terres qui utilisent les **épices des Mélines** pour l'assaisonner. On trouve ainsi dans les rues de la Citadelle de nombreux chariots ambulants qui proposent des assortiments d'algues apportant un bon nombre de nutriments essentiels à l'alimentation.

Le grand classique des tavernes, mais aussi des vendeurs à la sauvette est le **merluve aux salicornes**. On trouve ce poisson quasiment partout dans les eaux se pêche

facilement et il suffit d'un rien pour le préparer. Les salicornes sont des herbes côtières, poussant exclusivement sur des terrains riches en sel marin.

Un autre mets rare et fort convoité est le **poisson-lime** qui ne se trouve qu'en haute mer. Il est également appelé « l'espoir du marin », car son foie regorge de vitamine C et permet ainsi aux marins d'éviter les carences lors des longs voyages.

La **polivonie** est une plante poussant dans les faibles profondeurs sous-marines. Elle se gorge de soleil et donne des fruits délicieusement sucrés une fois qu'on les a bien nettoyés !

Sous le nom argotique de **bigornaille**, on désigne un plat typique de l'archipel des Méandres situé au nord de Isla Major. Imaginez un bouillon fumant rempli à ras bord de petits mollusques à coque et parfumés aux fruits de polivonie. Comme souvent, les citadelliens se sont appropriés le terme et la bigornaille désigne de plus en plus souvent un mélange cuisiné de mollusques, quelle que soit leur préparation. On trouve donc sur les quais de la Citadelle, des bigornailles grillées, à la planche ou en bouillabaisse.

Le **vrechi** est une algue commune dont l'utilité n'est plus à prouver. Même si son goût est fade et peu attirant, elle possède suffisamment de nutriments et d'eau pour permettre à un naufragé de survivre plusieurs jours. De plus, sa fibre devient dure sans perdre de sa souplesse une fois séchée ce qui permet de l'utiliser pour confectionner des tissus.

La **botelle** est un petit animal amphibie qui a pour habitude de se cacher dans le sable à marée haute. Il est donc facile d'en trouver dès que la mer se retire. Les connaisseurs les trouvent en grattant le sol mouillé à des endroits bien précis. Quand il est préparé convenablement, il dégage une douce odeur de viande grillée qui attire

inévitablement les curieux et les gourmands. On voit souvent les enfants jouer sur les plages à celui qui rapportera la plus grosse botelle.

Pour finir, il est indispensable de parler du **fruit de coulasse**, merveille orangée gorgée de soleil et qui pousse sur les palmiers de toutes les plages situées sous le vent. Il est connu pour son gout sucré et sa haute teneur en vitamines. On peut extraire son jus pour le boire tel quel ou le distiller pour en faire un alcool très prisé...

## Le bliff

Partout où il y a des hommes et des femmes qui travaillent ou qui se battent pour survivre, on peut trouver des réconforts à boire, à fumer ou à manger. Le **bliff** est le mot généralement utilisé pour décrire cette sensation de bien-être et de lâcher-prise que recherchent les consommateurs de produits euphorisants.

Il serait néanmoins injuste de ne pointer du doigt que les besogneux et ceux qui souffrent d'un environnement inhospitalier. Les habitants de l'archipel d'été profitent de la douceur de leur climat à longueur d'année et pourtant ne se privent pas de consommer le jus des **calebasses**. Les autochtones n'ont qu'à se baisser pour ramasser ces fruits succulents, gorgés d'eau, de sucre et de soleil. D'un coup de pierre ou de tige durcie au feu de bois, le gourmand perce la coque de la calebasse et peut ensuite profiter de ce gouleyant breuvage. L'ivresse qui fait suite à cette glotonnerie est bien connue pour le rire niais qu'elle entraîne chez ces amateurs de bonnes choses.

Plus au nord, on raconte qu'aucun bliff n'est aussi doux que celui provoqué par la prise d'une **fleur de l'arbre à rêve**. C'est dans l'archipel des Mélines que l'on trouve ces merveilles. Les puristes mangent les fleurs cueillies à même l'arbre, mais il existe une variante séchée, moins forte, mais tout aussi délicieuse qui s'exporte très

bien et se vend parfois à prix d'or.

Les nuits sont longues lorsqu'on doit tenir la barre pour éviter que le bateau ne dérive, s'échoue ou fonce droit au cœur d'une tempête. Le **tabac-veille** permet aux marins de se tenir éveillés pendant de longues heures. L'inconvénient majeur est que cela noircit les dents à la longue, que l'haleine de quelqu'un qui a chiqué du tabac-veille toute la nuit rappelle plus la marée basse que la marée haute. Il n'existe pas d'accoutumance connue par les médecins de la Fed, mais cela n'empêche pas les marins les plus taquins de prétendre qu'il leur faut leur pincée de tabac-Veille au matin sinon « ils ne sont pas eux-mêmes ».

L'**arecacea** est la drogue homéopathique de Corallia. C'est un tranquillisant léger administré en tisane, en pâte ou en feuille à mâcher par les parents prévenants pour aider leur progéniture à trouver le sommeil.

Il est impossible d'aborder le sujet de l'ivresse sans parler du **ménos**. Cet alcool d'algue est LE grand classique que l'on trouve dans toutes les tavernes et tous les bouges des terres morcelées. Partout, il emplît des gobelets dans lesquels trouvent refuge les marins, les amoureux déçus, les fêtards, les optimistes, les vieux, les jeunes et les entre-deux. Il est servi autant pour célébrer les victoires que pour noyer les défaites.

Il existe sur Corallia, une quantité invraisemblable d'espèces différentes de méduses. À croire que leur génome est tellement instable que chaque nouvel individu ouvre la voie à une nouvelle parenté. Le seul point commun qui unit ces créatures est leur nature vénéneuse. Le degré de mortalité de leurs toxines varie autant que les couleurs qu'elles affichent. Parmi la myriade de méduses différentes sur lesquelles vous pourriez tomber, il y en a une en particulier qui rendra jaloux à peu près n'importe quel marin de la Citadelle

## Corallia

jusqu'aux archipels Nek Amas. C'est la méduse bulle ou plus couramment appelée la **médubule**. De la taille d'un gros fruit, la médubule peut tenir dans une main sans aucun problème. Ce qui est pratique, car vous pouvez concrètement le faire sans aucun danger, car son poison se trouve à l'intérieur. Et quand bien même vous y seriez exposé que vous ne seriez pas à plaindre. Le cocktail de toxines contenues

dans sa mésogée est très légèrement hallucinogène et son ingestion ne se soldera probablement que par un rire idiot et une langue pâteuse qui vous rendra heureux, mais ridicule pendant une dizaine d'heures. Selon une expression consacrée dans l'archipel des Méandres « quand il fait beau, une seule solution ; un roseau paille, une méduse bocal, un hamac ».



### Les prédateurs

Il ne faut pas voir Corallia comme un paradis idyllique. Il existe un nombre assez élevé de prédateurs susceptibles de s'attaquer aux humains et il serait présomptueux de placer ces derniers en haut de la chaîne alimentaire. Il existe toutes sortes de requins, de raies venimeuses, mais nous allons nous concentrer sur les espèces les plus dangereuses qu'un marin puisse rencontrer.

Les **macromurènes** sont redoutées de tous et de toutes. Leur férocité n'a d'égal que leur appétit pour la chair fraîche. Ces serpents de mer peuvent atteindre des proportions gigantesques, certains spécimens ont été vus atteignant quasiment

cinq mètres pour un poids de plusieurs centaines de kilos ! La rencontre avec une de ces brutes signifie à coup sûr la mort pour un plongeur isolé. La force de ces créatures les incite à s'en prendre même aux scaphandres ou aux petites embarcations. Le danger qu'ils représentent n'est pas à sous-estimer.

Les **voltamed** sont des méduses hautement toxiques qui suivent les courants chauds le long du passage Drake jusqu'à la mer australe. Leur nom ne fait pas référence à la décharge électrique qu'elles pourraient produire, mais à leur poison, un des plus virulents au monde, qui provoque de telles décharges dans le système nerveux de leur victime qu'on pourrait croire à une électrocution. Ces méduses ne brillent pas

# Corallia

par leur férocité ni par leur agressivité, elles se contentent de suivre les courants chauds. Néanmoins, elles représentent un danger à prendre au sérieux pour deux raisons : premièrement, elles ressemblent à s'y méprendre aux méduses panoptiques. La plupart des victimes des voltamed se sont approchées volontairement de ces méduses en pensant ne pas subir de brûlures. Deuxièmement, les courants chauds charrient souvent des torrents de sable et de poussières. Dans des conditions de visibilité réduite, il est fréquent que les plongeurs se retrouvent sans le vouloir au beau milieu d'un banc de voltamed. Bloqués au milieu de ce piège mortel, les infortunés finissent bien souvent enveloppés de milliers de tentacules empoisonnés.

Le cas des **vénoctopus** est bien plus problématique que les deux précédents. Si les prédateurs naturels de l'homme existent depuis que le monde est monde, il suffit la plupart du temps de les éviter. Les vénoctopus constituent la seule espèce connue qui montre une hostilité active face aux êtres humains. Il existe, en effet, plusieurs témoins affirmant avoir subi une attaque délibérée de la part de ces créatures. Pour ne rien arranger, elles ont de quoi alimenter vos pires cauchemars : imaginez une pieuvre dotée d'une seule paire de tentacules, chacun d'entre eux se terminant par un crochet empoisonné.

Les **javelots** sont une des rares espèces aviennes à présenter un quelconque danger pour l'homme. Ses représentants survolent les hauts plateaux de Farland à la recherche de proie. Lorsqu'ils en repèrent une, ils plongent, leur long bec pointé vers le sol et sans freiner une seule seconde, ils transpercent leur proie et sucent son sang jusqu'à laisser un cadavre desséché. Leur simple présence explique pourquoi l'île de Farland est si majoritairement inoccupée. Pour le voyageur isolé, il n'y a de répit qu'une fois sous le couvert de la canopée.

L'**hydre noire** est une anémone d'un type particulièrement agressif. Immobile, on la trouve le plus souvent dans des endroits confinés comme les cavernes ou les tunnels. Il est difficile de la repérer à cause de la couleur qui lui a donné son nom. Dès qu'elle sent la présence d'un être vivant à proximité, l'hydre noire augmente son propre volume corporel et bloque l'accès à ses proies. Une fois sa victime sans possibilité de fuite, elle déploie ses tentacules vénéneux pour s'en saisir et la paralyser. La suite pour l'infortunée victime n'est qu'un enchaînement cauchemardesque de douleur et de cris que la paralysie bloque dans la gorge de celle-ci.

Le **saural** est une créature reptilienne géante que l'on peut trouver dans les marécages de Corallia. Fort heureusement, ces zones sont très rares et on n'en trouve que dans les anciennes terres des seigneurs régents. On raconte que les tyrans élevaient ces créatures dans le but d'envoyer les condamnés à mort dans des fosses ou les malheureux se faisaient déchiqueter par ces monstres.

Le **linceul** n'est pas un animal à proprement parler, mais une colonie de micro-organismes qui forment une des menaces les plus dangereuses qu'un nageur puisse rencontrer. Le lien qui unit ces parasites est si fort qu'on peut se retrouver à nager au milieu d'un linceul sans même s'en rendre compte. Lorsque la colonie se rassemble et que l'eau autour de vous devient subitement d'un noir violacé, vous comprenez qu'il est alors trop tard. Se baigner au milieu d'un linceul, c'est se trouver au beau milieu de l'appareil digestif le plus performant de tout Corallia.

Le **coptèrus** est un scorpion de mer dont on connaît deux sous-genres. Le premier est fort heureusement le plus répandu. Sa taille ne dépasse généralement pas 3 cm. Sa pique est douloureuse, mais rarement mortelle. On le trouve dans la zone

# Corallia

crépusculaire des eaux de la mer d'Agal. Il existe malheureusement une version géante de cet arthropode que l'on trouve principalement dans les eaux de craie. Les entrées du Catalogue liées à cette branche atteinte de gigantisme sont très récentes. À peine quelques décennies. Ceci pourrait signifier que cette espèce aurait subitement évolué. Les causes éventuelles d'une telle mutation restent inconnues à ce jour.

## Les règnes animaux

On ne peut pas catégoriser les formes de vies uniquement dans leur rapport avec les humains. Il existe un nombre incalculable d'espèces existant sur Corallia et qui ne partagent avec les êtres humains que cet espace de cohabitation sans qu'un rapport de dominé dominant s'installe. Le Catalogue divise habituellement les espèces en différents règnes<sup>36</sup> :

**Le règne du ciel** comprend l'ensemble des créatures volantes. Les oiseaux, les chiroptères et les insectes forment une proportion non négligeable de la biosphère. On peut citer comme exemple les **gouatreux** et leurs cordes vocales externes qui font un bruit caractéristique lorsqu'ils prennent leur envol. Ou bien encore les **flotteurs bleus**, gracieux oiseaux sans pattes qui ne font que planer et amerrir sans jamais s'approcher des terres.

**Le règne de la terre** est, sans surprise, l'écosystème le plus restreint. Il comprend quelques gros mammifères, mais la majorité de ce règne est occupé par les reptiles, les insectes et les créatures amphibiens. On a déjà parlé du très célèbre parmenas, mais il existe une autre espèce qui provoque une sympathie quasi unanime, ce sont les **gargouilins**. Ces mammifères gracieux sont de très bons nageurs. Ils vivent à proximité des côtes et chassent les poissons tout en évitant de se faire happer par les requins qui partagent

leur habitat. On les trouve le plus souvent allongés sur les plages, en train de faire sécher leur poil lustré.

**Le règne de l'Azur** comprend les créatures marines vivant à proximité de la surface. Ce groupe est le plus susceptible de croiser la route d'êtres humains, c'est donc sans surprise qu'il comprend le plus grand nombre d'entrées dans le Catalogue. Les vénoctopus et les macromurènes, les linceuls noirs et les coptérus, mais aussi les merlues et les poissons-limes. Pour ne citer qu'une seule créature, on peut aborder le cas de **l'encornet lancier**. Ce petit céphalopode a la particularité de chasser ses proies en leur fonçant dessus et en les empalant avec la petite corne qui se trouve à l'extrémité de son manteau. On le trouve généralement en eau peu profonde.

**Le règne du Crépuscule** est plus mystérieux, mais de nombreuses espèces sont connues pour la simple et bonne raison qu'elles se moquent des classifications humaines et qu'on peut souvent les croiser dans l'Azur. Pour n'en citer que quelques-unes : on peut trouver à cette profondeur des **paracelses**, étranges baleines à deux têtes dont on sait peu de choses, mais également plusieurs types de requins de grande taille que l'on regroupe sous la dénomination de **carchodon**. Et pour finir, on peut se pencher sur une espèce de requin en particulier qui se nomme les **rostres** en référence à la scie qui leur sert de nez.

**Le règne de l'Abysson** est avec certitude le moins fourni en termes d'entrée dans le Catalogue. La majorité des espèces connues dans cette zone le sont, car on a retrouvé par le plus grand des hasards un cadavre échoué sur une plage. Il semblerait que certaines entrées furent intégrées au Catalogue à une époque où l'humanité possédait des moyens sûrs d'atteindre les grandes profondeurs. C'est ainsi que l'on a eu vent de créatures telles que le **mégalucius**, ce géant des fonds marins

---

<sup>36</sup> Vous trouverez page 56, un tableau résumant les différentes espèces décrites dans ces lignes, ainsi que leur écologie.

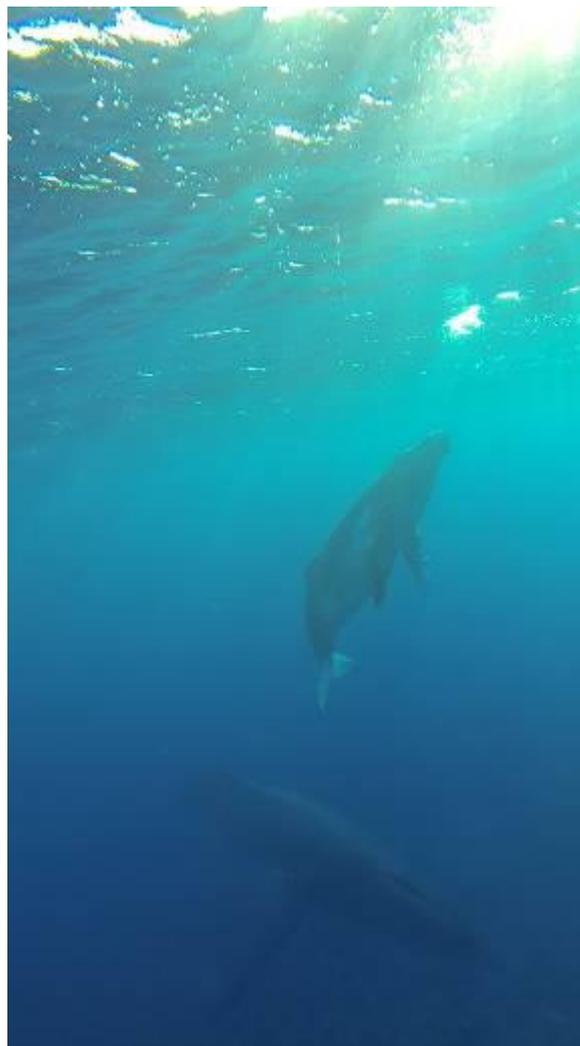
# Corallia

pourrait donner des cauchemars par sa gueule démesurée surmontée d'une lanterne biologique : le Catalogue indique la présence de spécimens de mégalucius dont la taille pourrait dépasser les 3m, ce qui est très élevé pour ces profondeurs. D'autres entrées citent des poissons étranges, aux formes et aux couleurs inconnues partout ailleurs.

## Utopie ou Dystopie

L'univers décrit dans ce premier chapitre de la campagne Odysseus paraît bien trop optimiste pour être vrai. Il est vrai que nous sommes habitués à des univers cyniques et pessimistes (surtout quand on parle de science-fiction). L'anticipation s'est toujours donné pour objectif plus ou moins affiché d'explorer les différentes voies possibles pour l'humanité afin d'en saisir les limites et l'absurdité de certains choix. La note d'intention derrière Odysseus est, au contraire, d'essayer d'explorer la question: «Comment les choses pourraient, en définitive, bien tourner?»

Cependant, gardez en tête que les humains sont bien des humains, mais Corallia n'est pas forcément la terre. Les joueurs en seront convaincus à cause de la présence d'une deuxième lune, mais il n'y a aucun moyen pour les personnages de connaître le nom ou même l'existence de la planète Terre.



## Catalogue des créatures de Corallia

Nom	Règne	Relation	Taille
Venoctopus	Azur	Prédateur	M
Macromurène	Azur	Prédateur	XL
Voltamed	Crépuscule	Prédateur	L
Saural	Terre	Prédateur	XL
Linceul	Azur	Prédateur	XS/XL
Coptèrus	Azur	Prédateur	L
Javelot	Air	Prédateur	M
Serpent triangle	Inconnu	Inconnu	L
Constructs	Inconnu	Inconnu	XXL
Carchodon	Crépuscule	Prédateur	XL
Mégalucius	Abysses	Inconnu	XL
Méduse panoptique	Azur	Symbiose	L
Gargoulin	Terre	Neutre	M
Paracelse	Crépuscule	Neutre	XL
Parmenas	Terre	Symbiose	S
Poissoulon	Azur	Proie	S
Poisson-Lime	Azur	Proie	S
Merluve	Azur	Proie	S
Manganera	Terre	Symbiose	XS
Botelle	Terre	Proie	S
Pinsonde	Air	Symbiose	S
Lacertus	Terre	Symbiose	S
Méduse bocal	Azur	Proie	S
Gouatreux	Air	Neutre	M
Encornet lancier	Azur	Neutre	XS
Hydrenoire	Azur	Prédateur	L
Planeur bleu	Air	Neutre	S
Harpie requin	Air	Prédateur	M
Rostre	Crépuscule	Neutre	M

Les tailles sont toujours données de manière comparative avec un être humain.

**XS** indique une créature si petite qu'on doit prendre garde de ne pas l'écraser par erreur.

**S** indique que la créature peut être tenue dans la main ou dans les bras.

**M** est la taille d'un être humain standard.

**L** est la taille d'une créature qui pourrait porter un être humain sans trop de mal.

**XL** est une créature qui pourrait facilement manger un être humain.

# Deuxième partie : Mécaniques

# Systemes de jeu

## FATE

L'univers d'Odysseus n'est rattaché à aucun corpus de règle en particulier. Durant les différents épisodes de cette campagne, nous aborderons plusieurs systèmes pour insister sur tel ou tel aspect du jeu (combat, ambiance, enquête...).

Pour ce premier épisode, nous avons choisi d'utiliser le système FATE pour décrire les personnages et aspects de cet univers. Bien entendu, sentez-vous libre d'utiliser n'importe quel autre corpus de règle.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs outils pour adapter FATE à Odysseus. Certains modules sont déjà décrits dans le livre de base, mais certains autres sont des inventions pour le besoin de ce scénario.

## Cypher System

Il existe d'autres systèmes pouvant donner une saveur particulière à cet épisode d'Odysseus. Le Cypher System (utilisé entre autres, dans le jeu Numénéra) est tout à fait indiqué. On y retrouve des éléments importants : les mystères d'un monde passé qui surgissent dans le quotidien des joueurs, des objets de haute technologie et de légendes qui prennent vie.

Les objets Arcanes peuvent être considérés comme des Numénéra. Veillez cependant à retirer les armes de la liste des artefacts disponibles, car les objets arcanes sont pour la grande majorité des instruments non invasifs et non offensifs.

## Enjeux du cadre

Le système FATE nous a semblé approprié pour sa souplesse, sa versatilité, et la facilité avec laquelle il permet l'installation d'une ambiance héroïque autour de votre table.

Comme indiqué dans le chapitre 2 «Création d'une partie» page 22 du livre de base, il convient de donner un cadre à la partie sous la forme d'aspects de situation. Si le cadre est intimiste, les enjeux sont épiques. En effet, Corallia est une petite planète dans le sens où la présence humaine est très limitée en termes de puissance, d'influence ou même d'espace occupé. Néanmoins, les joueurs devront affronter un défi de taille.

Vous trouverez ci-dessous les enjeux de situation et imminents à appliquer à l'univers, ainsi que quelques lieux porteurs d'intérêt. Ces aspects de situation peuvent être utilisés sans réserve tant que les joueurs se trouvent dans les lieux ou les situations adéquates.

Enjeux	
Enjeux actuels	Enjeux imminents
<i>Nous sommes si peu nombreux.</i>	<i>La guerre est à nos portes.</i>
Lieu : Mer d'Agal	
<i>L'océan est plus fort que tout.</i>	<i>Vierge de toute influence humaine.</i>
Lieu : La Citadelle	
<i>Fleuron de la civilisation.</i>	<i>Nous sommes l'histoire.</i>
Lieu : Stolkin	
<i>Si nous faiblissons, tout s'écroule.</i>	<i>Nulle violence n'est tolérée en ce lieu de savoir.</i>
Lieu : L'archipel Nek Amas	
<i>Ce dont tu t'empares est tien.</i>	<i>Survivre est un privilège des méritants.</i>
Lieu : L'archipel d'été	
<i>Chaleur et insouciance.</i>	<i>Fragile équilibre.</i>
Civilisation : Fédération du commerce	
<i>Le saint commerce est notre salut.</i>	<i>Convaincre par l'exemple</i>

## Le Catalogue

Le Catalogue est universellement connu par les habitants des terres morcelées. Ce concept est un moyen facile de faire gagner des points FATE à vos joueurs en leur permettant d'inventer des créatures en cours de jeu. Vous pouvez par exemple profiter des phases exploratoires pour faire participer vos joueurs à la construction de l'univers. Lorsque votre récit le permet, n'hésitez pas à proposer un tour de table afin que vos joueurs aient l'occasion d'inventer des créatures endémiques à l'écosystème de Corallia. Ce procédé peut être un moyen de mettre en scène le temps qui passe en « meublant » les jours ou les semaines de voyage. Que ces inventions soient sollicitées ou spontanées, accordez des points FATE aux courageux qui osent se lancer.

## Défis

Il existe, dans la plupart des histoires, un moment où les joueurs doivent acquérir une information cruciale pour avancer dans l'intrigue. Dans un scénario de jeu de rôle, l'acquisition de ce genre d'information passe souvent par un contact avec un PNJ ou par un jet de « Trouver Objet Caché ». Il est généralement déconseillé de miser le bon déroulement de l'intrigue uniquement sur la base d'un seul et unique jet. Quelle frustration de voir alors un pan entier de l'histoire s'effondrer à cause d'une petite malchance !

Les **Défis** sont des artifices que vous pouvez mettre en place pour pallier ce problème. Plutôt que de mettre en jeu l'information cruciale, donnez là, mais placez la tension ailleurs. Par exemple, en instaurant une compétition entre les joueurs. Demandez un jet de la compétence appropriée, comparez les résultats obtenus et donnez l'information cruciale au vainqueur du défi avec, comme récompense supplémentaire, un point FATE.

Cette astuce permet de s'affranchir de

l'inutile tension du jet de « TOC », mais aussi cela permet de revaloriser les compétences qui sont parfois boudées par les joueurs. Qui peut se targuer d'avoir un jour ressenti de la satisfaction à booster la compétence « comptabilité » de notre personnage ?

## Les sept sciences

Certains personnages prêtirés sont des moines-siges susceptibles de pratiquer les mystérieuses sept sciences. Il convient donc de présenter les pouvoirs dont ils disposent. Nous éviterons consciemment d'employer le mot « magie » pour décrire ce système, car les moines défendent bec et ongle le fait qu'il s'agit de science, mais les mécanismes en termes de jeu restent les mêmes. Le personnage adepte des sept sciences doit acheter trois compétences afin d'acheter des pouvoirs qui fonctionnent comme des prouesses. Ce système, extrêmement couteux en points d'expérience, donne néanmoins accès à un vaste panel de possibilités de jeu.

Considérez tout d'abord chacun des trois domaines principaux (Corpus, Herbam, Mentum) comme des compétences indépendantes. En combinant ces trois domaines, on arrive au total à un nombre de sept possibilités. Pour pouvoir acquérir des pouvoirs, le joueur doit avoir atteint les niveaux requis dans les compétences associées. Vous trouverez ci-dessous un tableau résumant les différents pouvoirs dont disposent les moines-siges de Stolkin ainsi que les conditions pour les acquérir.

Considérez ensuite chaque pouvoir comme une prouesse qui nécessite la dépense d'un point FATE pour être activé. Les variations dans ces règles sont précisées dans les pouvoirs.

# Corallia

Nom	Corpus	Herbam	Mentum	Durée/Effet
Passe du crabe	1			1 action/Le moine se déplace de façon étrange, ses mouvements semblent désordonnés et plus difficiles à anticiper. La difficulté de la prochaine attaque le visant est augmentée de 2.
Passe du travers	2			1 action/Le moine frappe et change d'angle d'attaque au dernier moment. Son prochain jet de Combat bénéficie d'un +4, mais sa prochaine action défensive aura un malus de -2.
Passe du triton	3			1 action/Avec une vigueur et une rapidité surprenante, le moine fonce au milieu de ses ennemis et leur inflige une tornade de coups. Sa prochaine attaque touche 2 cibles qui subissent les mêmes dégâts.
Nustrio		1		1 action/Le moine est totalement à l'aise dans son environnement. Il bénéficie de +4 à un jet de Savoir lorsque le moine cherche à trouver de la nourriture/de l'eau potable en pleine nature.
Escélaé		2		1 action/Dans une pure symbiose avec son environnement, le moine bénéficie d'un bonus de +4 à un jet de Savoir lorsqu'il cherche des herbes/algues dans le but de confectionner un remède médical.
Vorum		3		1 action/Tout est remède, tout est poison dit l'adage. Les moines rechignent à enseigner cette science qui peut être utilisée à mauvais escient. Le moine bénéficie d'un bonus de +4 à un jet de Savoir pour confectionner un poison quelconque (soporifique, toxine, appât ou repoussoir).
Antennes du savoir			1	1 action/Déploie une zone de détection passive autour du moine. La difficulté pour toute tentative qui viserait à le surprendre augmente de 2.
Esprit-écran			2	1 action/Le moine prend conscience des tentatives extérieures de « happer sa conscience ». Il peut augmenter la difficulté de 2 pour contrer cette intrusion.
Happer les consciences			3	1 action/Le moine peut déployer les antennes de son esprit et happer images et émotions émanant d'une autre conscience. Il peut même voir partiellement à travers les yeux de l'autre. Il bénéficie d'un +4 à un jet de Charisme pour se connecter à l'esprit d'une personne connue.
Menta-médecine	1	1		1 action/En pratiquant des pressions sur des points énergétiques d'un corps humain, le moine peut en accélérer la guérison avec un bonus de +4 à son jet de Médecine.
Passe du poisson-lune	2	2		1 scène/Cette passe nécessite que le moine consacre une heure à recouvrir sa peau ou celle d'un autre de l'encre d'un poisson lune. Il bénéficie ensuite de +4 aux jets de Discrétion et +6 durant la nuit. L'encre résiste à l'eau, elle part d'elle-même au bout de quelques heures.
Contre vorum	3	3		1 scène/En adaptant la chimie intime de son organisme, le moine peut surmonter les empoisonnements (poison ingéré, contact avec une plante vénéneuse ou un animal venimeux) en bénéficiant d'un +4 au jet de Vigueur nécessaire pour leur résister.

# Corallia

Apnée longue	1		1	1 scène/Par la maîtrise de son organisme, le moine parvient à économiser l'oxygène qu'il consomme. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur lorsqu'il nage en apnée pendant une longue durée.
Passe de la murène	2		2	1 action/La pleine conscience des mécanismes du corps humain peut parfois s'avérer funeste lorsqu'elle est appliquée en combat. En utilisant cette passe redoutée, le moine inflige de terribles blessures à son opposant. Il double la valeur d'une conséquence subie après une attaque.
Transe aveugle	3		3	1 scène/En se privant du sens de la vue, le moine acquiert une perception accrue de son environnement. Sa compétence Combat est doublée tant qu'il est dans cet état d'aveuglement.
Langage de protégé		1	1	1 scène/Le moine ne pratique pas littéralement le langage des animaux, mais il devient plus sensible à leurs intentions et leurs attitudes. Il bénéficie d'un +4 à un jet de Charisme lorsqu'il cherche à développer une interaction avec un animal quelconque.
Pont de la conque		2	2	1 scène/Après avoir créé un lien avec un animal, le moine est capable de voir à travers ses yeux.
Contrôle d'Anlil		3	3	1 scène/Après avoir créé un lien avec un animal, le moine est capable d'influencer ses faits et gestes.
Transe aveugle	1	1	1	1 scène/En se plaçant dans un état de méditation, le moine peut rendre son esprit complètement opaque au réseau synaptique. Son repos est grandement amélioré (récupération doublée) et il résiste automatiquement aux tentatives de happer son esprit.
Glace-mort	2	2	2	1 scène/Après une longue préparation à base de transes, de décoctions et de mouvements visant à stopper les flux énergétiques du corps, le moine est capable de placer son corps dans un état de mort simulée qui durera pendant 48h avant qu'il ne reprenne conscience.
Longévité	3	3	3	Permanent/Au niveau ultime des sept sciences, le moine parvient à limiter l'emprise du temps sur son corps et son esprit. Son cœur bat plus lentement, l'énergie de chacun de ses muscles est optimisée. Ses réserves de stress physique et mental sont doublées et il vieillit deux fois plus lentement.

# Équipement

Mis à part pour certains privilégiés, l'abondance de possessions matérielles est une chose rare. Ceci est en partie expliqué par la pauvreté dans laquelle vit la grande majorité des habitants des terres morcelées, mais ce n'est pas tout. La sobriété est un mode de vie cohérent pour ceux qui pratiquent une vie semi-nomade. Lorsqu'on burlingue sur les mers de Corallia, on ne possède que ce que l'on peut porter. Il est donc probable que l'équipement de départ des PJ soit sommaire. Néanmoins, cette situation est amenée à évoluer. Vous trouverez ci-dessous les deux mécanismes d'acquisition qui se présenteront aux PJ durant cette aventure ainsi qu'un tableau dressant une liste de plusieurs objets de la vie courante.

À chaque rencontre en mer, chaque port maritime ou colonie marchande qu'ils visitent, les PJ peuvent acheter de l'équipement en utilisant leurs ressources. Plutôt que d'effectuer un décompte fastidieux de leurs galets, nous vous proposons un système basé sur une réserve de stress nommée Ressource.

Chaque objet est lié à une compétence qu'il va appuyer comme un aspect ou comme un bonus fixe. Cette compétence est aussi celle qui doit être utilisée pour la négociation dudit objet. C'est elle qui va permettre au personnage de comprendre si l'objet est en bon état, fonctionnel et s'il vaut le prix pour lequel il est vendu.

Le résultat de ce jet de négociation aura des conséquences la réserve Ressource. Le tableau ci-dessous indique deux valeurs : la première est le coût en points de ressources en cas d'échec. La seconde est le coût en points de ressources en cas de réussite du jet. Eh oui : même lors d'une négociation réussie, il faut quand même s'attendre à payer le prix de la marchandise que l'on

veut acquérir. Ne vous étonnez pas cependant de trouver des valeurs à 0. Il faut considérer la réserve Ressource comme une indication des entrées et sorties des fonds dans l'escarcelle des personnages. Certains menus services et biens de consommation sont trop insignifiants pour qu'on les comptabilise et on considère qu'ils ne mettent pas en danger les finances des personnages.

Travailler pour le compte de la Compagnie Selmer apporte quelques privilèges. La réquisition d'arcanes possédés par la Fed est l'autre moyen pour les PJ de s'équiper. Chacun des relais de la Fed possède 1d6 objets arcanes. Les PJ doivent comparer leur niveau d'accréditation à celui de l'arcanes en question pour savoir s'ils peuvent l'obtenir ou pas.

## Les arcanes

Les arcanes sont des artefacts aux origines mystérieuses qui partagent quelques caractéristiques communes : leur niveau technologique est sans aucun doute bien plus élevé que n'importe quel autre objet. Au toucher, les arcanes sont toujours tièdes et légèrement rugueux. Leur coque est toujours d'une couleur légèrement orangé pâle. Et pour finir, les arcanes utilisent une source d'énergie mystérieuse, mais inépuisable qui leur permet de ne jamais tomber en panne.

Pour toutes ces raisons, il est quasiment impossible de se procurer un objet arcane par des moyens conventionnels. Rares sont les personnes qui en possèdent un et encore plus rares sont ceux qui acceptent de les céder. Quel qu'en soit le prix. C'est pourquoi la valeur indiquée dans la colonne « Prix » est une indication du niveau d'accréditation nécessaire lorsqu'un personnage voudra en réquisitionner dans un relais de la Fédération.

Nom	Prix	Compétence	Note
Analyseur de courants	2	Navigation (+2)	Outil très pratique pour optimiser sa planification d'itinéraire sur de longues distances
Aquascope	1	Sens (+1)	Comme un périscope, mais dirigé vers les profondeurs. Idéal pour la détection sous-marine. N'apporte des bonus que dans un environnement aquatique.
Arcanovoiles	4	Navigation (+2)	Les Arcanovoiles sont recouvertes par la fine pellicule de l'étrange matière orange qui constitue habituellement les arcanes. Cette couche brille curieusement au soleil et en changeant de configuration permet aux navires qui en sont équipés d'atteindre de prodigieuses vitesses. Il semble que l'effet de ces voiles est encore plus saisissant sous la lumière du jour.
Badge de craie	1	Survie (+1)	Ce petit badge détecte le poison de craie que l'on trouve sur les anciennes terres des seigneurs régents.
Brassard interactif	3	Savoir (+1)	Cet ordinateur donne accès à la base de données planétaire avec affichage sur écran holographique. Peut consulter le Catalogue.
Cerbatane	4	Combat (+4)	Ce lanceur de rayon à haute énergie est l'apanage des forces armées de la Fédération. Il est strictement impossible d'en trouver hors de son giron.
Chant des sirènes	4	Survie (+2)	Semblable à un petit instrument de musique, le chant des sirènes émet un son à une fréquence spécifique qui se déplace sur de grandes distances dans un environnement aquatique. Il a aussi la particularité d'être extrêmement focalisé, autrement dit, il est très facile de déterminer dans quelle direction il vient permettant aux secours de se diriger vers son origine sans l'ombre d'un doute.
Communicateur à courte distance	2	-	Ces appareils fonctionnent par paire et transmettent les sons de l'un à l'autre. Certains transmettent aussi l'image, mais ils sont quasi introuvables.
Couverture liquide	1	Survie (+1)	Les incendies sont parmi les pires cauchemars des marins. Compréhensible lorsque la seule protection contre l'océan et ses dangers est une coque en bois et des voiles en tissus. C'est pourquoi les couvertures liquides se retrouvent communément sur les navires. Personne ne saurait dire si c'est leur utilité première, mais ces arcanes sont faits d'une matière souple et douce au toucher. Une fois trempées dans l'eau, elles se gorgent de liquide et ne rendent quasiment rien ce qui fait qu'elles sont en permanence humides et légèrement froides au toucher. Les

# Corallia

			capitaines en gardent souvent à bord et les jettent rapidement sur les départs de feu pour éviter qu'ils ne se propagent.
Dictionnaire de glyphes arcanes	3-5	Savoir - arcanes (+1 à +3)	Ces artefacts extrêmement rares permettent de déchiffrer l'alphabet Arcane. Il en existe plusieurs versions différentes par leur complexité et la profondeur de la traduction qu'elles révèlent. Ces dictionnaires sont exclusivement réservés aux membres les plus élevés de la hiérarchie de la Fédération.
Imageur	1	-	Certains Pad Arcanes sont capables d'effectuer une capture lumineuse pour retranscrire une scène visuelle. Idéal pour identifier une créature à destination du Catalogue.
Laboratoire mobile d'analyse	3	Savoir- chimie (+4)	Cette table intelligente assiste le laborant pour toutes les analyses biologiques et chimiques. Ses fonctionnalités sont beaucoup plus étendues que celles de la tablette avec la possibilité de traçage génétique, de formulation de mélanges précédemment analysés.
Lame de recteur	1	Charisme (+2)	Dague comportant l'ADN de son porteur. Elles servent d'identifiant pour les membres de la Fédération.
Lance-grappin	3	Combat/Sport (+2)	Sous la forme d'un lanceur ou d'un gant, le lance-grappin arcane est un outil prisé lors des abordages.
Longue visio	2	Sens (+2)	Une longue vue avec différentes options de visualisation selon les modèles (vision thermique, zoom, identification)
Macro Visio	1	Sens (+1)	Similaire à une Longue Visio sauf qu'elle est moins encombrante et que leur fonction grossissante est leur principal intérêt.
Mono Visio	3	Sens (+2)	Similaire à une Longue Visio sauf qu'elle est beaucoup moins encombrante, car elle prend la forme d'une visière dont la vitre affiche les différentes informations et traitement d'images.
Oxybulle	1	Sport (+1)	Ce respirateur aquatique facilite grandement toute exploration sous-marine.
Pad Catalogue	1	Savoir - biologie (+2)	Un accès direct au catalogue avec toutes les données biologiques des espèces connues. Certains modèles sont capables de conserver une empreinte visuelle sous la forme d'une photographie.
Pods adhérents	3	Sport (+2)	Semblables à de vulgaires poignées, ces instruments permettent, pour peu qu'on soit un peu habile, de grimper sur n'importe quel type de surface en offrant une adhésion quasi parfaite. Un simple mécanisme permet d'activer ou de désactiver l'adhésion.
Projecteur Arcane	3	Variable (+1)	Cet équipement permet d'afficher le contenu d'une tablette arcane sous la forme d'une projection holographique. Le bonus qu'elle accorde s'applique aux tentatives pour convaincre ou pour avoir un effet quelconque sur un auditoire.
Purificateur solaire	1	Survie (+2)	Cette version arcane du purificateur d'eau est plus efficace, plus rapide, fonctionne à l'énergie solaire et produit environ une dizaine de litres d'eau pure par jour.
Radeau instantané	3	Survie (+2)	Cet outil ressemble à s'y méprendre à un sac à dos. Lorsqu'il se déploie, il prend du volume et se transforme en un abri flottant et insubmersible. Sa forme de pyramide jaune lui permet d'être repérée de loin. Sa coque est souple, mais résistante pour absorber les chocs des vagues. Ces radeaux sont rares, mais très prisés d'autant plus qu'ils sont réutilisables. Ce n'est pas les très nombreux marins sauvés par ces radeaux qui diront le contraire.
Scanner mouvance	3	Sens (+2)	Ce détecteur de mouvement prend la forme d'une poignée surmontée d'un écran. N'apporte des bonus que sur la terre ferme.
Scaphandre aquatique	2	Combat/Sport /Sens (+2)	Une combinaison de plongée intégrale avec une panoplie d'équipements perfectionnés. N'apporte des bonus que dans un environnement aquatique. Employé sur la terre ferme, le bonus se transforme en malus.
Sceau du secret	2	Navigation/Sens (+2)	Un sceau est un tube dans lequel on glisse un document sensible. Le tube est programmable afin de ne s'ouvrir que dans certaines conditions.

# Corallia

Scripteur de glyphes	1	-	Envoie et reçoit des messages codés à l'aide de glyphes arcanes. Ne fonctionne qu'après validation avec une lame de recteur.
Sextant	1	Navigation (+1)	Comparé à un sextant normal, cet arcane se présente sous la forme d'un bracelet. Il se déploie sous la forme d'un champ holographique sensible au toucher, permettant au marin de repérer sa position grâce au Ciel.
Sonar aquatique	3	Sens (+2)	Idéal pour la détection sous-marine. N'apporte des bonus que dans un environnement aquatique.
Tablette d'analyse chimique	2	Savoir- chimie (+2)	Toute matière organique placée dans l'échantillonneur de la tablette sera décortiquée et analysée en un temps record (quelques heures)
Visio	3	Sens (+4)	Ces lunettes volumineuses comportent toutes sortes d'options (vision thermographique, zoom, filtres) comme une Longue Visio, mais beaucoup moins encombrante.

## Les objets courants

De nombreux objets courants sont directement issus de la mer ou dérivés d'un produit marin. Considérez que, contrairement aux arcanes, les objets usuels sont soumis aux pannes, aux intempéries et à la casse, tout simplement. Chaque utilisation se soldant par un échec Mauvais (-1) ou Atroce (-2) entraîne un désagrément : l'objet tombe en panne, se casse ou est déchargé. Selon les circonstances et la nature de l'objet, vous pouvez faire de ce désagrément un problème temporaire, un point final au bon fonctionnement de l'appareil ou une panne nécessitant une réparation.

Nom	Prix	Compétence	Note
Cigüe d'écume	2		Ce puissant poison est issu de la distillation de certaines algues rouges à l'odeur nauséabonde que l'on trouve parfois sur les plages lors des grandes chaleurs. Son gros désavantage en tant que poison est qu'il n'est ni incolore ni inodore.
Épice des mélines	1	Cuisine (+1)	Spécialisés dans le commerce des produits de luxe et fins connaisseurs des plaisirs de la table, les habitants de l'archipel des Mélines savent mieux que quiconque préparer des épices diverses dont les saveurs améliorent l'ordinaire de nombreux plats.
Essence de Rosalia	1	Charme (+1)	Ce parfum est tiré d'une plante odorante des îles Mélines. Il est réputé pour ses vertus aphrodisiaques.
Génos	1		Génos est le nom d'une algue. Par extension, ce mot désigne aussi le distillat inflammable qu'on peut en tirer. L'huile de génos est aussi appelée mangesel.
Herbe orange	2	Combat (+1)	Tirée d'un buisson épineux de l'archipel Nek Amas, l'herbe rouge est une infusion qui, si elle est prise en concentration élevée, inhibe l'instinct de survie ainsi que la sensation de douleur. Elle est utilisée comme drogue de combat dans les arènes Nek Amas.

## Corallia

Jus de pieuvre	1	Sens (-2)	Ce poison très redouté est tiré des crocs qui se trouvent au bout des tentacules des vénoctopus. C'est un des plus virulents poisons connus. À dose infime, il est capable de tuer. Dans le meilleur des cas, il ne provoque qu'une cécité immédiate et définitive. Certaines peuplades de l'archipel d'été enduisent les pointes de sarbacanes de ce produit avant de partir à la guerre.
Liqueur d'existence	4		Ce produit miraculeux est issu des laboratoires des moines-siges. Il prolonge la vie des enfants atteints par la maladie du Corail en retardant ses effets. Néanmoins, il induit une nouvelle dynamique dans les cycles de sommeil et ses consommateurs plongent de plus en plus longtemps et de plus en plus loin dans les phases de sommeil, jusqu'à ne plus jamais se réveiller.
Venin de Manganera	2		Le venin de cette petite créature est beaucoup moins efficace lorsqu'il est extrait que quand il est inoculé directement par la petite bestiole dont il est issu. Il reste un somnifère très puissant et se vend sous le manteau pour des applications médicales ou pour servir d'autres buts... plus obscurs...
Lacertus	4	Tir (+1)	Lézard domestique très rare pouvant projeter sa langue à distance comme une arme.
Manganera	3	Tir (+1)	Insecte capable d'injecter un puissant somnifère.
Parmenas	2		Ce lézard dodu est facilement domesticable. Docile et fidèle, il accompagne souvent les sédentaires.
Pinsonde	2		Ce petit oiseau sert habituellement de messenger à courte distance pour les marins. Il possède un sens infailible qui lui permet de trouver la terre la plus proche (ou d'autres bateaux) même à plusieurs miles nautiques de distance. Entendre son piepiement est considéré comme un présage porteur de bonnes nouvelles.
Strelette	3		Les strelettes sont des petites chauves-souris domestiques dont les Nek Amas se servent comme des messagers. Ces animaux nocturnes sont plus petits que les pinsondes et donc plus discrets. De plus, ils vivent plus longtemps et sont capables d'une extrême fidélité envers leur maître.
Arbalète	3	Combat (+3)	Arme à distance mécanisée. Elles sont rares, car plutôt lourdes et peu maniables. On les trouve généralement montées sur les navires et utilisées pour la chasse au gros.
Arc	2	Combat (+2)	Cette arme à distance, si elle est simple dans sa conception n'est pas aussi courante qu'on pourrait le croire. Ceci est en partie expliqué par la rareté des matériaux nécessaires à fabriquer des modèles performants.

## CORALLIA

Basse-Lame	2	Combat, discrétion (+1)	Une basse lame désigne toute lame dissimulée et rétractable. On en trouve certains modèles intégrés dans le talon ou la pointe d'une botte, mais il existe aussi certains modèles perfectionnés avec un mécanisme qui s'accroche au poignet.
Bolas	1	Combat (+1)	Faites de cuir ou bien d'algues séchées et tannées, les bolas sont de loin une des armes les plus courantes par la simplicité de leur conception.
Épée courbe	3	Combat (+2)	Même si le métal est rare sur les terres morcelées, il existe certains artefacts des temps anciens, finement ouvragés qui ont su résister au passage du temps. Ces armes sont prestigieuses et se trouvent principalement dans les mains de riches marchands.
Épée-rostre	2	Combat (+3)	Le rostre est un poisson de grande taille, mais aussi l'appendice nasal long et dentelé qui lui sert d'arme défensive. Moyennant quelques compétences en taxidermie, les artisans savent fabriquer une arme redoutable à partir de cet organe.
Filet	1	Combat (+1)	Arme courante infligeant des dégâts incapacitants. En termes de règles, une réussite retire une possibilité d'action à la cible (mouvement ou attaque), une réussite avec style prive la cible d'un tour entier.
Fouet de Venuse	2	Combat (+3)	Certains tanneurs Nek Amas ont découvert qu'en baignant des lanières de cuir dans un bain d'algues dans lequel flottent certains types de méduses, ils parviennent à transférer les propriétés urticantes de ces méduses au cuir. Ce procédé, précieusement gardé secret, a donné naissance aux fouets de Venuse, maniés par les gardes esclaves Nek Amas et redoutés par tous.
Fournaise	3	Combat (+2)	Certaines algues distillées donnent une huile facilement inflammable. La fournaise est un liquide poisseux qui prend feu à la moindre étincelle. Son usage est strictement réglementé et limité au temps de guerre.
Hache dentelée	1	Combat (+2)	Cette arme rudimentaire est l'apanage des tribus primitives. Il s'agit le plus souvent d'un morceau de bois gravé dans lequel on aura pris soin de planter des dents d'un prédateur sous-marin. Mis à part son apparence terrifiante, cette arme est capable d'infliger de sérieuses blessures. D'autant plus si une dent se détache et reste coincée dans la plaie.
Harpon	1	Combat (+2)	Avec sa hampe en bois et à son extrémité une pointe gravée dans l'os d'une créature marine, le harpon est l'arme la plus souvent rencontrée dans les mains des soldats des différentes nations présentes autour de la mer d'Agal.

# Corallia

Lame simple	1	Combat (+1)	On considère comme une lame simple n'importe quel objet un tant soit peu pointu ou tranchant qui peut facilement se dissimuler. Cette arme est l'apanage des mouilles-vases bien que les marins considèrent qu'il faut toujours avoir une lame simple sur soi.
Lance du crépuscule	1	Combat (+1)	Les tiges durcies de ces algues sont souvent arrachées et ornent les coques des flottes de guerre Nek Amas, leur donnant un aspect menaçant et agressif. De plus, on les trouve souvent dans les mains des matelots afin de servir de lance rudimentaire.
Lanceur	2	Combat (+2)	Cette arbalète de poing fonctionne à l'aide d'un mécanisme perfectionné. Ce modèle s'accroche au poignet et sa détente s'active d'une simple pression de la main.
Lanceur de filet	2	Combat (+2)	Cette arme perfectionnée prend la forme d'un court canon d'un diamètre de 10cm. Du côté de la crosse, un simple mécanisme de ressort libère un filet qui se déploie et qui se projette sur la cible.
Lanceur Murène	4	Combat (+3)	Ce type de lanceur très particulier ne se trouve que dans les mains des collectionneurs (car les assassins Murènes n'existent plus bien entendu). Il est beaucoup plus perfectionné, mais n'accepte que des aiguillons spéciaux qui ne sont plus manufacturés.
Massue	1	Combat (+1)	N'importe quel bout de bois un peu épais fait une massue acceptable. On trouve néanmoins des modèles plus ou moins rudimentaires : gravés dans l'os, taillés dans la roche ou même dans du jade.
Sarbacanes	1	Combat (+1)	Difficile d'imaginer une arme plus élémentaire. Certains modèles sont creusés dans des os de baleines, mais on en trouve aussi simplement des bouts de bambou. Les fléchettes tirées peuvent être trempées dans du poison ou du somnifère.
Armure de corail	5	Sauvegarde (3)	Relique de l'époque des seigneurs régents, l'armure de corail est une merveille d'esthétique et d'efficacité. Son principal désavantage est son encombrement, son porteur gagne l'aspect « Mobilité réduite ».
Bouclier	1	Sauvegarde (1)	On ne trouve que peu de boucliers sur Corallia pour la simple et bonne raison que les affrontements à terre sont rares. En mer, la main qu'il occupe est plus utile pour s'accrocher à des cordages.
Vêtement d'algues	0	-	Vêtements à bas prix et rapidement périssables que l'on trouve chez certaines communautés isolées ainsi que chez les moins fortunés de la Citadelle.
Vêtements de tissus	1	-	Vêtements des gens du commun.

# Corallia

Vêtement de cuir	2	Sauvegarde (1)	Vêtements de luxe, solides, imperméables. On les trouve portés par les marchands et les voyageurs.
Arecacea	2		En tisane, pâte ou feuille à mâcher.
Calebasse	1		Fruit à coque dont le jus est délicieux.
Chope de bière d'algue	1		Alcool de soif.
Cruchon de Menos	1		Alcool de table.
Feuille d'arbre à rêve	3		Le must du bliff. Introuvable hors de l'archipel des Mélines.
Médubulle	1		Un roseau paille, une médubule, un hamac...
Tabac veille	1		Permet de rester éveillé durant 48h.
Bigornaille	1		À picorer. C'est encore meilleur accompagné d'une chope de bière d'algue.
Botelle	1		Poisson vivant dans les zones côtières et sablonneuses. Son habitude de s'enterrer à marée basse en fait une proie facile pour les pêcheurs amateurs.
Coulasse	1		« Du soleil sous la forme d'un fruit » comme disent les habitants de l'archipel d'été.
Merluve	1		Impossible de faire plus commun sur une table corallienne que ce poisson qui a la malchance de partager une grande partie de son écosystème avec l'humain.
Poisson-Lime	2		La couleur jaune vif de ce poisson indique la forte concentration en vitamine qu'il contient.
Polivonie	1		Arbre fruitier sous-marin
Salade d'algue	1		Plat frugal que l'on trouve un peu partout.
Salicorne	1		Ces algues poussent majoritairement dans les marais salants que l'on trouve dans certaines zones côtières de Farland.
Tekoa	2		Bois de nage utilisé pour la coque des bateaux.
Thé de Stolkin	2		La recette de sa préparation est un secret, mais tout le monde se l'arrache.
Vrechi	1		Algue comestible. Utile quand il ne reste plus rien à manger ou quand on est perdu en mer.
Almanach des marées	2	Navigation (+2)	Le principal défaut de ce petit carnet en pulpe de palmier c'est qu'il est nécessaire de savoir lire pour pouvoir s'en servir efficacement.
Astéacle	3	Sens (+1)	Ces « lanternes des abysses » sont des petites boules de verre qui émettent de la lumière comme par magie.
Astrolabe	2	Navigation (+1)	Cet outil, en se basant sur une projection plane de la voute céleste, permet de mesurer la hauteur des astres, dont le soleil, afin de déterminer l'heure de l'observation et la direction de l'astre.

# Corallia

Baudrier	1	Sport (+1)	Les plus rudimentaires ne sont constitués que d'une ceinture accrochée à une corde, mais les plus évolués comprennent un harnais et plusieurs points d'accroche. Les marins habitués à escalader les voiles de leurs petits bateaux n'en portent pas. On en trouve surtout sur les grands navires de la Fed.
Boussole	1	Navigation (+1)	Élément indispensable pour se repérer en mer.
Caisse à outils	1	Technique (+1)	Il existe autant de variantes de la caisse à outils qu'il y a de corps de métier autour de la mer d'Agal.
Carte du monde connu	2	Navigation (+1)	Élément indispensable pour toute planification d'itinéraire en mer.
Conque des brumes	2		N'importe quel bateau ayant déjà navigué dans les eaux de craies en possède un modèle de grande taille sur le pont principal.
Crochets	2	Crochetage (+1)	Crocheter les portes est un art délicat, bien que rare, car il existe finalement peu de portes à crocheter.
Filet de pêche	1	Survie (+1)	Autant cet outil est simple dans son utilisation, autant sa conception demande une rigueur et un soin tout particulier. Les pêcheurs reprisent leurs filets avec soin pour qu'ils restent efficaces sur le long terme.
Ictophone	2	Arts (+1)	Cet instrument de musique émet des vibrations qui résonnent aussi bien sous l'eau que dans l'air.
Lampe à huile	1	Sens (+1)	L'huile est souvent issue de l'algue que l'on appelle génos ou bien parfois de la graisse animale.
Petite conque	1		Idéal pour signaler sa position dans un banc de brouillard.
Plan du ciel	2	Navigation (+1)	Les plans de la voute céleste sont plus ou moins précis selon leur utilisation. Certains exemplaires sont précis et à l'attention des marins, d'autres, plus stylisés, sont destinés aux poètes.
Planeur des vents	1	Navigation (+2)	à l'aide de ce petit dispositif fixé sur le plus haut mat, les marins sont capables d'anticiper les mouvements des vents et de préparer leur voile en fonction.
Purificateur d'eau	3		Cet instrument est rudimentaire, mais il a fait ses preuves. Un système de pompe activé manuellement fait passer de l'eau dans un système contenant une algue. Cette dernière absorbe les sels minéraux et la microfaune pour délivrer une eau maussade, mais potable.
Sextant	1	Navigation (+1)	En utilisant un sextant à midi pile, l'observateur peut relever la hauteur angulaire du soleil et ainsi déterminer sa position.

# Corallia

Torche de génos	1	Sens (+1)	Dans une atmosphère majoritairement maritime, il est important de prendre soin de ses sources de chauffage et de lumière. Une torche seule n'est généralement pas suffisante : elle prend facilement l'eau et s'éteint dès que les embruns sont un peu forts. L'idéal est donc de la tremper dans une huile quelconque, le mieux étant l'huile de génos.
Volumen	2	Savoir (+1)	Peu de gens savent lire ou écrire, aussi ces livres en pulpe de palmier sont rares.
Assassinat (murène)	5		
Assassinat (pauvre marin)	3		Même si le meurtre est absolument tabou et unanimement condamné au sein des communautés fédérées, il existe toujours des crapules prêtes à tout pour atteindre leurs objectifs.
Assassinat (recteur)	5		
Assassinat (riche marchand)	4		Même si le meurtre est absolument tabou et unanimement condamné au sein des communautés fédérées, il existe toujours des crapules prêtes à tout pour atteindre leurs objectifs.
Nuit d'auberge	1		On trouve des auberges dans quasiment chaque port de la Fédération. Au pire, il reste toujours les relais de la Fed. Ils sont gratuits pour les employés de la Fed, mais il est fréquent que les lits vacants soient loués à prix d'ami aux voyageurs.
Nuit d'auberge à la citadelle	2		La restauration n'est généralement pas comprise.
Nuit folle	2		Les filles à matelots ou les garçons à marines sont souvent aussi des conteurs et des conteuses et emmènent leurs clients dans des voyages imaginaires tout en leur faisant l'amour.
Pitance	1		Un simple repas, de la soupe de poisson à la salade d'algue servie dans une auberge quelconque.
Portefaix	1		On trouve dans chaque port un colosse en quête de quelques marchandises à porter contre un ou deux galets.
Viaq	3		Ce mot désigne à la fois le droit d'embarquer à bord d'un navire de la Fed et le document qui l'atteste.

# Le voyage

## Raconter le voyage

Dans les jeux d'aventure, il est fréquent de trouver une ou plusieurs phases de voyage. C'est une étape délicate pour le MJ, car il se trouve devant une question épineuse : comment raconter le voyage ?

On serait tenté de penser tout de suite à faire une ellipse. Rapide et facile, elle a l'avantage de ne nécessiter aucune préparation. Néanmoins, cette solution comporte un inconvénient majeur : le voyage est effacé. On ne raconte pas, on évite. Comment simuler cette sensation de paysages qui défilent ? De l'impression tant recherchée de dépaysement ?

L'alternative à l'ellipse ne semble pas meilleure : la description minutieuse de chaque heure de voyage risque de susciter de l'ennui sans rien apporter à l'intrigue.

La solution que nous vous proposons ici se veut être un élégant « entre-deux ». Lors de cette aventure, les joueurs auront l'occasion de voyager par voie maritime d'un bout à l'autre de la mer d'Agal. Il semble opportun de mettre ces passages à profit pour enrichir l'univers de jeu en se basant sur un mécanisme de co-création.

Ce système de règle est suffisamment simple pour pouvoir se superposer aux règles de base que vous aurez choisie.

## En bref

Les règles de navigation se basent sur l'utilisation de tables pour alimenter la co-création. Chaque joueur, tour à tour, aura l'occasion de décrire une scène à partir d'éléments générés aléatoirement.

## Mise en place

Ce système a pour vocation d'être simple à mettre en place. Selon le temps de préparation dont vous disposez, vous trouverez ci-dessous plusieurs possibilités :

- Vous pouvez imprimer la carte de la mer d'Agal en grand format. Gardez en tête que sa traversée du nord au sud est censée durer plusieurs semaines. Choisissez le format de la feuille en conséquence.
- Une autre possibilité serait de démarrer sur une feuille blanche et de coller des stickers colorés de la taille et de la forme que vous souhaitez afin de symboliser l'avancée des joueurs.
- Si vous ne disposez que de peu de temps et de moyens, vous pouvez imprimer une feuille quadrillée et colorier les cases au fur et à mesure du voyage. Cette option a l'avantage de laisser plus de libertés à votre groupe de joueurs pour créer l'environnement de jeu.

Le format de la feuille servant de carte dépend de la longueur du voyage et de la durée de votre scénario. Si vous désirez narrer le voyage en une seule séance, une feuille A4 suffira. Si vous voulez prolonger l'expérience, munissez-vous d'une feuille A3 ou même A2.

Des cases représentant les différents terrains explorés peuvent être soit coloriées, soit collées sur la carte au fur et à mesure de l'aventure. De même, vous pouvez opter pour des cases carrées ou hexagonales.

Quelques dés et un pion symbolisant le navire des PJ compléteront le matériel qui vous est nécessaire.

## Déroulement d'un tour

Le temps de jeu est découpé en **quarts**. À chaque quart, un des joueurs présents (ou le MJ si l'équipage comporte un ou plusieurs PNJ) se déclare comme joueur actif et effectue les actions suivantes :

1. Définition d'un cap.
2. Génération de l'environnement.
3. Narration des événements du quart.

## Définir un cap

Tout d'abord, annoncez la direction à prendre. Avant de bouger le pion qui représente votre navire, lancez un D10. Reportez le résultat de ce dé sur le tableau de génération du vent (page 71). Puis effectuez un jet de Conduite/Navigation pour tenter de conserver son cap durant ce quart. La réussite ou l'échec de ce jet indiquera la direction que prendra votre navire.

Le tableau de génération du vent indique à la fois le nom, la direction et la force du vent qui s'appliquera pour le déplacement lors de ce quart. Reportez-vous page 18 pour en apprendre plus sur les vents qui soufflent sur la mer d'Agal.

Le jet de Conduite/Navigation peut être effectué par l'équipage de quart (représenté par défaut par le joueur actif) s'il veut conserver le contrôle sur son navire. Si vous utilisez le système FATE, considérez que la force du vent est une difficulté à appliquer à ce jet. Si le sens du vent est strictement le même que celui décidé par le joueur actif, réduisez la difficulté de 1. Au contraire, si le sens du vent est strictement opposé à celui décidé par le joueur actif, augmentez la difficulté de 1.

Le résultat détermine le type de déplacement autorisé pour ce quart :

- Un échec signifie que le bateau dérive et ne parvient pas à garder son cap initial. Il se déplace d'une case dans le sens du vent.

- Une réussite permet à l'équipage de se déplacer d'une case dans le sens souhaité par le joueur actif.
- Une réussite avec style permet de se déplacer de deux cases dans le sens souhaité par le joueur actif.

## Génération de l'environnement

Une fois votre navire déplacé sur sa case finale, le joueur de quart va déterminer l'environnement de cette nouvelle zone d'exploration. Lancez un D8 et reportez-vous au tableau de génération des événements.

Si le jet de Conduite/Navigation effectué lors de la phase précédente a été un échec, vous devez appliquer un modificateur au résultat de ce D8. Ce bonus est équivalent à la force du vent pour ce quart.

Une pastille colorée est présente à titre indicatif dans ce tableau. Elle propose une façon de représenter en couleur la case en cours. Si vous jouez sur un plateau évolutif, vous pouvez colorier la case. Si vous êtes amené à tirer plusieurs événements, choisissez la couleur qui représente le mieux l'environnement de la case à la fin de la narration.

## Narration de l'événement

Le joueur de quart peut ensuite improviser une saynète de voyage inspirée par le résultat des tirages précédents.

Si cet événement implique des rencontres, des acquisitions d'équipements ou tout avantage que vos joueurs pourraient essayer de soutirer avec ce système de narration partagée, le MJ tranche sur l'aspect permanent des avantages reçus.

Au contraire, si les joueurs profitent de ce moment pour s'infliger des handicaps et que ça rend l'histoire intéressante, vous pouvez leur donner un point FATE.

# Résumé des règles de navigation

## 1. Définir le cap

- Le joueur de quart définit un cap.
- Un D10 définit la nature du vent.
- Un jet de Conduite/Navigation détermine le déplacement.
  - Échec : le vent détermine le déplacement
  - Réussite : 1 case dans le sens du cap
  - Réussite avec style : 2 cases dans le sens du cap

## 2. Générer l'environnement

- Un D8 détermine le type d'environnement.
- Une couleur est attribuée à la case

## 3. Narrer l'événement

Génération du vent			
D10	Nom	Direction	Force
1	Nordet	Nord	1
2	Aquilon	Nord	2
3	Alizé	Est	1
4	Levanter	Est	2
5	Chammal	Ouest	1
6	Harmattan	Ouest	2
7	Neptunéan	Sud	1
8	Grain blanc	Sud	2
9	Tirez deux dés et cumulez les résultats.		
10			

Génération d'événements		
D8	Nom	
1	Tirez deux dés et cumulez les résultats	
2	Météo clémente	
3	Rencontre animale amicale	
4	Rencontre humaine amicale	
5	Rencontre animale hostile	
6	Rencontre humaine hostile	
7	Phénomène inexplicable	
8	Météo désastreuse	

# Mener la guerre

Malgré l'aspect paisible des terres morcelées et le caractère doux de ses habitants, le spectre de la guerre plane et menace de se réveiller à tout moment.

Il se peut que les joueurs se retrouvent, au fil des événements à coordonner une flotte lors d'une bataille ou même lors d'une campagne militaire. Voici quelques règles additionnelles qui pourraient vous être utiles.

## Escarmouche

Le cadre que l'on nomme « Escarmouche » regroupe les affrontements avec un faible nombre de navires engagés. Pour éviter de ralentir l'action et que la basse gestion de règles prenne le pas sur l'histoire, nous vous conseillons d'utiliser ces règles pour un maximum de quatre navires comme les abordages par des pirates Nek Amas ou des échanges hostiles avec des contrebandiers. Pour les affrontements plus importants, nous vous conseillons de privilégier les règles de bataille (voir ci-après).

Pour des raisons évidentes de lisibilité, nous vous conseillons d'utiliser un plan à cases hexagonales pour représenter le théâtre de l'escarmouche.

Les navires sont définis par quatre caractéristiques notées de 1 à 5 : équipage, moral, coque et voiles.

Chaque tour de bataille se déroule comme suit :

Le **capitaine** de chaque navire effectue un jet de Commandement avec la valeur **moral** comme bonus.

Le **quartier-maitre** utilise le résultat du jet de commandement auquel il ajoute la valeur **équipage** pour déterminer le nombre d'actions dont dispose son navire. Il distribue ces points d'actions au timonier et à l'artilleur.

Le **timonier** effectue un jet de navigation. Au résultat de ce jet, il ajoute les points d'actions que lui a donnés le quartier maître ainsi que la valeur de **voile**. Cette somme est le nombre de mouvements dont il dispose (avancer d'une case ou tourner son navire).

L'**artilleur** peut effectuer un jet de Tir ou de Combat. Il ajoute la valeur **Armes** au résultat et considère cette somme comme les dégâts qu'il peut infliger. Ceux-ci peuvent être appliqués à chacune des quatre caractéristiques adverses avec une seule exception : la valeur de coque doit toujours être supérieure à la valeur d'équipage. Il faut voir la coque comme étant un couvert qui protège les marins. Tant qu'elle n'est pas percée, elle protège ceux qui se cachent derrière. Chaque point de coque « couvre » ainsi un point d'équipage.

Définition des caractéristiques des navires (Escarmouche)	
Nom	Un bon navire se doit d'être baptisé
Équipage	Force de travail du navire.
Moral	Engagement de l'équipage dans le conflit.
Coque	Résistance du navire et protection de l'équipage.
Voiles	Vitesse du navire.
Armes	Moyens létaux à disposition.

## Navires des terres morcelées

Les navires des Terres morcelées				
Nom	Équipage	Moral	Coque	Voiles
Cataloupe	1	-	1	2
Jonque	1	-	2	3
Barquevoile	2	-	2	4
Cotier	3	-	3	4
Tartène	4	-	4	3
Espade	3	-	3	5
Frégate	5	-	5	2
Bateau-Usine	5	-	5	1

Vous noterez que les valeurs de moral sont absentes du tableau ci-dessus, car cette caractéristique est déterminée selon le contexte de recrutement de l'équipage et de son vécu. Considérez que la moyenne se situe autour de 3. Un équipage à la limite de la mutinerie aura sa valeur de moral à 1 alors qu'une troupe de marins fanatisés par un chef de guerre charismatique peut monter voir sa valeur de moral monter à 5.

### Campagne militaire

Au-delà des simples escarmouches, les joueurs peuvent se retrouver tôt ou tard engagés dans un conflit d'envergure. Il se peut même qu'ils organisent eux-mêmes une campagne militaire se déroulant sur plusieurs théâtres d'opérations en même temps. Voici quelques règles simples pour vous permettre de gérer ces phases de jeu :

Tout d'abord, définissez la taille de la zone de conflit. Si la guerre se cantonne à un archipel, munissez-vous d'une simple feuille garnie de cases hexagonales. Pour une campagne militaire à grande échelle, vous pouvez même vous servir de la carte des terres morcelées.

Définissez ensuite la taille de la flotte que les joueurs auront réussi à constituer. Inutile de vous lancer dans des calculs de grande envergure, une simple estimation basée sur le récit peut être suffisante. Chaque aventure racontée peut être

l'occasion de se faire des alliés prêts à leur fournir un appui militaire en cas de besoin (puissance de 1 à 3 en fonction de la taille de la colonie). En fonction de leurs succès, ils peuvent également bénéficier du plein appui de la fédération et de son armada (puissance 5). Une fois leur armée maritime mise en place, ils ont le loisir de la diviser en armées de plus petites tailles. Vous trouverez ci-dessous un tableau résumant à titre indicatif les différentes tailles de flottes ainsi que leurs valeurs de puissances. Lors d'un affrontement, considérez que chaque camp s'inflige mutuellement sa propre valeur de puissance. Une patrouille (puissance 1) sera annihilée face à une armada (puissance 5), mais l'affrontement réduira cette dernière au rang d'escadre (puissance 4, car égale à 5-1).

Odysseus n'a pas pour vocation de devenir un wargame. Ce système a pour seul enjeu de vous aider à raconter une belle histoire. L'enjeu d'une campagne militaire se situe plus dans la gestion du temps et du rythme que de la puissance pure.

Armée	Puissance
Armada	5
Escadre	4
Flottille	3
Détachement	2
Patrouille	1

# Personnages joueurs prêtirés

Après la lecture de cette première partie de cet ouvrage, vous avez toutes les informations en main pour créer de toute pièce des personnages pleinement intégrés dans l'univers de Corallia. Ce scénario peut aussi être joué avec des personnages prêtirés. Vous trouverez ci-dessous huit propositions. Ces quatre paires d'hommes et femmes représentent les classes sociales les plus couramment rencontrées autour de la mer d'Agal : Finkel et Océane sont deux marins expérimentés issus de l'école de la Fédération. En bons fouineurs, Esta et Tubal survivent comme ils peuvent en enchaînant les petits métiers et profitant le plus souvent de la générosité d'autrui. Eloïne et Noutsem sont deux marchands habitués aux voyages et aux coups tordus. Pour finir Tyren et Laknaous sont des moines-siges, disciples des arts mystérieux qui régissent le destin des humains de Corallia.

Vous constaterez que chacun des profils décrits ci-dessous a un lien avec le moine-sige Bérith. Ce PNJ est une pierre angulaire de ce scénario et doit être pris en compte dans l'historique des PJ pour leur proposer un démarrage de l'intrigue en douceur. Si vous décidez de vous passer de cet élément, il faut trouver alors un autre moyen pour « packer » le groupe en début d'histoire et leur donner une raison de faire équipe. Après tout, vous faites comme vous voulez, c'est votre jeu au final.

Vous pouvez utiliser les compétences classiques de FATE ou utiliser la liste simplifiée ci-dessous :

Navigation	Charisme
Sport	Perception
Technique	Savoir
Tromperie	Médecine



## Finkel – Le Baroudeur

**Historique :** Finkel a 50 ans. C'est un ancien Recteur destitué suite à des accusations de contrebande. Lorsqu'il était plus jeune, il a fait les quatre cents coups avec un moine-sige nommé Bérith. Celui-ci, devenu un homme sage et respecté au sein de la Fédération, porte toujours Finkel dans son cœur. Loin d'être rancunier envers la Selmer Compagnie, Finkel élève seul sa fille Esta et profite de la vie douce que lui offre le climat de la Citadelle et la rente à vie donné par la Fédération. Ses trois passions sont les femmes, la boisson et toute l'occasion de raconter ses histoires de voyage. Il a une affection toute particulière pour la Citadelle qui l'a vu naître. Sa formation de Recteur lui a laissé un physique affuté et il lui reste quelques « tours » appris lors de sa formation.

### Compétences

Navigation 4	Charisme 2
Sport 3	Perception 3
Technique 2	Savoir 1
Tromperie 2	Médecine 1

**Aspects :** « Conteur, charmeur, voyageur et menteur », « Un dernier pour la route », « Recteur à la belle époque »

**Accréditation :** 2

**Commandement :** 2

## Océane – le Recteur

**Historique :** Océane a 35 ans. C'est une belle femme aux cheveux noirs de jais et aux yeux en amandes. Elle est originaire des îles Alachar dont les habitants sont connus pour leur caractère très doux. C'est également le cas d'Océane sauf quand on la pousse à bout. Elle devient alors furieuse et indomptable comme une tempête au cœur de l'océan, d'où son nom. En cas de conflit, son caractère timide est largement compensé par son physique d'acier forgé par un entraînement militaire de pointe.

Océane est en effet une Rectrice de la Fédération avec le grade de Marin Lige, car elle a l'habitude de commander des navires pour mener à bien ses missions. Son appartenance au bras armé de la Selmer Compagnie en fait quelqu'un d'efficace dans presque toutes les situations. Elle a pour mission actuelle d'escorter le moine-sige Bérith en mission officielle pour la Fédération.

### Compétences

Navigation 2	Charisme 3
Sport 4	Perception 3
Technique 2	Savoir 2
Tromperie 1	Médecine 1

**Aspects :** « Ne jamais rater une occasion de s'améliorer », « Le Saint Commerce sauve des vies », « Intègre jusqu'à l'intégrisme »

**Accréditation :** 3

**Commandement :** 4

## Esta – la Lolita

**Historique :** Esta a environ 18 ans et est sur le point de devenir une très jolie jeune femme. Son charme est indéniable et l'aide souvent à se sortir de beaucoup de situations compliquées. Sa vie est partagée entre le fait de tourmenter son pauvre père Finkel, aguicher les garçons du port ou chaparder de la nourriture.

C'est une petite peste, mais finalement tout le monde l'aime bien, car elle a bon cœur et bon fond. Elle adore littéralement son père qui est à la fois son meilleur ami, son protecteur et son modèle masculin. Elle adore également Oncle Bérith, un vieil ami de Finkel, trop souvent absent.

### Compétences

Navigation 3	Charisme 4
Sport 2	Perception 2
Technique 2	Savoir 2
Tromperie 1	Médecine 2

**Aspects :** « Charme discret », « Une anémone quelque peu piquante... », « Toujours une oreille qui traîne ».

**Accréditation :** 1

**Commandement :** 0

## Tubal – la Brute

**Historique :** Tubal a environ 25 ans, c'est un portefaix du port de la Citadelle. Tubal est une brute, c'est comme ça. Il n'est pas particulièrement mauvais ni méchant, mais il se trouve qu'il a plus de facilité à s'exprimer avec ses poings qu'avec sa langue.

Un jour Tubal fut le témoin de l'agression d'une jeune fille. Il se rua sur l'agresseur et fit parler ses poings ; plusieurs minutes s'écoulèrent avant qu'il ne réalise qu'il avait littéralement tué l'homme devant les yeux horrifiés de la jeune fille.

Lorsque la milice de la Citadelle arriva, on jeta Tubal en prison. Un homme nommé Bérith vint accompagné de la jeune fille et la fit témoigner en faveur de Tubal devant les miliciens. Tubal fut libéré sur-le-champ.

### Compétences

Navigation 2	Charisme 2
Sport 4	Perception 3
Technique 3	Savoir 1
Tromperie 1	Médecine 2

**Aspects :** « Colosse aux pieds d'argile », « J'ai mis les pieds dans tous les ports du monde », « Calme comme un volcan »

**Accréditation :** 1

**Commandement :** 0

## Eloïne – l’Aventurière

**Historique :** Eloïne a 40 ans, c’est une fervente défenseuse des lois du Saint Commerce. C’est en effet grâce à ces lois qu’Eloïne vit : le commerce est son métier et sa passion. Mais c’est surtout la promesse d’un monde meilleur qui fait battre le cœur d’Eloïne. L’action de la Fédération sur le monde connu est déjà spectaculaire, mais pour Eloïne, le meilleur reste à faire.

Trouver une solution à la maladie du Corail est en tête de liste et Eloïne serait prête à donner beaucoup pour que ce but soit atteint. Dans l’attente d’un remède miracle, elle travaille comme convoyeuse de liqueur d’existence, allant toujours plus loin là où les marchands normaux hésitent à aller et où le peu qui osent vendent la liqueur à des prix prohibitifs. Eloïne, elle, pratique toujours un tarif que tous peuvent se permettre de payer. Cette mentalité positive lui a attiré la sympathie d’un des moines-siges les plus influents : Bérith le happeur. Il leur arrive souvent de passer des nuits entières à débattre de projets et d’aucuns pourraient même penser qu’une idylle existe entre ces deux aventuriers.

### Compétences

Navigation 2	Charisme 4
Sport 1	Perception 3
Technique 2	Savoir 3
Tromperie 2	Médecine 1

**Aspects :** «Le commerce est ma voile, l’espoir mon gouvernail», «Un homme dans chaque port», «Généreuse de tête, de cœur et de corps»

**Accréditation :** 2

**Commandement :** 2

## Nout Sem – le Receleur

**Historique :** Nout Sem a 43 ans, il est l’archétype de ce qu’on pourrait appeler un rapace. Ne rechignant jamais à accepter un contrat du moment qu’il est juteux, Nout Sem s’est fait une réputation dans le milieu des marchands de la Selmer Compagnie. Il connaît les lois du Saint Commerce sur le bout des doigts et n’hésite pas à frôler leur dépassement si les circonstances l’exigent. Il n’est jamais allé assez loin pour s’attirer les foudres de la Fédération, mais il lui est souvent arrivé de «s’approprier» des objets qui avaient plus de valeur pour lui que pour leur ancien propriétaire. Nout Sem a en effet, un gros penchant pour les objets technologiques de toute sorte : il aime les arcanes et les collectionne autant qu’il peut. La vente de liqueur d’existence est pour lui un moyen d’assumer son onéreuse collection.

Nout Sem aimerait devenir un arcaniste de la Fédération. Si on les appelle les corbeaux, alors il en sera le roi. Mais sa réputation de receleur nuit à ses ambitions. C’est pourquoi il a récemment approché Bérith le happeur (son fournisseur en liqueur d’existence) pour que celui-ci intercède en sa faveur.

### Compétences

Navigation 1	Charisme 3
Sport 1	Perception 3
Technique 3	Savoir 2
Tromperie 4	Médecine 1

**Aspects :** «La vérité est dans les masques», «Les choses ont une beauté que les êtres n’ont pas», «Vous êtes tout en haut de ma liste»

**Accréditation :** 3

**Commandement :** 1

## Tyren – le Disciple

**Historique :** Tyren a 22 ans. Son jeune âge empêche les gens de ne voir en lui qu'un simple disciple, mais c'est déjà un moine-sige accompli, versé dans les sept Sciences. Il est actuellement disciple de Bérith le happeur, mais sa formation est sur le point de s'achever. Après avoir étudié et suivi son maître pendant plusieurs années, Tyren va bientôt devoir voler de ses propres ailes. Le jeune homme ne se réjouit pas de cette perspective, car sa nature timide et tranquille l'inciterait plutôt à rester disciple de cet homme imposant qu'est Bérith.

### Compétences

Navigation 1	Charisme 2
Sport 2	Perception 3
Technique 1	Savoir 4
Tromperie 1	Médecine 4

**Aspects :** « Depuis si longtemps dans l'ombre, enfin dans la lumière », « maître des sept sciences », « Une goutte d'eau dans l'océan »

**Accréditation :** 3

**Commandement :** 2

## Laknaous – la Déchue

**Historique :** Laknaous a 29 ans et dans sa tête, elle en a déjà 60. La vie n'a pas épargné grand-chose à Laknaous. Alors qu'elle était disciple d'un moine-sige appelé Bérith, elle fut la victime d'une agression très violente et fut sauvée in extremis par un jeune fouineur que jamais elle ne revit et qui dut sans doute finir sa vie en prison pour avoir tué son agresseur. Elle traqua les complices de son agresseur et les tua tous autant par vengeance que par envie de « nettoyer » les rues. L'utilisation violente de ses capacités de moine-sige lui couta sa place de disciple et elle fut bannie de l'archipel de Stolkin, devenant ainsi une déchue. Sa vie ne tourne maintenant qu'autour de son fils Giblon, atteint par la maladie du Corail.

### Compétences

Navigation 1	Charisme 1
Sport 3	Perception 3
Technique 2	Savoir 3
Tromperie 3	Médecine 2

**Aspects :** « Le monde est absurde et la seule réponse cohérente est la colère », « Tout pour le fruit de mes entrailles », « Déchue de Stolkin »

**Accréditation :** 3

**Commandement :** 1

# Troisième partie : scénario

# Acte 1 – Manipulation

Les joueurs sont mandatés pour accomplir une mission de la plus haute importance : trouver un remède à la maladie du Corail. Ils découvrent qu'un complot est à l'œuvre pour les empêcher d'atteindre leur but.

## Scène 1 : Plein ciel

♪ Vangelis, Theme from Bitter Moon

Le soleil se lève sur la citadelle.

Un ciel bleu immaculé réveille la vieille capitale de la Fédération.

Dans ses rues, la foule se lève et se dirige vers le palais du Prévôt.

Celui-ci, seul sur la plus haute plateforme du palais observe cette foule qui monte telle la houle sur le rivage. Il sait que la colère de ces gens est forte et juste. Personne, dans l'ensemble des îles fédérées, n'est épargné et beaucoup ont un fils, un frère, un proche atteint de la maladie du Corail.

Aujourd'hui encore ils viendront réclamer un remède qu'il ne pourra leur offrir.

Aujourd'hui encore des mères porteront leur enfant mourant à bout de bras.

Aujourd'hui encore la foule montera jusqu'au siège de la Compagnie et après avoir exprimé sa colère et ses doutes se retirera et déversera ses affluents dans les rues comme mille ruisseaux prêts à retourner à la mer.

## Scène 2 : Le briefing

♪ Whale Rider OST, Biking Home

Le Prévôt se retourne et fait face à l'équipe constituée par les personnages joueurs. Le soleil s'est levé depuis à peine une heure et la journée s'annonce longue.

Avant même que le Prévôt ne commence à expliquer les raisons de leur convocation

en ces lieux, ils remarquent la présence d'un homme que tous connaissent : Bérith le happeur, un moine-sige très influent qui, à la demande du Prévôt, a réuni une équipe de gens qu'il sait compétents. Bérith se tient en retrait et reste silencieux pour le moment. Il ne répond aux salutations que par un discret mouvement de tête. Il sera possible d'interagir un peu plus avec lui après le briefing.

Le Prévôt aimerait leur confier une mission de la plus haute importance dont pourrait dépendre l'avenir de la Fédération. Sans trop rentrer dans les détails, il annonce que la Fédération a eu vent d'une opportunité d'éradiquer purement et simplement la maladie du Corail. À son air grave, les PJ peuvent comprendre qu'il ne plaisante pas, la mission dont ils vont être chargés pourrait bien faire la différence et éviter la guerre. Le Prévôt comprend leurs doutes éventuels et les rassure : il ne fait pas appel à eux par hasard, mais bien parce qu'ils lui ont été recommandés par Bérith le moine.

La mission est placée **sous un sceau d'arcane**. Ceci veut dire que l'objectif de celle-ci ne sera révélé qu'une fois en mer, loin des oreilles indiscretes. Le Prévôt craint en effet que des fuites aient pu avoir lieu au sein de la Fédération. C'est aussi pour cela qu'il constitue une équipe aussi hétéroclite. Il suggère de plus aux héros de faire preuve de la plus grande prudence, car des agents Nek Amas pourraient tenter de leur barrer la route.

Depuis peu, les Nek Amas semblent reprendre du poil de la bête. Ils s'enhardissent et attaquent des convois de liqueur d'existence de plus en plus proche de la Fédération. Eux aussi ont leurs propres enfants atteints de la maladie. Mais

le peuple des trois grandes Terres demande la guerre et personne ne comprend pourquoi le Prévôt tarde tant à contre-attaquer.

Le Prévôt s'efforce de répondre aux questions des PJ, mais il est tenu par le devoir de confidentialité et ne peut s'épancher autant qu'il le souhaiterait. Il demande aux PJ de bien vouloir lui faire confiance.

## **Packer l'équipe**

Le personnage de Bérith ne sert qu'à faire le joint entre les PJ. La mission est donnée par le Prévôt via Bérith envers qui les PJ ont une dette. La tentative d'assassinat par une brute Nek Amas dans une des scènes suivantes ne fera que renforcer l'hypothèse du complot et, espérons-le, souder un peu plus les joueurs.

## **Scène 3 : Le compilateur Arcane**

### **♪ The Journey OST, First Confluence**

Le Prévôt informe les héros qu'un Recteur du service logistique viendra tout à l'heure pour préparer avec eux le voyage. Bien que les héros ne connaissent pas la destination de leur mission, le Prévôt les informe que c'est un long voyage qui les attend. Il leur conseille donc de bien se préparer. Puis il s'efface pour retourner aux affaires courantes imposées par la gestion de la Fédération du commerce.

Ayant désormais champ libre, les PJ peuvent se déplacer librement dans la tour qui sert de siège à la Fédération Selmer ou Fédération du commerce. La salle de briefing est ronde qui les hisse à plusieurs centaines de mètres au-dessus de la ville. Au centre se trouve une table ronde qui fait à la fois office de plan de travail, mais

aussi de système d'information central. C'est un terminal Arcane, un des plus perfectionnés, branché directement sur les bases de données du Planetodex.

Les murs sont blancs et les liserés sont bleu ciel, des tentures en lin blanc couvrent les ouvertures vers l'extérieur et diffusent une douce lumière homogène partout dans la pièce. On s'y sent protégé des intempéries sans rien perdre des sensations de l'extérieur : les odeurs iodées du vent, ainsi que son souffle sont omniprésents et on trouve même un peu de sable au sol, porté par le vent du sud que l'on nomme Neptunéan.

Derrière une de ces tentures de lin se trouve un balcon en forme de lune gibbeuse. Depuis ce dernier, les PJ peuvent contempler une vue unique sur toute la Citadelle, la baie et le Chenal aux Chimères qui mène vers le large. À droite et à gauche, on peut voir si loin que les limites de Isla Major sont visibles.

On peut supposer que les PJ voudront poser quelques questions à propos du monde qui les entoure. Ça tombe bien, car en attendant le Recteur du service logistique, ils peuvent tout à fait consulter le compilateur Arcane présent dans la salle.

Le compilateur est un énorme ordinateur synchronisé avec plusieurs postes de consultation. Chacun de ces postes en libre accès est dépourvu de clavier et ne fonctionne que sur interface vocale. Il faut donc formuler une question assez précise pour voir la réponse s'afficher à l'écran. Le compilateur répond par écrit, dans la langue dans laquelle on s'est adressé à lui. Comme il est paramétrable, sa réponse dépend du niveau d'accréditation de la personne qui demande. Certains secrets dont dépend la santé de la Fed ne sont évidemment pas révélés...

De base, les PJ ont un score d'accréditation de 1. Mais vous trouverez dans les

# Corallia

personnages prétirés des profils qui possèdent des niveaux plus élevés.

## Rentrer pas à pas dans le monde

Vous l'aurez compris, le système d'accréditation est utile pour permettre aux joueurs d'apprendre à connaître le monde de Corallia pas à pas. Servez-vous de cet outil pour créer le mystère, mais aussi pour en dévoiler des pans de manière choisie.

## Scène 4 : Préparation

### ♪ The Journey OST, Second Confluence

Les PJ sont guidés par une taille vague nommée **Rostra** jusqu'au service logistique. En passant par l'escalier principal les PJ constateront qu'une fissure gigantesque parcourt le mur. Rostra manifeste son inquiétude, car ce phénomène symbolise l'époque difficile que la Fédération est en train de traverser. « *Que la tour s'écroule et tous verront un signe de notre fin* », ajoute-t-elle, prophétique.

Leur contact est un recteur du nom de **Kalaoum**. Il se met au service des PJ pour les équiper. Il n'a évidemment aucune idée de la mission des héros, mais se permettra un commentaire si un de ses collègues recteurs se trouve parmi les PJ (Finkel ou Océane): « *Hohoho, une mission sous sceau d'arcane! Je vois qu'on est de retour dans les hautes sphères!* »

De l'équipement peut être réquisitionné par les PJ à raison d'une arcane par personne ou de trois objets mineurs. On parle bien ici de prêt de la Fédération aux PJ, mais certainement pas d'achat! Que les PJ gardent leurs « galets » dans leurs bourses.

Mis à part ces acquisitions personnelles, il y a plusieurs bateaux qui peuvent leur être alloués. Quel que soit leur choix, il est prévu que leur bâtiment appareille le lendemain à l'aube.

Le **Jezebel** est une jonque qui se manœuvre avec un effectif réduit de 3 personnes. Il y a néanmoins de la place pour 10 personnes. L'avantage évident de ce choix est que les PJ seront seuls à bord et que la confidentialité de leur mission sera facilement préservée. Néanmoins, la petitesse de leur navire entraînera des désavantages non négligeables: un stockage limité qui entraînera un ravitaillement plus fréquent.

Jezebel	
Type	Jonque
Équipage	3
Moral	5
Coque	2
Voiles	3
Filets et harpons	1

Le **Méréa** est un barquevoile qui se manœuvre avec un effectif moyen; environ 10 personnes sont nécessaires pour avoir pour un équipage complet, même si 5 personnes pourraient le manœuvrer moyennant quelques efforts supplémentaires. Il y a de la place pour 30 personnes. Son équipage est connu de Bérith et fera preuve d'une loyauté à toute épreuve envers l'équipe des PJ.

Méréa	
Type	Barquevoile
Équipage	2
Moral	5
Coque	2
Voiles	4
Arbalètes	2

La **Flamboyante** est une frégate de la Fédération. Ce bateau gigantesque est conçu pour la guerre et ne se manœuvre pas facilement. 20 personnes sont nécessaires à sa bonne marche. 60

personnes peuvent prendre place à son bord. Contrairement aux autres navires, la réquisition d'un tel bâtiment nécessite qu'un des PJ au moins ait un niveau d'accréditation de 3 ou plus.

Flamboyante	
Type	Frégate
Équipage	5
Moral	4
Coque	5
Voiles	2
Cerbatanes	5

Kalaoum accèdera aux demandes des héros pour autant qu'elle n'excède pas leur niveau d'accréditation ou la cohérence de la mission. Au besoin, il leur rappellera que discrétion et éthique sont les maîtres mots d'une mission sous sceau d'arcane. Laissez vos joueurs se prononcer sur ce qu'ils aimeraient charger à bord de leur navire. Inutile de chercher à les piéger à ce stade du jeu ; aidez-les à penser à tout ce qui pourrait être possible. Voici pour votre information quelques équipements standards que l'on pourrait logiquement trouver à bord de chaque navire :

- Cartes maritimes et boussole
- Vivres et eau potable
- Matériel de réparation de base
- Lampes à huile
- Matériel de pêche

Pour éviter de perdre trop de temps avec la logistique et l'acquisition d'équipement, vous pouvez considérer que l'équipement chargé à bord est standard et que les PJ pourront décider rétroactivement de ce qu'il contient. Pour finir, Kalaoum les informe que des places ont été réservées à leurs noms dans le relais marin de la Fédération qui se trouve sur le port.

## Scène 5 : Le diseur d'heure

### ♪ The Journey OST, Threshold

Bérith s'est absenté le temps que les personnages règlent les problèmes de logistique. Kalaoum les informe que le vieux moine les attend sur la place de la Lune, quelques rues en contrebas de la tour Selmer.

Il est bientôt midi lorsque les héros rejoignent la place de la Lune. Bérith est là, il attend. Il semble s'ennuyer ferme, assis à l'ombre d'un arbre à large feuille nommé **ginckonia**. Il tourne et retourne dans ses mains un galet rond en laissant trainer son regard dans le vide. Sous le soleil écrasant de la place, un **parmenas** s'agite dans tous les sens en chassant des insectes.

La place de la lune est un endroit de passage où les gens ne s'arrêtent presque pas, car elle se trouve à proximité d'une grande rue marchande qui draine le monde. Elle présente pourtant l'avantage d'offrir une superbe vue sur la mer et l'horizon. Si on se met sur la pointe des pieds à son extrémité sud-ouest, on peut presque apercevoir le chenal aux chimères.

Lorsque les héros s'approchent, Bérith les saluera cordialement. N'hésitez pas à faire écho aux backgrounds des personnages en rappelant à chacun le lien tissé avec le moine. Ce dernier explique que son choix s'est porté sur les PJ pour participer à cette mission, car ce sont des personnes en qui il a toute confiance. Après cet aveu d'amitié, le vieux moine leur donne un sourire gêné, presque triste.

## Le plan de Bérith

Le vieux moine essaye de ne pas le laisser paraître, mais il est nerveux. Il redoute les espions Nek Amas et craint que sa présence parmi l'équipe ne compromette la mission en la rendant trop visible. Heureusement, il a un plan : la place de la Lune n'a pas été choisie comme lieu de rendez-vous par hasard. Bérith sait qu'on y trouve un parmenas quasiment domestiqué. Bérith essaye donc de happer l'esprit de la bête pour en faire un œil-espion. L'adorable bestiole se prendra « comme par hasard » d'amitié pour les PJ et les suivra comme leur ombre.

La discussion peut se prolonger au loisir des PJ. Permettez-leur de faire un jet de Perception. En cas de réussite, ils détectent que Bérith n'a pas l'air dans son assiette. Il présente des signes infimes de nervosité et semble parfois un peu distrait.

Alors que le groupe parlote, une silhouette arrive cahin-caha : c'est **Gnomon**, le diseur d'heure manchot de la place de la lune. Deux bras en moins, un petit singe domestiqué sur l'épaule, un sourire ébahi, mais édenté, celui-ci arrive et salue tout ce beau monde. Il explique que son métier consiste à regarder son ombre et à donner l'heure pour quelques pièces. Il est sympathique malgré son apparence et ses manières repoussantes. Il parle souvent en rimes moches et se montre volontiers graveleux en sous-entendant que, sans mains, il a besoin qu'on s'occupe de lui. Il raconte également facilement où et comment il a perdu ses bras. « *C'était il y a 10 ans, l'œuvre d'un vénoctopus gros comme ça* » les bras lui manquent pour montrer, mais il esquisse quand même le geste, « *On a dû m'amputer les 2 bras pour éviter la gangrène, ça ne m'a jamais vraiment manqué au final* ».

Leur navire doit appareiller le lendemain à l'aube, les PJ doivent donc décider où ils passent la nuit. Si les PJ le souhaitent, Gnomon peut les mener à la **taverne du levant** qui se trouve non loin. L'autre solution serait de se rendre au relais de la Fédération où ils sont attendus pour la nuit. Avec une nervosité de plus en plus perceptible, Bérith présente la taverne comme une bonne alternative. Il faut rester mobile et discret selon lui. D'une part, la patronne est une amie digne de confiance et d'autre part, on y sert le meilleur **ménos** de la capitale.

Si on le questionne sur la mission ou si on lui parle de la possible existence d'espions dans l'entourage du Prévôt, il roule des yeux et intime au personnage de se taire.

## Une halte pour la nuit

Les joueurs ont la possibilité d'aller à la taverne du Levant ou dans un relais de la Fédération. De ce choix, en apparence anodin, naîtra une simple conséquence : le lieu de l'attentat contre la personne de Bérith. En effet, les craintes du saint homme sont fondées : les Nek Amas ont eu vent de l'existence d'une mission très importante et ont décidé de l'étouffer dans l'œuf.

**Si les joueurs décident de suivre le plan initial et qu'ils dorment dans le relais de la Fédération**, l'attaque aura lieu en pleine nuit alors qu'ils se croient en totale sécurité. Le danger sera alors bien plus élevé.

**Si les joueurs décident de suivre les conseils de Bérith et qu'ils dorment à la taverne du Levant**, leur nuit sera douce et l'attaque n'aura lieu que le lendemain lors de leur trajet en direction du port. Ils auront alors de meilleures chances de se défendre.

## Scène 6 : Les étoiles du crépuscule

♪ Bonobo, Sleepy Seven

**La taverne du Levant** est en réalité une taverne à marin. L'endroit est luxueux, devant les fenêtres sont tendues de fines soieries. Dans l'air flotte un entêtant parfum dont les notes d'encens se mélangent à celle de la cannelle. Les PJ s'assoient sur des coussins brodés. Pour les personnages de condition modeste, il s'agit d'un luxe rare. Mais il apparaît très vite que l'endroit est plus qu'une simple taverne : les serveurs et les serveuses deviennent rapidement tactiles envers les personnages et leur proposent des services qui ne sont pas sur la carte sous l'œil attentif de la tenancière que l'on surnomme « la Moularde ».

**Le relais de la Fédération** est au contraire un endroit spartiate et impersonnel. Propres comme un sou neuf, mais manquant cruellement de charme, les PJ peuvent néanmoins trouver une agréable compagnie en la personne de Kalaoum qui délaisse son logement privé pour leur tenir compagnie ce soir. Le relais est principalement une enfilade de chambres qui ressemblent à des cellules de moines, mais on peut également y trouver un patio ou quelques tables sont disposées. Kalaoum leur servira un cruchon de ménos et partagera des souvenirs de marin avec les PJ.

Quel que soit l'endroit où on l'amène, Gnomon n'est pas le genre à cracher sur la bouteille. N'ayant pas de bras, c'est son singe domestiqué qui lui donne allègrement à boire tant qu'il y en a. Dès qu'il estime sa gorge suffisamment humectée, Gnomon se confie. Le fouineur semble au courant de tout ce qu'il se passe en ville, il est donc capable de livrer aux PJ des infos croustillantes : le bruit court que le Prévôt a peur d'engager le conflit avec les Nek Amas, car ces derniers auraient

mis au point une toute nouvelle arme secrète qui pourrait leur assurer la victoire en cas de conflit. Un brin gêné, il avoue également que des propos séditieux se font de plus en plus entendre dans les rues de la capitale. On critique de plus en plus ouvertement la Selmer Compagnie et sa gestion de la crise, certains allant même jusqu'à suggérer que la maladie du Corail est une invention de la Fédération elle-même. À qui profite le crime en effet ? Qui mieux que la Selmer pourrait en effet créer une telle maladie pour asseoir son pouvoir ? À qui profite le crime ? Les moines de stolkin sont en effet aussi très impliqués et de fait, louches. Kalaoum, s'il est présent, rappelle qu'il n'a jamais été interdit de critiquer la Fédération du commerce et que cela ne le sera jamais, mais il se désole que les efforts de « la maison » soient aussi peu reconnus.

Après une discussion où les PJ peuvent récolter des informations sur la situation politique de Corallia, vient le moment d'aborder des choses plus privées. Incitez les joueurs à inventer et partager des souvenirs communs, des histoires de marins ou des anecdotes d'ivrognes. Faites un ou plusieurs tours de tables si vous le sentez ainsi. Lorsque vous sentez qu'ils ont fait le tour, faites intervenir Bérith. Le vieux moine présentera les préceptes de son ordre à ceux qui ne le connaissent pas. Sa vision du monde est simple : la nature a son propre calendrier et la maladie du Corail a ses propres raisons d'être. Selon lui, l'homme est issu de la mer et doit y retourner. La mutation sera bientôt complète. Peut-être même sans l'intervention humaine. « Quelque chose dans le processus nous échappe », dira-t-il. Si Laknaous ou Tyren sont dans l'équipe de jeu, il prend un moment pour discuter avec eux des techniques des sept sciences et leur promet qu'il les aidera à s'entraîner durant le voyage. Sa voix est douce et il est facile de se laisser entraîner par elle dans une discussion jusqu'à très tard dans la nuit.

## **Complotisme sur Corallia**

Le but ici n'est pas de surenchérir sur des problématiques du monde réel. Des théories du complot existent et ont toujours existé et nous vous conseillons de ne pas les inviter à votre table de jeu. Par contre, il est intéressant de décrypter certains mécanismes en mettant en scène des situations simples.

Dans le cas présent, la Fédération du commerce est une compagnie totalement altruiste (si si, je vous assure, en tant que création imaginaire, on peut tout à fait l'imaginer claire comme du cristal si on le désire). Néanmoins, si ce fait est connu de vous, MJ, il ne l'est pas de vos joueurs. L'idée est ici de semer la paranoïa dans l'esprit des héros. En effet, le côté un peu « meilleur des mondes », distillé par la présence de la Selmer n'aura pas manqué de leur tinter à l'oreille. C'est donc ici l'occasion pour eux de remettre sainement en question l'institution pour laquelle ils travaillent.

## Interlude - Une lanterne dans le ciel nocturne

♪ London Grammar, Hey Now

Vous trouverez ci-dessous un texte d'ambiance à lire en musique pour votre propre plaisir ou pour celui de vos joueurs. Il a été écrit pour le cas où les PJ passent la nuit à la taverne du Levant, mais il ne nécessite pas beaucoup de modifications pour être adapté à l'autre solution.

Si sa mise en scène vous paraît compliquée en un seul bloc, vous pouvez entrecouper les interventions des PJ par les éléments de cette scène (descriptions, discours de Bérith).

La musique qui a inspiré ce texte est que nous vous conseillons d'utiliser pour habiller cette scène est le titre « Hey Now » du groupe London Grammar. Vous trouverez cette piste à plusieurs moments de la campagne (dans cet épisode ou dans les autres) comme un rappel de cette scène ou Bérith met en avant l'insignifiance de l'existence des êtres humains face à l'immensité spatiale.



La moularde ouvre une lanterne et souffle à l'intérieur, réveillant ainsi le couple de luciobilles qui dormaient paisiblement. Un vrombissement soudain se fait entendre. Le frottement de l'air sur leurs ailes produit une lumière qui ramène de la vivacité aux couleurs de la scène. Les petites créatures s'agitent et virevoltent dans la lanterne éclairant les visages autour de la table. Bérith regarde la vieille d'un air plein de gratitude avant de reprendre le cours de sa phrase.

Bérith s'était lancé dans une grande diatribe sur l'unité de l'univers et ce genre de considérations. Le ton de sa voix est doux, mais plein d'assurance à un point tel que le silence lui-même s'est invité comme convive autour de la table.

*(Conseil au MJ : compter jusqu'à 5 pour laisser s'installer ce silence)*

La présence du vieil homme est à ce point envoutante que toutes les filles de la taverne du Levant se sont approchées pour écouter le vieux Sige. Les derniers clients sont partis. La Moularde a même sorti son meilleur ménos, c'est dire si l'ambiance est décontractée. La tenture qui protégeait la terrasse du soleil a été retirée et l'astre a enfilé sa robe de nuit rouge pour se coucher sous les yeux de l'assemblée.

Loin au-dessus de vous, la première étoile s'allume. C'est Triton, le veilleur du soir. Très vite, le ciel s'embrase. La cartographie céleste illumine la place et repousse les ombres. La constellation des îles du ponant jouxte la nébuleuse naufragée sur votre droite, ainsi que les pics lointains que la faible luminosité fait disparaître au moindre nuage. Soudain, une balafre gigantesque déchire le ciel. Ce sont les archipels célestes, la grande mer d'étoiles qui diagonale l'infinité de la nuit.

*« S'enfoncer sous la profondeur de la surface de l'eau », finit par dire Bérith, contemplatif, « c'est comme si l'on partait vers les étoiles, vers les vides infinis de l'archipel céleste. Azur, Crépuscule et Abysses nous entourent par le dessus et par le dessous. Ces vastes espaces nous invitent et nous repoussent en même temps. Nous n'y sommes pas chez nous, aussi devons-nous être prudents. »*

Les deux lunes finissent par apparaître, paresseuses, sur la ligne d'horizon. Tout d'abord vient Galatée. Généreuse dans sa plénitude. La géante blanche inonde le chenal aux chimères de sa lumière, prolongeant à l'infini les statues des héros de jadis. Puis vient ensuite Nérée, l'éternel croissant qui présente systématiquement le même profil élancé à la surface de la planète.

Alors que la nuit commence à tomber, et que les ombres se rassemblent pour gouverner le monde, Bérith évoque la maladie du Corail en montrant les étoiles : *« La terre ferme est notre territoire. S'enfoncer sous la profondeur de la surface est un peu comme si l'on partait vers les étoiles, les vides infinis des archipels célestes. Le vide y est angoissant et nous serons toujours plus ou moins étrangers à cet environnement qui ne veut pas de nous. La seule certitude que l'on peut avoir en mer c'est qu'il n'y a pas de certitudes. Néanmoins, les grands fonds marins, de même que les vides entre les étoiles sont les derniers espaces de libertés que la vie n'a pas encore envahis. »*

*« L'univers respire d'une seule et même pulsation, » dit-il en guise de conclusion. « Toutes les choses sont reliées en un grand tout à un point tel que les phénomènes qui régissent la vie amoureuse de ces luciobilles sont les mêmes qui déterminent la vie et la mort parmi nous. »*

## Scène 7 : Les enfants-rêves

♪ Air, Alone in Tokyo

N'hésitez pas à mettre en scène une rencontre avec un enfant-rêve. Illustrer la maladie du Corail par une description permettra à vos joueurs d'en saisir la gravité bien mieux qu'un long discours. On trouve des enfants-rêves dans toutes les communautés du pourtour de la mer d'Agal. Environ 4 enfants sur 10 sont atteints par ce mal. On peut croiser des enfants à plusieurs stades de la maladie : les moins atteints courent de manière insouciant dans les rues. À partir d'un certain temps, ils sont forcés de porter un diffuseur de liqueur d'essence afin de les aider à respirer. La liqueur induit une somnolence dont ils peinent à sortir. Les enfants dont la maladie a atteint la phase terminale sont quasiment incapables de se déplacer. Ils errent dans un état de conscience plus proche du rêve permanent que de l'éveil. Le fils du Prévôt Shubin ou celui de Laknaous sont atteints par la maladie du Corail. Leur présence dans l'entourage des PJ pourrait donner lieu à une interaction et donner prétexte à une description de l'état d'enfant-rêve.

## Scène 8 : Mouvements dans les ombres

♪ Book of Eli OST, The Journey

♪ Book of Eli OST, Amen

En comptant sur l'appui de traîtres au sein même de la Fed, les Nek Amas ont pu avoir connaissance de l'existence de la mission, pourtant gardée secrète. Deux tueurs ont été lancés sur les traces des PJ qui subissent une tentative d'assassinat avant leur départ.

Les mercenaires engagés par les Nek Amas sont des jumeaux faisant partie de la caste redoutée des assassins-murènes. Ce sont des assassins terrifiants. Ils ont été conditionnés depuis l'enfance à la cruauté et soumis à d'horribles modifications

chirurgicales. Leur visage, exsangue, a un teint de cire à cause du poison latent qui coule dans leur veine. Leur main droite a été tranchée pour être remplacée par un Lanceur Murène chargé avec des dards empoisonnés au venin de vénoctopus. Leur cible principale est Bérith qui est, selon les Nek Amas, capable de déjouer leurs plans avec sa maîtrise des sept sciences et notamment sa capacité à « happer » les esprits.

Il convient néanmoins de déterminer le lieu exact où se déroule cette scène. Comme décrit plus haut, l'attaque peut survenir au relais de la Fédération si les PJ ont décidé de s'en tenir au plan initial. Sinon, la confrontation se produit dans les rues de la Citadelle alors qu'ils quittent la taverne du levant pour se rendre au port. Libre à vous de déterminer d'autres lieux et circonstances qui peuvent convenir (Finkel allant rendre visite à sa fille avant le départ, Laknaous amenant son fils chez des amis de confiance le temps du voyage, Tubal ayant des affaires à régler avant de partir, les héros voulant aller vérifier la marchandise sur le bateau...). Si les PJ arpentent les rues de la Citadelle de jour, elles sont fourmillantes d'activité. De nuit, c'est un peu plus calme, même si dans certains cas, la tendance s'inverse. Les marchés se mettent en place dès l'aube et les PJ devront manœuvrer entre les étals en pleine installation et les portefaix qui, chargés comme des mules, font des aller-retour incessants entre les navires et les rues marchandes.

**Si l'attaque a lieu de nuit dans le relais de la Fed**, les assassins parviennent à se glisser au cœur de la nuit malgré la sécurité de l'endroit. Ils réduisent au silence un des taille-vagues durant son tour de garde et s'introduisent dans la chambre de Bérith afin de lui porter un coup fatal. Le vieil homme aurait normalement dû percevoir les intentions de leurs adversaires en « happant » leurs pensées de haine et de mort, mais il n'en est rien. Ses facultés

sont brouillées par un agent Nek Amas nommé **Reimrad** qui maîtrise, lui aussi, une partie des sept sciences et qui déploie le pouvoir « **Esprit-écran** » autour des deux assassins. Les PJ sont réveillés par un cri déchirant la nuit. Ils ont l'occasion d'affronter les deux assaillants et peuvent être même de leur faire mordre la poussière, mais le mal est fait : Bérith a été mortellement touché par un jet de sarbacane empoisonné. Le venin contenu dans le dard agit lentement mais sûrement et Bérith mourra s'il ne bénéficie pas rapidement de premiers soins (demandez un jet de **Médecine D4**). Techniquement, l'intervention d'un autre moine-sige pourrait aider pour autant qu'il maîtrise le pouvoir « **Escélaé** ».

**Si l'attaque a lieu de jour en pleine rue**, les PJ ont une chance de déjouer le plan de leurs adversaires avant qu'ils ne puissent le mettre à exécution. Bérith, éveillé et en pleine conscience de son environnement, parvient à arracher une pensée de haine dans l'esprit des deux tueurs malgré l'esprit-écran tissé par Reimrad. En effet, le moine possède le pouvoir « **Antennes du savoir** » qui joue le rôle d'un sixième sens. Il se retourne inquiet et prévient les héros. Mais il annonce ensuite qu'ils sont dans une rue très fréquentée et que ce genre de pensée n'est pas rare. Cette seule mise en garde devrait mettre la puce à l'oreille des PJ et les inciter à préparer leur défense.

**Si vous voulez laisser une chance supplémentaire aux PJ**, vous pouvez faire intervenir un des membres de la Fed avec lequel ils sont en contact. Ils apprennent par sa bouche qu'une intrusion s'est déroulée dans le relais qu'ils devaient occuper pour la nuit. Un taille-vague a été retrouvé égorgé au petit matin. La mort d'un homme de manière violente et visiblement intentionnelle est de nature à mettre tout le monde sur le pied de guerre.

**Dans tous les cas**, Bérith a joué son rôle dans cette partie de l'histoire et vous pouvez le laisser mourir sans regret. Laissez une chance raisonnable aux PJ de le sauver, mais il est inutile de trop en faire. S'ils parviennent à lui éviter la mort, Bérith sera tout de même sérieusement blessé et ne se joindra pas à l'aventure afin que les héros s'approprient l'histoire.

### Sous l'œil du parmenas

Bérith ne meurt pas forcément dans cette scène, mais son rôle de chef de mission s'achève. En effet, quel que soit son état, il abandonne la mission et laisse les rênes aux héros. Il réapparaîtra plus tard, par l'intermédiaire du parmenas que les PJ trouveront comme passager clandestin une fois au large. Voir scène 2 de l'épisode 2.

Le mode opératoire des jumeaux est simple : ils frappent vite, fort et si possible dans le dos. De plus, ils profitent de leur gémellité pour créer la confusion et pour faire croire qu'ils sont capables de surgir de nulle part. Bérith est leur cible principale, car c'est lui que Reimrad a identifié comme le plus expérimenté (il a raison) et donc le plus à même de créer des problèmes (il a tort, les PJ sont sûrement plus doués que n'importe qui pour ça). Si l'agression a lieu en public, la foule restera médusée devant un tel déferlement de violence et ne pourra pas être d'une grande aide. Dans tous les cas, les assassins ne s'attardent pas après leur attaque éclair. Ils privilégient l'utilisation d'armes à distances comme leurs lanceurs murènes et fuient si le combat tourne en leur défaveur. Ces reliques de l'époque des seigneurs régents sont habituellement considérées comme des croquemitaines et ils tiennent à ce que cela reste ainsi. Leur statut de légendes urbaines leur permet de rester discrets et de préserver un certain mystère sur leurs activités.

## Scène 9 : La fin de Bérith

♪ Orca OST – Orca (by Carol Connors)

Alors que Bérith est étendu à terre, simplement blessé ou mortellement touché par les traits des assassins, il confie aux PJ que les Nek Amas s'opposeront par tous les moyens à la Fédération. Ils redoutent au plus haut point qu'elle mette la main sur le seul moyen de guérison connu à la maladie du Corail. « *Celui qui contrôle la maladie contrôlera notre avenir. Faites en sorte que ce mal disparaisse et ne devienne pas un instrument d'oppression entre les mains de brutes !* »

Si Tyren fait partie de l'équipe, Bérith le libèrera de son apprentissage en prononçant les phrases rituelles d'intronisation avant de tomber dans le coma.

Si Laknaous fait partie de l'équipe, il effectue un rituel semblable, mais précisera que sa qualité de « déchu » ne compte pas à ses yeux et qu'il l'a toujours considérée comme sa meilleure élève.

## Scène 10 : Prêt à partir

♪ Book of Eli OST, Panoramic

♪ London Grammar, Hey Now

Les PJ rejoignent leur bateau et prennent le large à la faveur de la nuit. Il faudra encore bien une heure ou deux avant que le soleil ne pointe le bout de son nez et la voute céleste est encore bien visible. Alors que les PJ s'éloignent de la capitale et de sa pollution lumineuse, ils ont l'occasion d'admirer l'archipel céleste dans son entier.

La mer est d'huile et, une fois au large, l'horizon devient indistinct. La vision qui s'offre aux PJ donne le tournis : le ciel et la mer se confondent donnant l'impression aux PJ que leur navire flotte dans l'immensité de l'univers. En vous servant de la musique (et du titre **Hey Now** de

London Grammar en particulier), vous pouvez, l'espace d'un instant, faire écho à la scène « Une lanterne dans le ciel nocturne » et rappeler les paroles de Bérith sur la place de chacun dans l'univers.

Le haut et le bas se confondent jusqu'au moment où, comme par une merveilleuse conjonction, le navire des PJ traverse une myriade, un banc de krill luminescent. La magie est brisée, mais les joueurs auront eu, pendant un bref instant, la conscience que leur existence prend place bien au-delà de ce que leurs yeux perçoivent : ils se trouvent bel et bien dans un univers de science-fiction...

# Acte 2 – Exploration

Voyage jusqu'à l'archipel, découverte de l'enfant rêve miraculé.

## Scène 1 : Sceau d'arcane

♪ Smashing pumpkins, Tonight Tonight

Après quelques heures de traversée des eaux au large du chenal des chimères, le cylindre contenant l'ordre de mission se déverrouille et délivre son message.

Un sceau d'arcane prend la forme d'un tube de cette céramique pâle et légèrement orangée dont est constituée tous les objets arcanes. Dans certaines conditions de lieu et/ou de temps, ce sceau se déverrouille pour libérer un rouleau de parchemin

contenant le plus souvent un message hautement confidentiel.

Celui qui nous concerne pour cette scène contient l'ordre de mission des PJ à travers un message du Prévôt (voir ci-dessous).

### À lire

*De part et d'autre du chenal aux chimères se dressent les statues des anciennes divinités marines. Elles semblent vous accompagner et leur vue vous emplit d'une confiance en votre mission : l'avenir de l'humanité est entre vos mains.*

### **Ordre de mission**

**Provenance : Prévôt Shibin**

**Accréditation nécessaire : 4**

**Dérogation spéciale délivrée sur demande du moine-sige Bérith.**

Mes très chers amis,

Vous avez été choisis pour remplir une mission d'importance capitale pour la survie de notre espèce.

Une source de confiance nous a communiqué l'existence d'un enfant-rêve capable de respirer correctement dans l'eau autant qu'à l'air libre. Tout porte à croire que cet enfant aurait achevé sa mutation et serait retourné à la mer comme le mentionnent les anciennes prophéties. Qu'il s'agisse d'un miracle de la nature ou d'un phénomène contrôlé, cet enfant détient le secret qui pourrait sauver tous les enfants-rêves autour de la mer d'Agal.

L'enfant miraculeux a été aperçu en train de nager librement dans les eaux de l'archipel Galapas. C'est là que vous devez vous rendre en toute hâte. Vous trouverez les coordonnées de voyages au verso de cette missive.

Je ne saurais trop insister sur l'importance capitale de la mission qui vous est confiée. En effet, il s'agit ni plus ni moins de la survie de l'espèce humaine qui est en jeu. Les embûches seront nombreuses et nos ennemis de longue date se mettront sans doute en travers de votre chemin.

Allez, et faites en sorte que les écailles et les branchies chez nos enfants ne soient plus des sources d'angoisse ni les symptômes d'une maladie mortelle, mais le signe d'un renouveau pour nous et pour toute notre espèce.

Votre dévouement ne sera pas oublié,

Prévôt Shibin

## Scène 2 : Le parmenas

♪ Sven Libaek, Open Sea Theme

Dès que l'on navigue en mer, il est nécessaire de tenir un inventaire de manière scrupuleuse et régulière. Ceci est encore plus vrai pour un long trajet. Les PJ s'astreignent donc à cette pénible tâche dès les premières heures de leur voyage.

C'est en déambulant dans la cale parmi les caisses de nourriture et d'eau potable que les héros découvrent la présence d'un passager clandestin : un **parmenas**.

Cette bestiole a dû monter à bord durant le chargement. Étant donné que c'est une espèce courante sur Isla Major, il n'y a pas lieu d'être surpris. Vous pouvez néanmoins demander un jet de Perception. S'il réussit, les PJ seront certains qu'il s'agit bien du même individu que celui rencontré sur la place de la Lune (voir scène 4).

Pour la plupart des marins, la présence d'un parmenas à bord n'est pas dérangeante, loin de là. D'un caractère doux et amical, le parmenas a, en outre, la réputation d'attirer la chance. Il se révélera être un compagnon alliant l'utile et agréable, car il mange les insectes et les vermines souvent porteuses de maladies. Pour finir, on lui connaît un instinct de survie extrêmement développé. Il émet un caquètement caractéristique lorsqu'il pressent le danger. Certains prétendent qu'il se dirige toujours vers la plus proche terre si on le jette à l'eau, mais il faudrait véritablement être sans cœur pour le faire.

### Le parmenas

L'animal est un vecteur pour l'esprit de Bérith. Il l'utilise pour essayer de démasquer un éventuel traître au sein de l'équipe des PJ. Après avoir charmé l'animal et happé sa conscience, Bérith sera capable de voir par ses yeux. Cette ruse permettra également au moine d'agir comme un Deux Ex Machina en cas de problème. Vous pouvez vous servir de cet adjuvant pour relancer certains arcs narratifs bloqués. Si les PJ voient venir cette ruse de suite, vous pouvez aussi la laisser tomber. Le parmenas réagit comme un chien ou comme un chat selon les circonstances. Une chose est sûre : il n'est pas timide et cherche à créer du lien avec les PJ.

## Scène 3 : Le voyage

Le voyage de la Citadelle jusqu'aux îles Galapas dure en principe plusieurs semaines. On considère que la majorité du temps est allouée aux activités répétitives du bord : nettoyer le pont, hisser ou rabattre la voile en fonction du vent, faire l'inventaire ou préparer la tambouille. Mais chaque semaine qui passe peut-être l'occasion de raconter un événement particulier. Plusieurs options s'offrent à vous selon l'importance que vous voulez attribuer à ce trajet.

Si vous préférez ne pas vous attarder sur cet aspect du scénario, considérez juste le nombre de semaines de voyage et autorisez un jet de Navigation permettant aux héros de diminuer ce délai en cas de réussite.

Si, au contraire, vous êtes tentés par la création participative, le chapitre sur la narration des voyages page 72 présente un système que nous allons mettre en application dans les paragraphes suivants.

Comptez environ autant de semaines de voyages que trois fois le nombre de participants autour de la table (dont vous !). Puis, organisez les tours de tables en permettant à chacun d'amener des éléments à cet univers en construction.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs scènes que vous pouvez placer lors de cette occasion. Elles sont toutes optionnelles et ne sont pas nécessaires au bon déroulement de l'intrigue.

## La colonne solitaire

♪ The Cure, Jupiter Crash

Quelque part en plein milieu de la mer d'Agal se dresse une colonne qui dépasse des eaux et semble jaillir de nulle part.

Malgré son apparente fragilité (son diamètre ne dépasse pas la soixantaine de centimètres), elle résiste aux vagues et aux éléments déchainés depuis aussi longtemps que porte la mémoire des plus vieux marins. Personne ne sait si elle flotte ou si elle s'appuie sur le fond marin, car aucun plongeur n'a pu descendre jusqu'à sa base, située bien en dessous des zones accessibles aux humains.

Selon les marées, elle dépasse des flots de deux à cinq mètres et il est traditionnel pour les navires de s'approcher afin de permettre aux marins de grimper sur son faite. Sa surface est semblable à celle des arcanes, une sorte de céramique ivoire légèrement orangé.

À son approche, les PJ peuvent décider d'honorer la tradition en escaladant sa surface recouverte d'algues et de coquillages. Un jet de Sport départagera les concurrents ce qui peut donner lieu à une récompense en point FATE.

Ils peuvent également tenter de plonger aussi profondément que possible pour atteindre sa base. L'entreprise est bien entendu vouée à l'échec et l'explorateur des profondeurs se verra obligé de remonter à la surface pour ne pas manquer d'air. Les dispositifs de respiration sous-marine (méduse panoptique ou scaphandre improvisé) permettent de franchir la limite symbolique entre l'Azur et le Crépuscule, mais ils ne permettent à aucun moment d'atteindre ni le sol ni la base de la colonne solitaire.

Le mystère restera entier.

## Le paracelse

♪ The Cure, Bare

Alors que les héros voguent tranquillement par temps clair, le sonar-arcanes signale un curieux écho radar non loin du navire. Une rapide analyse permet de tirer la conclusion suivante : une forme colossale remonte à la surface à toute vitesse sur tribord avant.

Très vite, un **paracelse** remonte à la surface et saute dans les airs. Cette baleine bicéphale gigantesque est déjà répertoriée dans le catalogue, mais cette rencontre ne manquera pas de provoquer stupéfaction de la part des marins. Et pour cause : les **paracelses** vivent dans le Crépuscule et ne remontent quasiment jamais à la surface. Ce comportement est pour ainsi dire exceptionnel et le spectacle, s'il est magnifique, est aussi inquiétant : qu'est-ce qui a pu effrayer un monstre marin de plusieurs tonnes pour le forcer à quitter son habitat naturel ?

## Le megalucius

♪ The Cure, Bare

Lors d'une nuit calme, une curieuse lumière apparaît en face du gaillard avant : une sorte de **lucibille** géante. Celle-ci virevolte et part vers le large. Si les héros se rapprochent, la créature plonge. C'est étrange, car les **lucibilles** ne vivent pas sous l'eau. L'explication à ce phénomène est simple : ce que les PJ suivent est l'appendice lumineux d'un **megalucius**, un poisson géant remonté des profondeurs. Celui-ci attaque avec une violence aussi extrême que soudaine. Ce type de poisson ne remonte jamais à la surface et sa présence ici à la surface est suspecte. Il meurt rapidement sous l'effet conjugué du manque de pression et de l'effort. Il est possible de le vaincre en le soumettant à une lumière intense.

## Le construct

### ♪ The Cure, Numb

Les PJ sont témoins d'un curieux phénomène : une tour gigantesque constituée d'eau gélifiée se dresse au milieu de l'océan. C'est un des fameux **constructs** qui apparaît de temps en temps sans raison apparente.

Si le navire est équipé d'un **radar Arcane**, ils constatent la présence d'un énorme écho qui ne fait que croître. S'ils observent la tour avec une **longue vue Arcane**, cet équipement peut leur révéler des informations intéressantes sur la nature de celle-ci. Ils peuvent ainsi apprendre que le matériel constituant la tour est partiellement organique. Sinon, ils doivent se contenter d'une simple observation visuelle. Dans tous les cas, ils assistent à la formation de la tour qui se dresse comme par magie au milieu de l'océan.

En se rapprochant, ils constatent que leur bateau a de plus en plus de peine à avancer. Il subit une résistance croissante qui les mène jusqu'à l'immobilité complète s'ils se rapprochent trop. L'eau semble se gélifier à proximité de la tour jusqu'à devenir quasiment solide. Le navire des PJ pourrait se retrouver immobilisé s'il s'approche trop prêt lors de la formation du phénomène.

S'il est impossible de se rapprocher à moins de 50m par la voie des mers, des PJ courageux (ou inconscients) pourraient être tentés de descendre du bateau pour marcher sur la surface de l'eau devenue solide. Une intense vibration de l'air se fait ressentir. Ce phénomène s'intensifie à l'approche de la tour jusqu'à devenir insupportable et forcer les explorateurs à rebrousser chemin. Si les PJ insistent, vous pouvez même envisager de leur infliger du stress ou une conséquence « assourdis » pour leur faire prendre conscience de l'ampleur du phénomène.

La tour s'élève et, à son sommet, se forme un curieux appendice, comme une demi-sphère, orientée vers le ciel. À ce moment précis, la vibration de l'air se transforme en un bourdonnement paroxystique, pour cesser ensuite brusquement. Le **construct** semble figé un instant puis s'effondre. Elle se décompose en une gigantesque masse d'eau qui risque de noyer tout ce qui se trouve sur son passage.

Il faut espérer que les PJ aient tenu compte du signal d'alarme que représente le bourdonnement et soient en sécurité au moment où les milliers de tonnes d'eau gélifiée reprennent leur forme (et leur viscosité) initiale. Un jet de **Sport Impossible** ou de **Navigation Très Difficile** est nécessaire pour éviter de subir de fâcheuses conséquences.

### La Mantrisse

Il convient désormais de parler d'une créature dont le rôle est central dans cette intrigue (et vous le découvrirez plus tard, dans l'ensemble de la campagne *Odyseus*). Il s'agit de la **Mantrisse**. C'est elle qui est responsable de certains événements curieux qui se produisent sur Corallia. C'est elle qui manipule l'élément marin pour bâtir les constructs. C'est aussi elle qui fait remonter ces créatures des profondeurs à la surface (paracelse ou mégalucius).

Il est conseillé d'utiliser au moins une de ces scènes durant le trajet pour symboliser le fait que la Mantrisse se trouve sur le parcours des PJ.

De plus complètes explications sur la nature de la Mantrisse, son origine, ses buts et ses capacités seront données en temps et en heure dans les épisodes prochains. Pour l'heure, vous ne savez que ce que vous avez besoin de savoir et mieux vaut ne pas trop en révéler à vos joueurs...

## Les marchands

Après avoir longé pendant de longues semaines les eaux inhospitalières des terres dévastées des seigneurs régents, les PJ constatent qu'elles méritent leur surnom « d'eaux de craies ». Naviguer dans ces eaux blanchâtres et cireuses n'est pas très indiqué à cause des maladies que l'on peut y contracter et de la faune hostile qui y vit.

Ce sera donc un véritable soulagement d'atteindre les premières îles d'été. L'archipel s'étend sur une vaste surface et les PJ ont encore un long trajet avant d'atteindre leur destination. Dès les premiers jours, ils croisent le chemin de nombreuses communautés fédérées qui accueillent avec joie des visiteurs en provenance de la Citadelle. Chaque rencontre débute par de chaleureuses salutations qui illustrent à la perfection le nom de l'archipel. Il arrive d'ailleurs que l'on ne parle commerce qu'après une longue nuit de festivité. Une fois le contact établi, les PJ peuvent troquer de nombreux objets : oxybulle, scaphandre, plantes, eau douce, terre cultivable, tabac veille, salade d'algues, poissoulon.

Dans une de ces îles, les PJ rencontrent Augustas, un marchand fédéré originaire de Stolkin. C'est un très riche personnage qui a mis en place le commerce de la pulpe de palmier qui est utilisé pour confectionner la pâte à papier pour les volumens des moines-siges.

Si vous voulez titiller vos joueurs, vous pouvez lancer un défi et leur demander d'inventer un objet arcane susceptible de se trouver en vente chez d'Augustas. Récompensez la proposition la plus intéressante d'un point FATE et placez l'objet en question bien en évidence dans la boutique flottante d'Augustas. L'arcane ne sera vendu qu'à un prix exorbitant bien entendu.

## Le pêcheur bloqué

♪ Mad Max Fury road, Survive, escape

Durant une de leurs visites au sein des communautés de l'archipel d'été, les PJ sont interpellés par un pêcheur isolé qui crie à l'aide. C'est un jeune garçon dont le père est descendu en scaphandre à la limite de l'Azur pour récupérer des perles. Le gamin a vu une énorme ombre à la lisière du Crépuscule et a tiré la corde d'alarme avant de constater que celle-ci avait été coupée.

Le danger est double : la plongée implique de trouver un moyen de respirer sans scaphandre pour atteindre le Crépuscule (ce genre d'équipement est malheureusement très rare). Heureusement un banc de **médubulles**. De plus, le pêcheur s'est retrouvé piégé dans une caverne sous-marine par un **linceul noir**. Il faudra affronter la redoutable créature avant de libérer le pêcheur et de le ramener à la surface en état de choc.

## Les pirates Nek Amas

♪ Mad Max Fury road, Storm is coming

Si vous vous sentez d'humeur taquine, vous pouvez déjà lancer les PJ dans les griffes d'une meute de pirates Nek Amas. Les voiles caractéristiques noires et rouges de ces maraudeurs sont visibles à l'horizon. Dès que ces derniers aperçoivent le navire des PJ, ils mettent le cap droit sur eux et se préparent à l'abordage. Vous pouvez gérer cet abordage en utilisant les règles d'escarmouche que vous trouverez page 75.

Pirates Nek Amas	
Type	Espade
Équipage	3
Moral	4
Coque	3
Voiles	5
Sabres et harpons	1

## Les loguistes

♪ Air, Alone in Kyoto

Les héros croisent un bateau dont la trajectoire semble étrangement chaotique. Ils se livrent à plusieurs manœuvres dangereuses qui peuvent laisser croire qu'ils ont besoin d'aide. En réalité, il s'agit d'un équipage de **Loguistes**, des chasseurs d'infos qui sont à la recherche de nouvelles espèces à répertorier dans le Catalogue.

Leur manœuvre est en fait une tentative pour eux de ne pas perdre de vue la proie de leur curiosité. La nature exacte de cette créature est laissée à votre appréciation ou, mieux encore, à celle de vos joueurs.

## La tempête

♪ Ana Calvi, Jezebel

En mer, il est nécessaire de faire preuve de vigilance à chaque instant. La météo s'avère parfois capricieuse et une mer d'huile peut laisser soudainement place aux éléments déchainés. Lorsqu'une tempête se lève, les marins racontent parfois après coup avoir entendu un mugissement venu des profondeurs. Comme si les voix de mille noyés les appelaient du fond de l'océan pour les attirer au plus profond des flots.

En plein cœur de la tempête, les PJ devront à la fois s'assurer que le bateau ne sombre pas, mais aussi préserver le matériel (voiles, marchandises) et les hommes. Si vous voulez donner du grand spectacle, décrivez des vagues hautes comme des montagnes se fracassant sur le navire des PJ. Qu'il s'agisse d'un frêle esquif ou d'un bateau à fort tonnage, les PJ doivent avoir une impression d'immensité. Ce sentiment peut encore être augmenté si vous meublez l'environnement de sollicitations sensorielles qui viennent par-dessus la tempête : un ciel zébré d'éclairs ou les profondeurs de l'océan révélant d'étranges lumières.

## Scène 4 : Les îles galapas

♪ Filter, Take a picture

Les îles Galapas forment un petit groupement discret positionné à la pointe sud de l'archipel d'été. Ses habitants sont pauvres, mais se contentent de peu. Leur philosophie implique une totale non-violence. Ils ont pour principe de respecter l'ordre naturel avec une dévotion qui pourrait ressembler à un absurde l'abandon pour un observateur étranger. On ne les imagine pas un seul instant pratiquer des soins sur une personne âgée par exemple. La mort faisant partie de la vie, on voit souvent des accidentés rester à moitié estropiés. On peut s'en douter, le taux de mortalité est plutôt élevé dans ces îles et la moyenne d'âge plutôt jeune. De la même manière, l'utilisation d'objets arcanes y est plutôt mal vue. Encore plus si l'on en fait usage sur un autochtone.

Leur religion les pousse à vénérer les cinq pierres du silence. Ces monolithes, vestiges d'un âge passé, émergent de la mer non loin du rivage et se dressent fièrement vers le ciel. Ils symbolisent les cinq vertus premières des galapatéens : Nature, Bonheur, Amour, Famille et Liberté.

De manière générale, le crédo des galapatéens semble être « vivre et laisser vivre » ce qui en fait une parfaite communauté fédérée. Leur nature pacifique les rend facilement ouverts aux échanges commerciaux, même si la distance qui les sépare de la Citadelle est une épreuve que bien peu de marins osent franchir. Les PJ sont donc accueillis avec déférence et bienveillance. Les moines-siges et leur maîtrise des sept sciences sont considérés comme des saints hommes et les habitants leur montreront un immense respect.

Demandez un tour de table à vos joueurs afin qu'ils décrivent comment ceux-ci gagnent la confiance des galapatéens.

## **Alerte : Débat malaisant à tribord !**

On ne va pas rentrer dans le débat, car ce n'est pas le propos de ce scénario, mais il est de notre devoir de vous informer que les croyances des habitants des îles Galapas sont susceptibles de faire sensiblement monter la température autour de la table. En effet, on peut très facilement faire un parallèle entre la problématique Antivax et le mode de vie de ces autochtones à travers la simple question : « les enfants-rêves des Galapas prennent-ils de la liqueur d'existence ? »

Ça peut sembler tout à fait anodin, mais le fait qu'un enfant-rêve ait développé une mutation inédite pourrait facilement être interprété comme il suit : « *c'est en laissant son corps faire son travail qu'ils ont pu vaincre la maladie, comme d'habitude, les remèdes qu'on nous impose sont des poisons...* » et blablabla, vous avez compris ou tout ceci nous mène. Et bien, nous avons une bonne et une mauvaise nouvelle : La mauvaise est que le choix vous revient entièrement ! Mais la bonne est que nous allons vous aider à choisir.

Si vous vous sentez d'humeur taquine et que vous n'avez pas peur d'assister à un débat chaud bouillant, vous pouvez décréter que les galapatéens ne prennent pas de liqueur d'existence. Vous le ferez en ayant conscience que cela peut lancer les PJ sur une fausse piste. Il faudra alors les aider à démontrer que la liqueur d'existence n'est pas un frein à la guérison et que leur charmant marmot aurait guéri tout pareil s'il avait suivi les indications des moines siges.

Si vous n'avez qu'un court moment pour jouer cet épisode ou si tout simplement ce débat vous ennuie, prenez le raccourci suivant : les galapatéens atteints de la maladie du Corail prennent de la liqueur d'existence comme tout le reste monde et leur guérison n'a rien à voir avec cette pratique. Point.

## **Scène 5 : L'enfant-rêve**

### **♪ Air, Alone in kyoto**

**Zoitas** le grand prêtre des cinq pierres du silence approche tôt ou tard vers les PJ. L'isolement de sa communauté l'empêche d'avoir une vision globale de la situation, mais son intelligence lui a permis de comprendre l'importance de sa position et de celle de l'enfant-rêve présent parmi ses ouailles. Zoitas est un homme bon. Il ne compte pas profiter de la situation et se démène avant tout pour protéger les siens. C'est pourquoi il met un point d'honneur à nier l'existence de l'enfant-rêve tant que les PJ ne lui auront pas prouvé qu'ils sont dignes de confiance. Une fois acquis à leur cause, Zoitas dira spontanément aux PJ qu'un de leur enfant a contracté la maladie du Corail, mais a achevé sa mutation. Devant le reste de sa communauté, Zoitas affirme que la mutation de l'enfant est une

bénédition de la Sainte Conque pour récompenser les galapatéens d'avoir respecté les cinq vertus primordiales. En revanche, en privé, il admet volontiers que la situation le dépasse. Dès que possible, il amène les PJ vers les cinq pierres du silence vers lesquelles l'enfant-rêve aime à venir se baigner. Il exhorte les PJ à investiguer sur les faits, mais à ne pas perturber le délicat équilibre de sa communauté.

Alors que les PJ s'approchent de la plage, ils aperçoivent une silhouette s'agiter dans l'eau un peu plus loin. Ce qui leur semble être au départ une créature marine s'avère en réalité être un enfant-rêve qui s'amuse. Il s'appelle Shoben. Le garçon disparaît pendant de longues minutes avant de refaire surface et de leur faire signe de la main, tout sourire. Le doute n'est plus permis : cet enfant miraculé a bel et bien achevé sa mutation !

# Acte 3 – Investigation

Enquête autour de la condition de l'enfant-rêve.

## À lire

### ♪ **The Cure, Bare**

*Vous sentez la fraîcheur de l'eau vous englober les pieds puis soudain, un plongeon et c'est le corps tout entier qui est émergé dans cette fraîcheur bienvenue. Le décor se déploie en plusieurs nuances de bleu et de vert. Les formes anguleuses de la surface s'arrondissent et il n'y a bien que les cailloux, qui se dressent de manière agressive vers le ciel, le maudissant de sa distance.*

## Mise en place

Les PJ sont arrivés au terme de leur destination : l'archipel Galapas. Ils ont rencontré Shoben, un enfant-rêve ayant achevé sa mutation. Pour percer le secret de sa transformation, ils doivent faire preuve d'initiative afin de trouver des réponses à un tas de questions.

Si les deux premiers actes de ce scénario étaient plus ou moins linéaires, celui-ci est clairement différent. Les joueurs se retrouvent maintenant en pleine possession de leurs moyens : l'acte 1 les a plongés dans le contexte de Corallia et l'acte 2 leur a permis de participer à la co-création de l'univers. L'acte 3 représente la parfaite occasion pour qu'ils s'emparent de l'histoire. Prenez donc du recul en tant que narrateur omniprésent et annoncez-leur qu'ils sont désormais en charge de l'avancée de l'intrigue. Contentez-vous de tenir une sorte de calendrier des actions (voir les événements planifiés dans la scène 2 page 103).

Comme l'ouverture de l'intrigue implique de nombreuses pistes vers lesquelles se diriger, attendez-vous à face à un vaste champ de comportements différents selon le profil de vos joueurs. Les plus scientifiques voudront mener l'enquête par eux-mêmes alors que les plus aventuriers prendront la mer dès que possible pour ramener l'enfant-rêve dans des mains expertes. Vous trouverez ci-dessous des éléments pour mener à bien cet acte.

## Scène 1 : Rapatrier l'enfant-rêve

### ♪ **Vangelis, Océans**

Les PJ doivent donc effectuer ce premier choix difficile entre rester ou partir de l'archipel Galapas.

Ramener Shoben avec eux jusqu'à la citadelle peut sembler un choix logique. La Fédération est à même de fournir un vaste choix d'équipements technologiques et de compétences afin de percer le secret de la mutation finale. De plus, le laisser ici exposerait lui et toute sa communauté aux convoitises des Nek Amas qui rôdent dans la région.

D'un autre côté, effectuer à nouveau la traversée de la mer d'Agal revient quasiment à prendre les mêmes risques que ceux que l'on cherche à éviter. De plus, la morale pourrait dicter aux PJ de ne pas séparer l'enfant de ses parents. Si besoin, rajoutez-en avec une description dramatique des adieux.

Dans le cas où ils décident d'escorter l'enfant-rêve vers la Citadelle, vous pouvez reprendre des éléments narratifs de l'acte 2 ou même donner une suite à des événements déjà joués si cela se justifie. N'oubliez pas que les PJ feront face au défi supplémentaire que représente la présence de l'enfant-rêve durant un abordage ou une tempête. Vous pouvez également placer la scène X en cours de traversée.

## Scène 2 : Étudier la mutation

♪ Black Sails OST, L'Urca de Lima

En faisant le choix de rester sur place pour mener l'enquête, les PJ éviteront d'assister à des adieux larmoyants entre Shoben et ses parents. Néanmoins, durant le temps de leur présence chez les galapatéens, ils sentiront le spectre des Nek Amas flotter au-dessus d'eux.

Cette scène est libre, gageons que des joueurs débrouillards mettront en place des protocoles de test pour vérifier des hypothèses selon une méthode quasi scientifique. D'autres privilégieront la voie de la discussion pour découvrir l'origine de la mutation finale et cribleront de questions Zoitas, le prêtre des cinq pierres du silence. Dans tous les cas, démarrer l'enquête sur place nécessite de disposer d'importants moyens techniques :

**Des moyens d'observations** à moyenne ou longue distance pour observer les allées et venues de l'enfant-rêve sans perturber ses interactions avec son environnement.

**De l'équipement de plongée** afin d'explorer la zone entourant les cinq pierres du silence.

**L'installation d'un labo d'analyse** pour déterminer les agents chimiques et biologiques en jeu dans cette mutation. À noter que ce labo peut être fait avec les moyens du bord ou alors être monté de toute pièce avec l'aide de la Fed. Il suffit pour cela que les PJ fassent une demande de réquisition d'un navire chargé de matériel d'analyse arcane. Si le niveau d'accréditation des PJ est suffisant, un bateau scientifique sera affrété par la Fédération pour voguer en direction de l'archipel Galapas. L'inconvénient majeur est que cela augmente les risques d'attirer l'attention de pirates.

Dans leur quête pour découvrir la vérité par eux-mêmes, les PJ vont sans doute mettre en place plusieurs actions afin de trouver réponse à leurs questions. Le but de ce paragraphe est de vous donner toutes les réponses que vos joueurs pourraient poser par la discussion, l'observation ou l'analyse.

### Dans quelles circonstances la transformation a-t-elle été constatée ?

Shoben était malade et avait toutes les peines du monde à respirer. Zoitas donnait périodiquement des bains au garçon-rêve à proximité des cinq pierres du silence. Il y a 6 mois de cela environ, l'enfant a plongé et ses branchies se sont ouvertes. Il est resté plusieurs heures sous l'eau avant de remonter à la surface sans aucun problème.

### Est-ce que les galapatéens ont une quelconque idée de ce qui a pu se passer ?

Selon eux, le simple fait d'avoir respecté les cinq vertus a permis au miracle de se produire. Zoitas entretient cette version, mais ne semble pas y croire.

### Oui a été témoin de ce miracle ?

Le grand prêtre a été seul témoin de la transformation, car c'est lui qui menait les rituels de guérison.

### Les galapatéens ont-ils constaté d'autres événements étranges à l'époque de la transformation ?

Si on insiste un peu auprès de Zoitas, celui-ci révèle de mauvaise grâce que deux événements inhabituels se sont déroulés la semaine avant la transformation : une semaine avant, il a aperçu un construct se dresser au milieu de l'océan et la veille, des voiles Nek Amas à l'horizon. Compte tenu de la réputation de ces terribles pirates, aucun galapatéens ne s'est ensuite approché du rivage pendant plusieurs jours. Contre toute attente, aucun raid ne fut à déplorer ; ce qui semble plutôt inhabituel.

## **Que révèle une analyse chimique de l'eau du bassin entourant les cinq pierres du silence ?**

Un analyseur arcane utilisé en cette circonstance détecte la présence d'un composé jusqu'alors inconnu. Ce produit se trouve dans certains types d'algues et interagit directement avec leur organisme. Cette molécule passe les barrières métaboliques avec une déconcertante facilité pour être intégrée en profondeur dans l'organisme. Cette molécule d'une grande complexité est dérivée de la famille des alcaloïdes (autrement dit un acide aminé). Un jet de Savoir-arcane permet de traduire ce nouveau mot en quelque chose d'approximatif : « évolutine ».

## **Que révèle une analyse sanguine et/ou génétique de Shoben ?**

Un analyseur arcane utilisé en cette circonstance permet de constater que tous les indicateurs habituels de la maladie du Corail ont disparu. Le taux d'oxygène dans le sang est remonté à des niveaux très élevés, plus importants encore que ceux que l'on trouve chez les « terrestres ». Les marqueurs génétiques quant à eux semblent contenir des traces récentes de modifications (il existe en effet des « traces » de la réécriture de certains codons).

Si la molécule d'évolutine a déjà été identifiée, cette analyse complémentaire permet de confirmer son action bénéfique sur le génome de l'enfant-rêve ; ainsi que ses conséquences directes sur son organisme.

## **Comment évolue la concentration de cet agent biologique ?**

La concentration de ce produit semble baisser jour après jour. Il est possible d'établir une courbe de décroissance afin de déterminer la vitesse de disparition de l'évolutine dans ces eaux, mais les informations manquent pour connaître la concentration d'origine.

## **D'autres organismes ont-ils été affectés par cette molécule ?**

Les PJ pourront constater d'étranges mutations chez les espèces présentes sur le site des pierres du silence. Par exemple, un parterre d'algues recouvrant l'ombre des pierres semble curieusement luminescent. Ce n'est qu'après une analyse approfondie qu'il est possible de déterminer que cette algue provient d'une souche tout ce qu'il y a de plus commune, mais qu'une adaptation génotypique s'est produite à cet endroit précis pour pallier au manque de lumière sous les pierres du silence.

## **Quelle comparaison peut-on faire avec d'autres échantillons d'eau de mer ?**

La molécule d'évolutine semble unique dans la biosphère de Corallia et les bases de données arcanes ne comportent aucun élément comparable.

Néanmoins, l'analyseur chimique arcane révèle une troublante similitude entre l'évolutine prélevée autour des cinq pierres du silence et une molécule présente dans l'entourage du construct (dans le cas où les PJ ont eu la présence d'esprit d'en échantillonner un flacon). La machine identifie les deux molécules comme étant de la même famille et complémentaires qui plus est. L'analyseur différencie les deux molécules et nous utiliserons la nomenclature suivante pour nous y retrouver :

- « Évolutine A » molécule trouvée à proximité du construct
- « Évolutine B » molécule trouvée dans l'eau des cinq pierres du silence.

Contrairement à l'évolutine B, l'évolutine A ne se dégrade pas dans le temps et reste présente dans l'eau qu'elle occupe jusqu'à ingestion par un organisme tiers.

Cette option de recherche n'est possible que si les PJ ont eu la curiosité de prélever un échantillon de cette curieuse eau gelée

qui entoure et constitue le construct. Si cet événement de voyage était optionnel durant l'acte 1, il est chaudement conseillé de l'intégrer à ce scénario durant l'acte 3.

## **Que se passe-t-il si on expose un organisme vivant à une forte dose d'évolutine A ?**

La version A de la molécule d'évolutine est rapidement absorbée par tout organisme auquel on la soumet. Au niveau cellulaire, l'évolutine A s'intègre dans la mécanique de duplication cellulaire. Elle introduit des modifications dans le codage des acides animés constituant l'ADN ; le plus souvent en introduisant des codons faux-sens ou des codons non-sens. En d'autres termes, l'évolutine dégrade le matériel génétique.

Un test d'exposition à long terme n'étant pas possible vu le peu de temps dont disposent les joueurs, ils seront peut être tentés par la mise en place d'une simulation à l'aide d'un analyseur arcane (qui aura depuis le temps, largement rentabilisé sa réquisition). Cet appareil établi rapidement que le matériel génétique humain, particulièrement sensible à l'évolutine A est susceptible de développer des mutations délétères après une exposition pendant une longue période. Les symptômes décrits par l'appareil arcane peuvent facilement évoquer la maladie du Corail.

## **Que se passe-t-il si on expose un organisme vivant à une forte dose d'évolutine B ?**

La version B de la molécule d'évolutine est tout aussi rapidement absorbée par l'organisme que sa jumelle. On peut néanmoins observer deux différences majeures entre l'effet de ces deux produits.

Premièrement, les mutations engendrées par la version B sont plus stables et ne dégradent pas l'ADN. Au contraire, sous l'influence de l'évolutine B, les acides aminés s'assemblent et se réassemblent jusqu'à ce qu'une séquence codante soit

trouvée. L'analyseur arcane sera en mesure de déterminer que cette recherche de stabilité est directement reliée au comportement de l'organisme concerné. En d'autres termes, c'est le phénotype qui induit des modifications du génotype.

Deuxièmement, l'évolutine B se dégrade beaucoup plus vite et disparaît rapidement, dissoute dans son milieu lorsqu'elle n'est pas métabolisée.

## **Que se passe-t-il si les molécules sont mises en commun ?**

Un jet de Savoir-arcane effectué avec du matériel de laboratoire adapté (à la Citadelle ou dans un navire scientifique arcane) révèle que le mélange des deux molécules entraîne une réaction biochimique. Pour le dire autrement, non seulement les deux molécules présentent une forte affinité, mais la version A semble être le vecteur naturel de la version B ; lui permettant de gagner une forme stable et propice à sa diffusion. Cette découverte bouleversera sans doute la perception du problème par les PJ, car il permet d'énoncer une solution toute simple : en trouvant le moyen de mêler les deux molécules à grande échelle, l'évolutine rentrera dans une forme stabilisée et pourra être utilisée comme traitement contre la maladie du Corail.

Malheureusement, si la solution est simple en théorie, sa mise en œuvre nécessite des solutions originales à deux problèmes majeurs :

Premièrement, sans apport en grande quantité de l'une et de l'autre des molécules, impossible d'envisager un traitement à grande échelle. Les tests préliminaires semblent d'ailleurs montrer l'existence d'un seuil critique de quantité des molécules pour atteindre l'état de stabilisation de la molécule.

Le deuxième problème est la méthode de diffusion. L'idéal serait de parvenir à

diffuser le médicament directement dans l'océan comme ça a été le cas pour l'enfant des îles Galapas, mais cette solution-là ne peut pas encore être envisagée. Pour le moment, les PJ n'ont d'autres choix que d'opérer une distribution en « porte à porte ». Fastidieux, mais finalement pas vraiment différent du système actuellement mis en œuvre pour la liqueur d'existence.

### **L'état de l'enfant-rêve est-il stable ?**

Considérant ce qu'ils peuvent observer depuis les dernières semaines, il semble que l'état de Shoben soit effectivement stable. En réalité, toute exposition à la molécule d'évolutine A permet de s'affranchir des effets de la maladie du Corail de manière temporaire. Par contre, seule une exposition dépassant la concentration critique permet d'être guéri définitivement.

### **Respire-t-il sous l'eau ou dans l'air ?**

Shoben est devenu un pur produit de la mer. Ses organes pulmonaires ont muté et se sont adaptés aux conditions sous-marines. Il est toujours capable d'absorber l'oxygène de l'air, mais avec une efficacité nettement réduite par rapport à un être humain normal. Autrement dit, il peut survivre hors de l'élément marin, mais aura toutes les peines du monde à retrouver son souffle au moindre effort. Si les circonstances l'obligent à rester au sec pour une longue période, Shoben ne se plaindra à aucun moment (par politesse autant que par pudeur), mais il regardera la plus proche étendue d'eau avec convoitise et les PJ pourront voir son visage s'éclairer dès qu'il aura l'occasion de retourner à son élément.

### **Les fausses pistes**

Gardez en tête que cette enquête est complexe et qu'il est possible que les joueurs se lancent dans une fausse piste. Voici quelques indications pour vous permettre de rester dans le droit chemin. Vous trouverez également un encadré qui dévoile l'intrigue dans son entier.

Au départ, l'agent déclencheur de la mutation finale n'est absolument pas identifié : les joueurs pourraient tout à fait mettre en cause la présence de toxines, de métaux lourds ou même de produits radioactifs... Il serait sage de votre part de ne pas les laisser trop longtemps dans une impasse.

Ne laissez pas l'intégralité du scénario reposer sur un jet de Science. En cas d'échec, vous aurez beaucoup de mal à rattraper l'erreur des PJ. Vous pouvez pour cela utiliser l'option des **Défis** proposée page 59.

Gardez aussi en tête qu'un moine-sige, en usant de ses pouvoirs, peut faciliter l'analyse et la découverte de l'évolutine comme agent déclencheur de la mutation finale.

## **Scène 3 : L'épave de la Fed**

Le temps s'écoule paisiblement sur l'archipel d'été. Durant le temps que durera l'investigation, plusieurs événements peuvent venir ponctuer le quotidien des PJ. Leur enquête est primordiale, mais comporte d'importants temps morts : les PJ peuvent par exemple prendre une pause, passer quelques jours en convalescence s'ils ont subi des blessures, être en attente des résultats d'une analyse de l'eau prélevée autour du construct ou bien encore surveiller passivement la fabrication d'une cuve de liqueur d'existence.

Il ne se passera pas longtemps avant que les autochtones ne les invitent à participer à la vie de l'île. Jeux sur la plage, hydroculture d'algues, pêche à la ligne ou bien encore pêche aux perles en apnée. Lors de ces activités, les PJ détectent la présence d'une épave dans la baie. C'est une ancienne tartène de la Fed, coulée à proximité du rivage. Son exploration révèle la présence de matériel de pointe

dans ses cales, mais il faudra composer avec une macromurène extrêmement agressive. La créature garde jalousement l'épave qu'elle a prise comme repaire. Elle attaquera à vue toute personne considérée comme intrus.

Il est possible de contourner ce problème sans passer par une confrontation directe, simple à mettre en œuvre, mais ô combien risquée ! On trouve à proximité de l'épave une importante concentration de méduses panoptiques. Elles se laissent porter par les courants chauds et font une halte dans la baie avant de rejoindre le grand large. Leur présence est une véritable aubaine et peut constituer la meilleure des parades contre la macromurène. Leur paroi extérieure ultratoxique est capable de repousser les attaques du monstre, mais l'intérieur comporte une poche d'air respirable et des parois douces comme de la soie. Une fois glissé à travers les tentacules de la méduse avec un jet de Sport, chaque PJ peut trouver un abri contre les attaques de la macromurène.

Cet événement peut renflouer les PJ avec des arcanes si vous jugez que cela peut servir l'histoire. Ils peuvent par exemple trouver un analyseur arcane. Ces objets n'ayant pas été réquisitionnés, les PJ hésiteront sans doute sur la bonne marche à suivre : garderont-ils l'arcane pour eux ou

pour le vendre ? Le ramèneront-ils à la Fed ? Après tout, ils sont en mission officielle.

## Scène 4 : Le parmenas

Durant tous ces événements, n'oubliez pas le parmenas ! Le passager clandestin monté à bord à la Citadelle aura sans doute été un compagnon de voyage agréable et peut même servir à briser la glace avec les autochtones de l'archipel d'été. Les enfants de l'île jouent avec sous l'œil sévère de Zoitas qui réprouve la présence de cette créature non indigène dans un environnement que lui et ses ancêtres ont eu tant de mal à préserver.

Cette courte période de pause peut aussi donner lieu à « l'activation » du parmenas par Bérith. En effet, le saint homme utilise l'animal pour observer par ses yeux la progression des PJ. Il peut également tenter de rentrer en communication de manière indirecte avec eux. Notez que Bérith est capable de déployer ses Antennes psychiques même s'il a été placé dans le coma après son agression dans l'épisode 1.

Le parmenas peut ainsi être utilisé comme ressort dramatique et permettre aux PJ de communiquer indirectement avec leurs contacts à la Citadelle.

## Le fin mot de l'enquête

### ALERTE SPOILER

**Attention, le contenu de cet encadré est susceptible de divulguer l'intrigue générale de cette campagne. Si vous tenez à préserver le suspense jusqu'au bout, passez votre chemin et poursuivez votre lecture après cet encadré. Les informations dévoilées ci-dessous ne sont pas nécessaires à la bonne marche de ce scénario, mais elles peuvent aider à ne pas faire de bêtise que vous aurez à rattraper plus tard.**

Voici la vérité toute simple et toute nue sur l'intrigue globale de ce scénario. Corallia abrite plusieurs formes de vies intelligentes. L'une d'entre elles, nommée la Mantrisse, est une créature protéiforme qui a des plans pour l'espèce humaine. Elle a notamment orchestré la mutation des humains afin de leur permettre d'atteindre un stade d'évolution leur permettant de coloniser les fonds marins de Corallia. Pour accomplir cette étrange mission, elle maîtrise une technologie génétique à un niveau bien au-delà de la compréhension humaine. Elle change de forme périodiquement pour se fondre dans l'écosystème de la planète. Il lui arrive parfois de se diviser en plusieurs créatures distinctes. Malheureusement, un grain de sable s'est introduit dans les rouages de son cycle de transformation : il y a 10 ans, les Nek Amas ont capturé une de ses formes, un requin géant nommé le carchodon, pour en faire une arme de guerre. Pendant ce temps, son autre forme, connue des habitants de Corallia sous le nom de « construct » continue à errer dans les océans en cherchant à retrouver son unité perdue. carchodon et construct sont deux faces de la Mantrisse. Les deux créatures sécrètent des molécules similaires, mais complémentaires : l'évolutine A et B. Seule la réunion de ces deux créatures permettra à la maladie du Corail de disparaître définitivement et à l'humanité de rentrer dans un nouvel âge d'or où la conquête des océans sera une réalité palpable.



# Acte 4 – Confrontation

Confrontation avec les Nek-Amas, découverte du carchodon

## À lire

### ♪ The Cure, Want

*La guerre. Le mot semblait avoir trouvé une tonalité presque comique au fil des ans. Le concept auquel il fait référence semblait désuet et les jeunes générations avaient grandi dans l'illusion que le commerce, le voyage et le contact seraient leurs seuls horizons pour les siècles à venir. Nul ne pouvait se douter que l'hydre, pourtant profondément enterrée, referait surface aussi vite.*

*Puis vint la maladie du Corail et avec elle, pour la première fois, la crainte d'une extinction pure et simple de notre espèce. L'hydre de la guerre, ce démon des temps anciens s'est nourri de nos peurs pour croître et menacer à nouveau le fragile équilibre que nous avons réussi à construire.*

*Les Nek-Amas sont comme nous. Leurs enfants sont malades comme les nôtres, leurs parents ont peur comme nous. Mis à part quelques fous de guerre qui parlent plus fort que les autres, la majorité d'entre eux ne veulent que la paix et lorsque le temps sera venu, nous leur tendrons la main pour reconstruire ensemble ce que nos peurs auront abimé. Malheureusement, ce temps n'est pas encore venu et il nous faudra tout d'abord affronter l'hydre.*

*À quelques jours de navigation au sud de la Citadelle, s'est réunie la plus grande flotte de guerre Nek Amas que l'on a vue depuis de nombreuses dernières années. C'est une menace directe à notre souveraineté dans ces eaux et à notre approvisionnement en liqueur d'existence.*

*C'est avec amertume, mais aussi avec une forte conviction dans la justesse de notre cause que je demande à tous les bâtiments fédérés de faire voile en direction de la Citadelle. Hâtez-vous je vous en conjure, car l'avenir de toute notre espèce se jouera dans les prochaines semaines.*

*Extrait du message du Prévôt à l'attention de toute la flotte fédérée à portée de contact*

## Mise en place

Cet arc narratif trouve sa place dans la continuité du précédent. Quelques semaines après leur arrivée sur les archipels Galapas, les PJ vont assister à une accélération des événements qui mèneront Corallia sur les sentiers de la guerre. La Fédération, organisme humaniste, œuvrant d'habitude à la réunion, se voit contrainte de faire usage de la force pour la première fois depuis bien longtemps.

Le rôle pris par les PJ ne dépend que d'eux. Qu'ils se sentent l'âme de chefs de guerre, de diplomates ou de scientifiques, cet arc narratif leur permettra d'éprouver leurs talents d'une manière ou d'une autre.

## Scène 1 : Le contre-ordre

Tout commence lorsque les PJ reçoivent un message en provenance de la Citadelle.

Ce message peut venir par le biais qui vous semble le plus approprié :

- Leur collègue Recteur Kalaoum leur envoie un message crypté via un communicateur arcané.
- Les PJ profitent du lien existant entre Bérith et le parmenas pour rester en contact avec les instances de la Citadelle
- L'arrivée inopinée d'un pinsonde, oiseau voyageur utilisé comme messager en temps de guerre.

La teneur du message est directe et

alarmiste : tous les bateaux de la Fédération sont sommés de retourner immédiatement à la Citadelle. Une immense flotte militaire Nek Amas a été aperçue au sud de la Citadelle, en plein milieu de la mer d'Agal. Le spectre de la guerre que les anciens nomment « l'hydre noire » n'a jamais été aussi proche de l'éveil, et tout le monde semble terrifié à cette perspective.

Cette intrusion dans l'espace protégé de la Fédération ne sort pas de nulle part. Lors des dernières semaines, les Nek Amas ont déjà arraisonné plusieurs chargements de liqueur d'existence d'importance sous couvert d'urgence sanitaire. Cette dernière manœuvre place la Fédération dans une situation de crise que nul ne peut ignorer. Les réserves de la capitale risquent de se vider d'ici la prochaine lune. Si rien n'est accompli, les enfants Rêves de la capitale seront condamnés.

Les intentions des Nek-Amas semblent claires : provoquer la Fédération pour la forcer à réagir et à porter le premier coup. Les stratèges au service du Prévôt pressentent un piège, mais manquent de marge de manœuvre. Le terrain le plus propice à un affrontement direct avec les Nek-Amas n'étant pas encore décidé, la Fédération joue donc un jeu défensif. Elle rappelle l'intégralité de ses forces pour contrer toute attaque imminente visant la Citadelle. La priorité est mise sur la protection des stocks de liqueur d'existence.

Une chose est sûre : les PJ ne sont plus en sécurité sur l'archipel et doivent absolument mettre le cap sur une autre destination. Il existe plusieurs choix pour les PJ :

**Jouer le rôle de scientifiques** et retourner à la citadelle. Ce choix semble logique, car il s'agit simplement de continuer la mission. Il leur restera le choix de voguer à bord de leur propre bâtiment ou à bord du

navire scientifique qu'ils ont pu convoquer.

**Jouer le rôle de chefs de guerre** en rentrant de plain-pied dans le conflit. Il serait compréhensible qu'ils estiment leur mission comme terminée et que ce soit au tour d'autres agents de la Fédération de prendre le relais. Le retour à la Citadelle peut se faire à bord de leur navire, mais la question principale est : que faire de Shoben ? Le laisser auprès de sa famille peut sembler risqué, mais est-ce pire que de l'amener en pleine zone de conflit ? La présence d'un navire scientifique arcane peut donner des alternatives intéressantes à ces problèmes de logistique en offrant à Shoben un trajet relativement sécurisé tout en continuant les analyses sur sa condition.

**Jouer le rôle d'espions et/ou de diplomates** en faisant voile vers Iriz Den, la capitale Nek Amas. Ce choix peut surprendre, mais le message du Prévôt faisait état d'une demande et non d'un ordre. Les PJ peuvent décider de se jeter dans la gueule du loup pour régler le problème à sa source.

### **« Ca ne marche pas comme ça ! »**

Il est probable que vos joueurs trouvent que la force ne peut se juguler que par la force. On pourrait disserter sur l'intérêt ou même l'efficacité de la chaîne de commandement de la Fédération. L'autorité « molle » du Prévôt qui ne peut qu'adresser des prières et rien ordonner semble bien fragile face à la puissance de la machine de guerre Nek Amas. Il s'agit exactement de cela que nous essayons de parler : la Fédération qui est un organisme fermement anti militariste essaye tant bien que mal d'imposer son paradigme dans un monde qui érige la force en première vertu. La question est donc : **et vous ? Y croyez-vous ?**

## Le plan des Nek Amas

### ALERTE SPOILER

**Attention, le contenu de cet encadré est susceptible de divulguer l'intrigue générale de cette campagne. Si vous tenez à préserver le suspense jusqu'au bout, passez votre chemin et poursuivez votre lecture après cet encadré. Les informations dévoilées ci-dessous ne sont pas nécessaires à la bonne marche de ce scénario, mais elles peuvent aider à ne pas faire de bêtise que vous aurez à rattraper plus tard.**

Avant d'aller plus loin, il est sans doute intéressant de faire le point sur le véritable plan des Nek Amas.

Il y a 10 ans, le chef de guerre **Sabbal** réussit à capturer un monstre marin : le **carchodon**. Désireux de se doter d'une arme susceptible de lui donner l'avantage dans les batailles navales, il dressa la bête de manière à ce qu'elle se jette sur commande sur les navires ennemis afin de les couler. Sabbal utilisa cet avantage avec parcimonie pour enchaîner les victoires sans pour autant dévoiler son arme secrète au grand jour. Son influence s'accrut rapidement et il devint le bellorum le plus influent de l'archipel Nek Amas. Conformément à leurs usages, il sut écarter l'ancien grand hiérarque pour prendre sa place. Son ambition est désormais de prendre le contrôle du saint commerce par la force.

La première étape de son plan était la suivante : créer un climat d'instabilité en arraisonnant autant de cargaisons de liqueur d'existence que possible. Pour couvrir ses activités, il a misé sur la structure de pouvoir décentralisée de la civilisation Nek Amas. En effet, prétexter l'action d'éléments rebelles non identifiables lui permet de ne pas provoquer une guerre ouverte tout en sapant la crédibilité de la Fédération.

La deuxième étape de son plan consiste à tendre un piège à la Fédération pour la pousser à la faute. Comptant sur l'avantage majeur que lui procure le carchodon, il a l'intention de provoquer la Fédération sur un terrain où elle pense dominer. En effet, n'importe quel stratège corallien sait que d'un point de vue purement militaire, la flotte de la Fédération peut aisément venir à bout de la flotte Nek Amas. C'est pourquoi il a donné l'ordre à l'intégralité de ses bellorum vassaux de former une flotte massive et de se stationner en plein milieu de la mer d'Agal, au plein sud de la Citadelle. Se trouvant ainsi au carrefour de toutes les routes commerciales les plus empruntées, il s'assure d'attirer suffisamment l'attention de la Fédération pour lui forcer à prendre l'initiative de la guerre.

La troisième et dernière étape de son plan est de déclencher une guerre totale et de l'emporter en un minimum de temps. Une fois les forces de la Fédération regroupées, Sabbal compte engager le combat avec une flotte réduite et utiliser le carchodon comme arme secrète. Il mise sur l'effet de surprise pour anéantir d'un seul coup l'intégralité de la flotte ennemie pendant que le gros de ses troupes fera voile sur Stolkin pour se rendre maître de la production de liqueur d'existence.

D'un seul mouvement, il compte réduire à néant la force militaire de la Fédération et renverser le rapport de force commercial qui l'oppose à son ennemi.

## Scène 2 : Bashar

♪ Book of Eli OST, Amen

Quel que soit le choix des PJ concernant la conduite à tenir, leur route va croiser celle d'une flottille de pirates Nek Amas. Il s'agit de **Bashar**, redoutable capitaine et venateur de la flotte Nek Amas qui pourrait bien devenir leur némésis. Son apparition fait écho à la sinistre prédiction du Prévôt : la guerre est en train de devenir une réalité.

De la réaction des PJ dépend le déroulement de cette scène :

Si les PJ tardent à partir de l'archipel Galapas, vous pouvez orchestrer l'arrivée des maraudeurs afin de leur forcer la main. Ils peuvent alors s'improviser en défenseur du faible et il ne vous reste qu'à organiser une scène digne du film « *Les sept samurais* » (scène 2a).

Si au contraire, les PJ ont quitté l'île, ou s'ils fuient à leur arrivée, l'affrontement aura lieu en pleine mer sur la route menant à la capitale. Vous pouvez alors lorgner du côté d'une poursuite à la « *Master and commander* » (scène 2b).

Pour finir, les PJ peuvent chercher l'affrontement. Ce n'est clairement pas l'idéal, car le rapport de force n'est pas en leur faveur (scène 2c).

## Scène 2a : Passe-Vogue

♪ Book of Eli OST, The journey

Cette scène relate l'arrivée des pirates menaçant la paisible communauté des galapatéens. Si vous souhaitez augmenter le côté dramatique et souligner que l'insouciance est un péché mortel en temps de guerre, prenez vos joueurs en traître et surprenez-les ! Introduisez brutalement l'arrivée des Nek Amas au détour d'une scène légère passée en compagnie des galapatéens. Par exemple, décrivez une journée type avec les autochtones mêlant

jeux aquatiques et plongée. Alors que les PJ remontent gentiment de l'Azur, l'épais banc de brouillard installé autour de l'île tarde à se lever. Soudain, le boum boum caractéristique de la chiourme d'une galère se fait entendre. Trois espades Nek Amas pointent leurs voiles triangulaires rouges et noires à l'horizon. Elles se dirigent droit vers l'archipel d'été. Profitant des reliefs découpés des îles avoisinantes et de la brume matinale, ils ont utilisé la technique du **Passe-Vogue**, en camouflant leur arrivée pour n'apparaître qu'au dernier moment. Ils seront là dans moins d'une heure. Aux PJ d'organiser la défense ou de se préparer à une poursuite. Le capitaine Bashar rôdait dans les environs pour commettre un dernier pillage avant de faire voile vers le point de rendez-vous de ses compatriotes. Lorsqu'il a eu vent de la présence de citadelliens par une bouche indiscreète, son esprit de prédateur des mers s'est immédiatement enclenché. En fondant sur cette proie isolée, il a compris qu'il pourrait se couvrir de gloire sans prendre beaucoup de risque. De plus, son esprit de stratège lui intime d'annihiler toute possibilité d'être pris à revers. Pour finir, la présence de navires de la Fédération si loin dans le sud lui suggère qu'un événement important est à l'œuvre. Il se doute qu'il y a là un coup à jouer.

Quelle que soit l'option choisie par les PJ, fuite ou défense du village, les pertes chez les galapatéens seront élevées, car les Nek Amas représentent une menace élevée. Bashar commande trois navires armés de scorpions et dont l'équipage est constitué d'une dizaine de guerriers chacun.

Si les PJ décident de rester, la probabilité qu'ils soient capturés est très élevée. L'enfant-rêve passera dans les mains des Nek Amas et sera ramené à Iriz Den (voir scène 3c). Les PJ peuvent se cacher à l'intérieur des terres. Dans ce cas, les trois navires pirates mouillent à quelques encablures du rivage et se dispersent, mais gardent l'avantage du nombre.

En cas de fuite des PJ, Bashar laissera un navire en arrière pour piller l'île et interroger ses habitants. Par l'intimidation et la torture, il apprendra l'existence de l'enfant miraculé et redoublera d'efforts pour le récupérer.

## Scène 2b : Feinte et fuite

♪ Book of Eli OST, Amen

Devant l'équilibre des forces en présence, la réaction la plus rationnelle serait la fuite. Malheureusement, les espades Nek Amas sont taillées pour la vitesse et leur échapper demande d'avoir recours à des feintes.

Une première idée serait de se servir de l'environnement pour se donner des avantages tactiques. Par exemple, les PJ peuvent se réfugier dans les brumes qui couvrent les eaux de craies et ainsi semer leurs poursuivants.

L'emploi d'un leurre peut aussi être envisagé, surtout si les PJ disposent de plusieurs navires et de la technologie nécessaire pour entraîner les Nek Amas aux quatre coins de la mer pendant qu'ils font voile vers la Citadelle.

Une autre possibilité pour les PJ serait de mener les Nek Amas à l'endroit où ils ont rencontré le construct lors de leur voyage depuis la Citadelle. Ils peuvent décider d'attirer le navire pirate dans cette zone pour le ralentir puis le bloquer dans l'eau gélifiée qui entoure le construct. L'eau s'étant solidifiée, il est possible de marcher à sa surface ce qui peut donner lieu à une scène de bataille intéressante sur l'eau ou tout simplement à la fuite des PJ loin du navire Nek Amas piégé dans la gelée.

Privilégiez les approches créatives et rusées. Si vous estimez qu'aucune idée originale n'est avancée, lancez-vous sans remords dans l'abordage (scène 2c).

## Scène 2c : Garatas

♪ Warhammer OST, The hordes advance

Si les PJ optent pour l'affrontement en pleine mer, ils feront la cruelle expérience de l'efficacité de la machine de guerre Nek Amas. L'abordage des Nek-Amas est violent et brutal. Leur opposer la force brute est quasiment voué à l'échec. Valorisez au contraire les décisions qui privilégient la ruse.

Alors que les PJ se préparent pour un abordage imminent, un mot lourd de sens se fait entendre sur les flots : « **Garatas** ». Ce mot est le cauchemar de beaucoup de marins, car c'est le signal qui annonce que la tartène passe en vitesse d'éperonnage. Sous ce rythme infernal, la cadence des rameurs s'accélère et la galère éperonne son adversaire. Une importante proportion des galériens meurent au cours de cet exercice. Les malheureux sont sous l'influence de drogue dont les Nek Amas enduisent leur fouet. Cette huile orange annihile leur volonté et supprime tout instinct de conservation. Les esclaves rament jusqu'à l'épuisement et souvent jusqu'à la mort. Les garde-chiourmes tirent en permanence des corps des rangs et les remplacent par des prisonniers frais, capturés à bord des vaisseaux pillés. Si leur bateau est coulé, les PJ sont faits prisonniers et risquent de subir le même sort à moins que Bashar ait conscience de leur importance et de l'existence de la mutation de Shoben, auquel cas ils seront amenés sur Iriz Den pour y être interrogés (voir scène 3b).

Flotte de Bashar	
Type	Trois espades
Équipage	4
Moral	5
Coque	3
Voiles	5
Sabres et harpons	1
Eperonnage	3

## Scène 3 : Wurm

Ce deuxième arc narratif explore les possibilités qui s'ouvrent aux PJ s'ils profitent de la réunion des forces militaires au milieu de la mer d'Agal pour partir vers l'archipel Nek Amas. En arrivant à Iriz Den, les joueurs tenteront sans doute d'en savoir plus sur les plans de leurs ennemis.

Il est possible pour eux de s'y rendre en qualité de prisonniers, d'espions ou de diplomates. L'enchaînement des scènes diffère peu d'une option à l'autre, en revanche, les issues des situations problématiques seront nettement différentes dans chacun des cas.

Quelle que soit la raison de leur présence, les PJ ont l'occasion de rencontrer le capitaine Wurm sur sa galère amirale et d'en apprendre plus sur la civilisation Nek Amas, ainsi que sur leurs intentions.

## Scène 3a : Iriz Den

Leur arrivée à Iriz Den doit casser les clichés et montrer que les Nek Amas sont, malgré leur réputation de barbares ivres de sang, issus d'une glorieuse civilisation dont les racines se perdent dans les origines de Corallia.

L'arrivée est problématique dès les premiers instants. En effet, la capitale est entourée par une algue aux étonnantes propriétés défensives : le lancier du crépuscule (voir page 46). Les PJ doivent dès leur approche trouver un moyen d'éviter ce piège et d'échouer leur navire sur ces piques. Pour cela, un jet de Navigation difficile ou le passage avec l'aide d'un guide peuvent faire l'affaire.

Pile avant d'arriver au port, ils croisent un bateau Nek Amas et doivent répondre à une provocation d'un guerrier (combat à mort sur une planche ou une corde tendue entre les deux bateaux). Les guerriers

appâtent les prédateurs avec de la viande crue jetée par-dessus bord pour être sûrs que la seule issue du combat soit la mort.

Une fois à quai, les PJ heurtent de plein fouet une culture qui leur est complètement étrangère. Le choc civilisationnel doit être énorme. Le quartier du port est un véritable bidonville, quasiment laissé à l'abandon. Ses habitants vivent dans des huttes de peau dont l'odeur de cuir tanné se mélange à la vase de la rade et aux effluves nauséabondes en provenance de la ville tout entière.

C'est en remontant le caniveau que les PJ peuvent constater l'immense contraste qui existe entre les bas et les hauts quartiers. Plus ils montent, plus le paysage change. Les rues sales, pleines de mendiants et d'infirmes laissent rapidement place à des bâtiments finement ouvragés, laissant comprendre à des yeux connaisseurs qu'ils ont été élevés bien avant la tour de la Fédération à la Citadelle et probablement avant même la civilisation des seigneurs régents..

## Scène 3b : La rencontre

D'une manière ou d'une autre, les PJ sont présentés à Wurm. En tant qu'esclaves, ils se présentent devant lui pieds et poings liés. Si leur présence est justifiée par la qualité de marchands ou d'émissaires de la Fédération, l'accueil sera sensiblement différent. Pas forcément moins hostile, en tout cas moins ouvertement, mais bel et bien différent.

Wurm est un commandant intelligent. Il ne possède pas la brutalité de Bashar ni la fureur de Kali, il n'est pas appuyé par un ancien moine-sige comme c'est le cas pour Sabbal, mais il porte en lui une fascination pour la violence et une facilité dans le passage à l'acte qui peuvent le rendre dangereux. Il cherche donc en toutes circonstances à faire plier les PJ en les intimidant. Si les PJ possèdent un statut

d'invité leur garantissant un sauf-conduit, Wurm orchestre une mise en scène pour leur mettre la pression. Alors qu'il les reçoit, un prisonnier est amené dans la même salle qu'eux pour y être torturé. Wurm feint l'indifférence et continue à déployer son discours pendant que la pièce s'emplit de cris de douleurs et de supplications humiliantes. Devant cette scène de torture complètement hallucinante, n'importe quel personnage sensé se décomposera et c'est tout à fait l'effet désiré par Wurm.

Il expliquera dans le même temps que la violence est selon lui une chose constitutive de l'être humain. Nier cet essentialisme n'est pas seulement une bêtise et une perte de temps : c'est un sacrilège envers la nature elle-même. Il exprime à haute voix son souhait de voir, dans les PJ, des adversaires à sa hauteur. Il espère implicitement que son petit numéro poussera les PJ à faire un faux pas ce qui lui permettra de les confronter et de les éliminer avec calme comme il aime. Wurm se définit lui-même comme un praticien de la **misosophie**, la détestation de la sagesse et de l'esprit humain en générale. Selon lui, la culture mise en avant par la Fédération est un errement délétère, une trahison envers la civilisation martiale dont ils sont issus. La paix, en place depuis bien trop longtemps, a favorisé la prise de pouvoir par une caste de faibles. Une bonne guerre permet selon lui d'entretenir l'hygiène sociale d'un peuple.

## Scène 3c : Prisonniers

Il existe de nombreuses occasions pour les PJ de devenir des prisonniers Nek Amas. C'est un sort peu enviable pour de nombreuses raisons : s'ils sont faits prisonniers de guerre, on les traite comme des animaux, voire pire. On les transporte dans une cage, on les nourrit à peine. Un matin, alors que la brume se lève à peine, un groupe de Nek Amas les sort sur le pont et les bat. Les heures passent, mais les Nek

Amas ne semblent pas souffrir de l'ennui. Ils frappent avec parcimonie, de manière à pousser les PJ à la lisière de la conscience sans les tuer. Heureusement pour eux, la nouvelle de l'existence de l'enfant-rêve miraculé remonte bientôt aux oreilles de Wurm et ils auront droit à de plus grands égards. Le commandant compte bien les amadouer afin de leur soutirer le maximum d'informations.

Si l'un des PJ est un moine-sige et qu'il s'est fait identifier comme tel, Sallastros recommandera de l'enfermer dans une **bulle-conque**, un dispositif de la taille d'une cellule aux parois entièrement métalliques. L'extérieur de cette cage est incrusté de coquillages qui font écran aux pouvoirs siges. Toute utilisation des manœuvres telles que « Antennes de l'esprit » sera vouée à l'échec. De plus, rester trop longtemps dans une bulle-conque est un véritable supplice, car la température ne fait que monter.

## Scène 3d : La gueule du loup

Ce paragraphe détaille les différents points de tension qui peuvent mettre les personnages en danger et menacer leur couverture de marchand, de mercenaires, ou d'esclavagistes si jamais les PJ tentent une approche par le mensonge.

L'infiltration dans Iriz Den peut être envisagée à condition que les PJ trouvent une couverture crédible. Leur bateau ainsi que leur physique sont des signes évidents de leur appartenance à la Fédération si bien qu'il n'est pas possible pour eux de se faire passer pour des Nek Amas. En effet, les barbares ont une corpulence de colosse et leurs tatouages tribaux sont chargés de significations qui restent opaques aux yeux de la plupart des personnages. L'option la plus réaliste reste donc de se faire passer pour des marchands étrangers.

De plus, Wurm est secondé par Sallastros, un ancien conseiller de la citadelle. Ce petit homme au regard torve s'est retourné contre la civilisation de ses origines pour embrasser le darwinisme des Nek Amas. Ne pouvant assurer sa survie avec la seule force de ses bras, Sallastros s'est servi de son penchant naturel pour le complot afin d'attirer l'attention d'un protecteur puissant. Sa parfaite connaissance de la Fédération rendra plutôt hasardeuse toute tentative de manipulation. Les visages, les expressions ou les accents des PJ sont autant d'indices pour lui permettre de décrypter leurs origines et les démasquer.

Néanmoins, la récompense vaut le risque : c'est sous couverture que les PJ auront le plus de chances d'apprendre les véritables intentions des Nek Amas.

Wurm et Sallastros sont trop intelligents pour parler de sujets sensibles devant des étrangers, mais ce n'est pas le cas pour l'ensemble de leur équipage. Si l'entrevue avec Wurm s'est passée sans encombre, les PJ bénéficieront d'une aura de confiance pouvant pousser les marins à parler beaucoup plus librement en leur présence. Il est aussi possible pour les PJ de se rendre dans une taverne du port et d'écouter les rumeurs des marins. Dans un cas comme dans l'autre, ils collectent les informations suivantes :

- Les Nek Amas ont dans leur camp un moine-sige renégat qui s'apprête à infiltrer l'entourage du Prévôt pour l'assassiner.
- La flotte Nek Amas située au sud de la Citadelle s'apprête à fuir le combat au premier signe d'engagement de la part de la Fédération. Leur objectif est d'attirer à eux le plus de bateaux possible.
- Sabbal restera seul sur le lieu de l'engagement aux commandes d'une flotte réduite. Le piège se refermera sur les forces de la Fédération lorsque Sabbal déchainera sur eux « le

monstre ».

- Le reste de la flotte est laissé aux ordres du commandant Kali. Il a pour objectif d'attaquer un autre port important de la Fédération. À ce moment-là de l'histoire, personne n'est en mesure d'indiquer aux PJ de quel port il s'agira.

## Scène 3e : La taverne

Les PJ ne manqueront pas d'attirer l'attention de Sallastros sans que celui-ci soit capable de déterminer ce qui agace sa curiosité. Dès que Wurm les aura congédiés après leur entretien, Sallastros s'empressera de les inviter à boire un verre à une taverne du port. Il fait confiance en son instinct de comploteur et veut avant tout s'assurer que les PJ ne représentent pas une menace.

Voilà les PJ placés en fâcheuse situation. Refuser l'invitation c'est prendre le risque de se mettre à dos un puissant ennemi. Accepter ce rendez-vous, c'est s'exposer à des risques tout aussi importants. Sallastros est clairement en position de force alors que les PJ se retrouvent seuls au milieu d'une contrée hostile. Il en faudrait moins pour craindre de faire ou de dire des choses qu'ils seraient amenés à regretter. Voilà qui promet une scène de face à face digne d'un western (ou d'un film de Tarantino).

Même s'il affiche un large sourire en toutes circonstances, Sallastros est méfiant et pour tout dire, il a peur. Malgré son statut relativement privilégié, il sait sa position fragile. Wurm n'hésitera pas à l'exécuter s'il estime ses services insuffisants. Il prend donc les devants pour ne pas que son maître coure un quelconque danger. Évitions tout de suite tout malentendu : Sallastros aime cette tension qui le fait sentir plus vivant que jamais. Comme nous l'avons dit plus haut, il a volontairement abandonné une position confortable à la Citadelle pour adopter ce mode de vie darwinien.

En première approche, Sallastros se fait mielleux. Avec une moue complice, il feint la nostalgie et demande des nouvelles du monde à ses interlocuteurs. Sa bonhomie de façade pourrait inciter les plus naïfs à la confiance. Cruelle erreur. Juste avant de retrouver les PJ dans la taverne, il a donné des instructions aux guerriers de la suite de Wurm. Il a demandé à ceux-ci de fouiller le navire des PJ en leur absence.

De plus, Sallastros avale discrètement le contenu d'une fiole en cours de soirée : c'est une liqueur de **nouarcin**, un poison mortel qui ne connaît qu'un seul antidote, l'alcool. L'effet toxique de cet oursin est intégralement annulé par la prise d'une grande quantité d'alcool ce qui a également l'avantage d'annuler les effets de l'ébriété. Sallastros se donnera donc en spectacle pour faire croire à son ivresse. Il ment effrontément sur les intentions des Nek Amas tout en essayant de récolter lui-

même un max d'infos.

Parmi les sujets abordés, il y a la nouvelle arme secrète des Nek Amas sur laquelle Sallastros fait preuve d'une extrême prudence. Il invente au fur et à mesure en se basant sur ce que les PJ auront envie de savoir : une technologie arcane ? Une arme des seigneurs régents ? Un nouveau pouvoir Sige ? Un oracle qui permet à son maître de prévoir en avance les mouvements de ses adversaires ? Sallastros acquiesce toute hypothèse qui est avancée et ajoute même des faux témoignages pour le rendre plus crédible.

Il profère également d'innombrables mensonges notamment sur la stratégie que les Nek Amas sont en train de mener. Il cache notamment que le but véritable des Nek Amas est de saborder l'intégralité de la production de liqueur d'existence. Il affirme au contraire que Wurm (et son maître Sabbal) désire uniquement sauver

## **Le piège du nouarcin**

Pour simuler la manœuvre de Sallastros, voici une petite mise en scène que vous pouvez proposer à vos joueurs.

En début de rencontre, posez sur la table un papier sur lequel vous aurez pris soin d'imprimer ou d'écrire le texte suivant. Jouez la scène avec Sallastros, dont l'ivresse pousse les PJ à se relâcher.

*L'air du soir est frais, mais il est étouffant. Les effluves de sueur, d'urine, de saleté et de pourriture remontent du port et envahissent la basse ville pendant que des effluves, pareillement pestilentielles, descendent les rues mal lavées de Iriz Den pour se déverser dans la crique du port.*

*La silhouette de Sallastros n'est rien de plus qu'une ombre dans la faible clarté de la lune. Rompu aux artifices de la Fédération, il est prêt à tout. Avant de rejoindre ses invités, il profite d'un moment d'isolement pour se préparer à sa manière. Alors qu'il relève un pan de sa toge, une myriade de petits points clairs s'illuminent dans la nuit. En tant que maître des poisons, Sallastros porte toujours sur lui des minuscules fioles contenant toutes sortes de choses. D'un geste vif, il avale le contenu d'une d'entre elles : c'est une liqueur de nouarcin, un poison mortel qui ne connaît qu'un seul antidote : l'alcool. La toxicité de cet oursin peut être intégralement annulée par la prise d'une grande quantité d'alcool et a également l'avantage d'annuler intégralement les effets de l'ébriété. Sallastros est désormais prêt à jouer son numéro...*

leurs enfants tout comme ceux de la Citadelle.

S'il parvient à les percer à jour, une scène extrêmement tendue peut alors avoir lieu, car les PJ devront appréhender un Sallastros déterminé et en pleine possession de ses moyens. Le faire taire est une priorité.

## Scène 3f : L'enclos

Les PJ constatent la présence d'un enclos vide dans le port. L'enclos est de grande taille et semble endommagé à plusieurs endroits. Si on interroge des autochtones à ce sujet, ils révèlent que c'est bien ici que le « monstre » de Sabbal était enfermé jusqu'à ce qu'il se décide à l'emmener pour faire la guerre à la Fédération.

Un marin plus bavard que les autres nomme même la bête : c'est le **carchodon**. Une baleine monstrueuse légendaire que Sabbal a ramenée du fond des océans il y a dix ans de cela. Durant cette période, Sabbal a mis tous ses efforts dans le domptage de cet animal sauvage. Ce ne fut pas chose aisée, car le carchodon était en quelque sorte doué d'un instinct étrange qui le poussait à continuellement tenter de s'enfuir.

En réalité, le carchodon est en quelque sorte programmé pour rejoindre le construct, fusionner avec lui et accomplir la prochaine étape du cycle de la Mantrisse. Seul un dressage continu et implacable a permis à Sabbal de briser cet instinct primaire et de faire du carchodon une machine de guerre soumise au caprice de son maître.

Un personnage versé dans l'histoire de Corallia pourrait faire le lien entre la découverte de cette créature et l'apparition des tout premiers cas de la maladie du Corail.

Un personnage avec une approche

scientifique peut effectuer des prélèvements d'eau de l'enclos. Il trouve alors une forte concentration de molécule d'évolutine A. La même ayant été localisée à proximité des cinq pierres du silence sur l'île Galapas. Dans ce cas, quid du taux de guérison à Iriz Den ? En réalité, le carchodon a passé la majorité de son existence en mer, à subir le dressage de Sabbal. Il n'a été ramené à Iriz Den que quelques jours en arrière. Il est donc normal de n'avoir constaté aucune guérison spontanée. D'autant que les eaux d'Iriz Den sont sales et que personne ne s'y baigne contrairement aux coutumes des îles Galapas.

## Scène 4 : Kali

♪ Air, Empty house

♪ Air, Dead bodies

Ce troisième arc narratif décrit l'ensemble de la campagne militaire opposant la Fédération et les Nek Amas. Il doit être mis en scène si les PJ obéissent immédiatement à l'ordre de retour à la base émis par le Prévôt. Les informations ci-dessous vous serviront pour les cas où les PJ décident d'explorer d'autres chemins. Par exemple, pour leur décrire le déroulement de la guerre via un de leur contact à la Citadelle.

Dans cet arc narratif, leur némésis se nomme Kali. Cette jeune commandante est une des plus grandes fiertés de Sabbal. C'est son épée la plus affûtée. Kali mêle un caractère de rapace qu'elle partage avec ses homologues Wurm et Bashar, mais elle fait aussi preuve d'une bravoure sans égale ainsi que d'une férocité que beaucoup de capitaines redoutent même dans son propre camp. Elle envisage la guerre comme étant la façon de poursuivre ses propres intérêts sans tenir à aucun moment des besoins des autres parties.

Les Nek Amas sont des maîtres en stratégie militaire et leur structure de commandement reflète cet état de fait.

Pour éviter d'impacter toute la chaîne de commandement en décapitant simplement sa tête, leur hiérarchie forme une espèce d'hydre. D'une manière générale, les Nek-Amas accordent leur respect à la force avant tout. Ils désignent comme capitaine, le membre d'équipage qui s'est montré le plus implacable. À la tête de petites flottilles se trouvent les bellatores. Ils gèrent leurs troupes seuls et ne répondent à personne en ce qui concerne la tactique, mais répondent néanmoins au hiérarque pour tout ce qui concerne la stratégie. Comme chaque bellatore est un candidat potentiel à la position de grand hiérarque, les positions laissées vides par les morts sont très vite comblées.

Vous pouvez utiliser les règles de campagne militaire décrites en page 76 pour vous aider à raconter le déroulement des événements. Les valeurs des différentes armées sont présentées ci-dessous dans des tableaux qui résument aussi bien le rapport des forces que leur position semaines après semaines.

## Scène 4a : La Citadelle

### ♪ Lazerhawk, Skull and shark

En obéissant à l'injonction du Prévôt, les PJ rejoignent la Citadelle. Ils peuvent intégrer la marine fédérée au large du chenal des chimères ou bien encore pousser jusqu'à la capitale pour accompagner Shoben jusqu'au Prévôt. Dans la tour de la Citadelle, les équipes scientifiques effectueront des prélèvements pour déterminer les raisons de sa mutation.

Leur retour est accueilli avec soulagement. Il faut dire que, malgré le caractère secret de leur mission, de nombreuses fuites ont eu lieu. Alors qu'ils avancent dans les rues de la capitale, ils constatent que la population est au bord de la panique. De nombreuses personnes sont en train d'empaqueter leurs affaires, mais pour aller où ?

### Un autre point de vue

Durant la description des événements de ce scénario, nous avons toujours pris le parti que les PJ suivraient le camp du bien, c'est-à-dire celui de la Fédération. En réalité, il est tout à fait possible que ceux-ci choisissent de tourner le dos à leur patrie initiale pour embrasser l'idéologie des Nek Amas.

Dans ce cas, pas de panique, ne jetez pas ce scénario par la fenêtre, il y a un grand nombre de scènes qui peuvent être réutilisées. Notamment celles se déroulant à Iriz Den. Notez au passage que Sallastros n'a aucune raison d'avoir confiance en eux dans la scène 3e même si leur revirement est sincère. Ils participeront alors à leur première bataille durant la scène 4, mais ne seront mis au courant de l'existence du carchodon qu'au tout dernier moment.

En chemin, ils croisent certains de leurs vieux amis : Kalaoum, Gnomon ou même la Moularde. Ceci peut donner lieu à des scènes émouvantes selon les rapports préétablis entre les personnages.

Le Prévôt les mande pour clôturer la mission. Il est soucieux d'accueillir Shoben alors que la citadelle est au bord du siège. Il doit néanmoins maintenir l'apparence de la confiance face à ses subordonnés. Les forces de la Fédération ne sont pas présentes dans leur intégralité, mais ce n'est qu'une question de temps avant que d'autres alliés ne répondent à l'appel. Si on lui pose la question, il n'envisage pas encore de faire appel aux royaumes flottants<sup>37</sup>. Le Prévôt craint que leur convocation soit un rappel trop intense de la dernière guerre. Il sait que le niveau de stress au sein de la population est déjà très élevé et que tout mouvement de sa part pourrait être surinterprété.

<sup>37</sup> Voir **Royaumes flottants** page 27.

## Semaine 1 : Position des armées

Durant la première semaine, les PJ constateront d'importants mouvements de troupes du côté de la Fédération dont l'armée se constitue lentement par agglutination alors que les Nek Amas tiennent leurs positions.

Les Nek Amas occupent une position centrale dans la mer d'Agal. En faisant de la sorte, ils placent Fédération dans une position « d'échec au roi », l'obligeant à réagir pour ne pas faire face à sa propre extinction : d'une part, les Nek Amas menacent directement la sécurité du cœur de la fédération en se positionnant aussi proche de la Citadelle. D'autre part, ils bloquent la plupart des routes maritimes en provenance de la Citadelle et coupent le contact entre cette dernière et grande partie

des colonies fédérées. Ce faisant, ils remettent en question l'intégralité des efforts effectués ces dernières années.

Les armées se regroupent et se jaugent. Néanmoins, l'immobilité des Nek Amas peut sembler étrange. Vu l'importance de leur force, il serait logique de leur part d'attaquer sans attendre que les renforts adverses viennent compliquer leur entreprise. Les espions de la Fédération zigzaguent entre les lignes en tentant plusieurs manœuvres de négociation ou de manipulation qui se soldent toutes par des échecs cuisants. Leur but est d'éviter à la situation de dégénérer jusqu'au point où la seule échappatoire soit une bataille.

Armée	Puissance	Localisation	Action
Fédération	3 (Flottille)	Chenal aux chimères	Regroupement
Nek Amas	5 (Armada)	Mer d'Agal	Attente



## Semaine 2 : Position des armées

Après l'échec des manœuvres d'évitement, l'armée fédérée se résout à se lancer dans la bataille. Le Prévôt avoue mener cette guerre à contrecœur, mais il n'en laisse rien paraître devant d'autres subordonnés que les PJ pour ne pas démoraliser ses troupes. C'est ainsi qu'à l'aube de la deuxième semaine, les troupes fédérées font voile sur les positions Nek Amas.

Par prudence, le Prévôt attend que suffisamment de navires aient rejoint son commandement pour lever l'ancre. Vous avez ici l'occasion de donner suite aux actions que des PJ ont accomplis lors des scènes précédentes. Si vous jugez que leurs actions ont permis de rallier d'autres communautés à la défense de la Citadelle, augmentez la taille des forces en présence en ajoutant 1 point à la valeur d'armée fédérée. Dans tous les cas, le prévôt lancera ses navires à l'assaut sans plus attendre.

Dès le premier mouvement de l'armée fédérée, les forces Nek Amas se divisent et une partie de la flotte semble se retirer. Cette fuite apparente encourage d'autant plus la flotte fédérée pour qui le moment semble venu de s'engouffrer dans la brèche. Les PJ restent maîtres de leur destin. Ils peuvent sentir le piège et s'élancer à la poursuite des fuyards ou rester et se battre aux côtés du Prévôt.

Ce choix va définir en grande partie la tournure des événements. En choisissant de défendre la Citadelle et ses trésors, ils affronteront Kali et le carchodon. En pourchassant le reste de la flotte Nek Amas, ils auront peut-être l'occasion de protéger Stolkin et ses champs de coraux des exactions de Wurm. Ce choix aura des conséquences majeures sur l'échiquier politique de Corallia.

### La bataille pour la Citadelle

Alors que la flotte fédérée avance, celle des Nek Amas se retire et semble prendre la fuite. Seule la galère amirale de Kali reste en arrière avec quelques navires en soutien. C'est en réalité un piège, car sous sa coque se trouve le carchodon. Le monstre est engagé et prêt à se ruer sur l'ennemi. Lorsqu'il est lancé à pleine vitesse, ce monstre devient un véritable rouleau compresseur capable de couler des bateaux à l'aide de sa carapace dorsale au profil cuirassé.

Si les PJ lancent un assaut direct de la galère de Kali, ils comprendront vite que le rassemblement des troupes Nek Amas au sud de la Citadelle n'était qu'un leurre visant à attirer les troupes de la Fédération en haute mer. En effet, le carchodon est capable de décimer une flotte entière, mais il est tout de même possible de lui échapper en s'abritant dans des eaux de faibles profondeurs. C'est pourquoi Sabbal voulait avant tout s'assurer que la flotte fédérée soit aussi éloignée que possible des côtes.

Alors qu'ils s'approchent, la mer commence à bouillonner, un sillon se forme dans les eaux noires et une forme immense surgit du fond des eaux avant de foncer sur leur bateau. Ne lésinez pas sur les grands moyens afin d'impressionner vos joueurs. Au plus fort de la tempête, un mur d'eau se soulève et deux points de lumière brillent dans les profondeurs : c'est la lune Galatée qui se reflète dans les yeux du carchodon. Le navire des PJ est rapidement coulé par le monstre marin. Ces derniers se retrouvent à l'eau avant même de pouvoir aborder le navire ennemi. Ils sont repêchés par Kali qui les fait aussitôt prisonniers.

# Corallia

Si les PJ rusent et s'approchent de la galère de manière détournée, le carchodon se concentre sur une autre cible. Dans tous les cas, la bataille de la citadelle sera de courte durée et la flotte fédérée sera quasiment anéantie. Les PJ n'ont aucune chance de pouvoir renverser le cours de la bataille, ils ont néanmoins l'occasion de sauver quelques vies s'ils s'en donnent les moyens.

## L'assaut sur Stolkin

En suivant les fuyards, les PJ assistent à la mise en place du deuxième pan de la stratégie Nek Amas. Celui-ci consiste à fondre sur Stolkin pour faire main basse sur la production de liqueur d'existence.

Avec le carchodon qui occupe la flotte fédérée, la flotte de Wurm a toutes les chances de prendre l'île sans trop faire d'efforts. Si rien ne les retient, ils mettent

l'île à feu et à sang et commettent d'innombrables exactions à l'encontre des moines. Seule l'intervention des PJ peut éviter le pire. Sans eux, un grand nombre de moines sont tués pendant que d'autres sont capturés et emmenés à Iriz Den.

En réalité, les Nek Amas se soucient très peu de la liqueur d'existence, ils considèrent que l'humanité ne mérite pas de survivre si elle n'y parvient pas sans assistance. Si les PJ leur opposent une résistance trop farouche, les Nek Amas n'hésitent pas à détruire l'intégralité de la production de liqueur d'existence en hurlant « Mort à la vie ! » Contrairement à la bataille de la Citadelle, l'issue de la bataille de Stolkin dépend intégralement de la conduite des PJ. Sans eux, l'île est dévastée. Avec eux, il est possible d'envisager une issue heureuse en sauvant quelques moines et des souches de coraux dont est issue la liqueur d'existence.

Armée	Puissance	Localisation	Action
Fédération	4 (escadre)	Mer d'Agal	Déplacement
Nek Amas	2 (Détachement)	Mer d'Agal	Attente
Nek Amas	3 (Flottille)	Stolkin	Déplacement



## Semaine 3 : Position des armées

La poussière des batailles retombe un peu durant cette troisième semaine. Vous ne trouverez pas une description détaillée des événements qui s'y rapportent, car ils dépendent avant tout des choix et des réussites des PJ. Comme il est important de savoir quels sont les enjeux, voici l'état de la situation en l'absence de toute réaction de la part des PJ :

L'île Stolkin a été ravagée et la grande majorité des moines-siges exterminés. Wurm a réduit une poignée d'entre eux en esclavage et les ont amenés à Iriz Den pour les forcer à produire de la liqueur d'existence. L'intégralité de la production sera utilisée pour les enfants de l'archipel Nek Amas et le solde sera vendu à un prix exorbitant aux autres communautés.

Les armées se remettent en mouvement : la flotte fédérée se replie d'urgence vers la Citadelle et se prépare à subir un siège. Elle est suivie de près par la flotte de Kali qui la harcèle en lançant le carchodon sur leurs arrières. La commandante ne parvient pas à les réduire à néant et se positionne au-delà du chenal aux chimères en attendant de nouveaux ordres du Grand Hiérarque Sabbal. Le carchodon étant inopérant en eaux peu profondes, Kali doit se contenter de bloquer l'accès à la mer. Bashar et Wurm sont en route avec des armes de siège pour mettre à sac la Citadelle. Le ciel s'est assombri sur la mer d'Agal et l'avenir offre bien peu de perspectives réjouissantes.

Armée	Puissance	Localisation	Action
Fédération	2 (Détachement)	Citadelle	Repli
Nek Amas	2 (Détachement)	Citadelle	Assaut
Nek Amas	3 (Flottille)	Stolkin	Assaut



## Scène 4b : Le siège de la Citadelle

Cette scène explore les possibilités de récit pour le cas où les PJ se trouvent dans la Citadelle au moment où les flottes de Kali et Bashar mènent le siège. Peut-être que les PJ sont restés pour mener à bien leurs expérimentations scientifiques ou peut-être qu'ils ont participé à la bataille et se sont repliés en même temps que les forces du Prévôt. Dans tous les cas, vous pouvez décrire une ambiance tragique. La Citadelle qui a toujours été un havre de paix se retrouve soudainement mise sous une pression incommensurable. Imaginez la récente défaite et le retour en catastrophe des navires vaincus. Les mères en larmes à l'assaut des premiers navires pour savoir si leur progéniture est de retour. Les oiseaux de mauvais augure assentent des « c'était prévisible » et des « pas étonnant avec tout ce laxisme ».

La stratégie de Sabbal est simple : établir un blocus maritime et éviter tout ravitaillement par la mer puis dans un second temps écraser le cœur de la fédération tout en perdant un minimum de troupes.

Si la flotte de **Kali** se contente de tout simplement lancer le carchodon sur tout navire approchant, il va sans dire que le hiérarque a d'autres plans en tête.

**Wurm** s'approche à la tête d'une flotte spécifiquement constituée pour ce genre de situation. En quelques jours, il déploie une quantité impressionnante de navires de sièges armés de catapultes, scorpions et trébuchets. Très vite, la Citadelle se retrouve sous le feu d'un bombardement incessant ; ajoutant à la panique des premiers jours, l'horreur du désastre humanitaire. Les morts se comptent par dizaines chaque jour. Des bâtiments plusieurs fois centenaires sont détruits. Les réserves de nourriture et de liqueur

d'existence s'amenuisent à vue d'œil. Le ciel est en permanence rougi par la lueur des incendies et l'horizon est littéralement bloqué par la présence de la flotte Nek Amas ; sinistre prédateur n'attendant qu'une occasion de fondre sur sa proie pour lui porter le coup fatal.

Ce coup de grâce ne viendra pas de la mer. **Bashar** se prépare en effet pour un assaut à terre. En bon venatore<sup>38</sup>, il débarque ses troupes terrestres sur la côte sud et marche sur la Citadelle. Parmi ces assaillants se trouve **Reimrad**, le moine-sige renégat qui compte s'infiltrer dans la Citadelle pour assassiner le Prévôt. Si on le laisse faire, il profite du chaos de l'assaut du venatore pour se faufiler dans la capitale fédérée. Usant de ses pouvoirs de moine-sige, il parvient à s'introduire dans l'organe central de la Fédération : la tour maîtresse de la Citadelle. En se faisant passer pour un simple taille-vague, il approche le Prévôt pour lui planter une dague dans le cœur et ainsi « décapiter » la structure ennemie.

À noter que le plan de Reimrad peut être déjoué au dernier moment, mais il est également possible d'informer les PJ de manière détournée. Par exemple, s'ils sont faits à un moment ou à un autre prisonnier par les Nek Amas, un des gardes se montre trop confiant et surtout trop bavard. Il révèle alors que « le multiface » leur offrira la Citadelle sur un plateau en décapitant son dirigeant. Sitôt que l'assassinat aura eu lieu, ils pourront déferler dans la ville pour la piller. Aux PJ de se servir de cette information à bon escient lorsqu'ils s'échapperont.

## Scène 4c : Négociation

Il est possible pour les PJ de chercher une issue diplomatique au conflit. Ce n'est pas la voie la plus facile, mais elle mérite d'être explorée. D'autant plus si les PJ ont

---

<sup>38</sup> Voir **Nek Amas** page 35

remporté des victoires mineures ou s'ils ont fait preuve de pugnacité et d'obstination. C'est ainsi qu'on gagne le respect des Nek Amas.

Cette scène fait écho à la scène 3 et certains éléments peuvent être communs aux deux scènes. À ceci près que les négociations peuvent avoir lieu avec n'importe lequel des trois généraux : Kali, Wurm ou Bashar. Le choix revient aux PJ et dépend entièrement de leur stratégie pour renverser la situation. Dans tous les cas, l'entrevue sollicitée par les PJ se déroulera dans cette ambiance de folie contrôlée qui caractérise la civilisation Nek Amas. Ils devront exposer leurs doléances tout en résistant aux tentatives d'intimidations brutales de leur interlocuteur.

Une solution qui manque peut-être d'élégance (mais pas d'efficacité) serait de chercher à monter les généraux les uns contre les autres. La civilisation Nek Amas est naturellement portée vers la compétition et l'affrontement, cette option a toutes les chances de réussir pour autant que les PJ sachent tirer sur les bonnes ficelles. Ils peuvent jouer sur les caractères différents des trois généraux et sur leurs ambitions respectives. Bashar est une brute sans cervelle qui, encore plus que les deux autres, croit que la force est la seule valeur qui vaille la peine d'être considérée. Kali est un tout petit peu plus subtile, mais elle a une fâcheuse tendance à se laisser aveugler par sa colère. Quant à Wurm, c'est de loin le plus intelligent de tous, mais il a un complexe de supériorité qui est facile de retourner contre lui.

Si les Nek Amas possèdent indéniablement l'ascendant militaire sur le camp de la Fédération, il n'en est pas de même pour tout ce qui a trait à la technologie. Les PJ peuvent se servir de cet avantage pour renverser la situation. Prenons par exemple les moyens de communication mis en œuvre par les Nek Amas. Ils n'utilisent pas

d'arcanes ni même d'outils technologiques, mais uniquement d'animaux, pinsondes ou strelettes qui portent des messages entre les différentes positions des troupes Nek Amas et qui peuvent être facilement interceptés, voire même remplacés.

Pour finir, si les PJ parviennent à pousser la provocation suffisamment loin, il n'est pas impossible qu'un des généraux, sentant son influence remise en cause, propose un duel à mort à un des PJ. Ce duel pourrait même faire partie d'une négociation avec un des généraux désireux de se débarrasser d'un rival. Des trois, c'est Wurm qui aurait le profil pour manigancer l'élimination d'un de ses concurrents par des membres de la Fédération que sont les PJ. Dans tous les cas, un duel contre un de ces guerriers aguerris ne doit pas être de tout repos pour les PJ. Vous trouverez plus loin les caractéristiques des trois généraux.

## Scène 4d : Assaut en mer

Il se peut que les PJ décident d'affronter de nouveau les Nek Amas sur un champ de bataille maritime. Si le geste est courageux et admirable, il peut être également le signe d'une totale inconscience de la part de vos joueurs. Le carchodon est un ennemi insurmontable, il est impératif de ne pas laisser une chance aux PJ de l'abattre sans quoi le dernier acte de ce scénario n'aurait aucun sens.

Néanmoins, des joueurs inventifs méritent toujours d'être récompensés pour leurs bonnes idées. Si les PJ se montrent plus malins que leurs adversaires, ils peuvent remporter quelques victoires significatives et faire pencher en leur faveur le cours des événements.

Vous trouverez ci-dessous quelques idées de tactiques qui peuvent être mises en place pour contrer les assauts des Nek Amas.

## L'affrontement direct

Encore une fois, tout affrontement contre la flotte de Kali et son carchodon doit se solder par un échec cuisant. Par contre, il est possible pour les PJ de mener une guerre de harcèlement et d'infliger de lourdes pertes aux flottes Nek Amas. N'oubliez pas que les navires de la Fédération sont équipés des mortelles cerbatanes contre lesquelles les espades Nek Amas ne peuvent rien. Décrivez alors le torrent de feu délivré par les cerbatanes et les rapides esquifs des pirates Nek Amas se fracassant contre les navires-arcane de la compagnie.

## L'environnement

Utiliser leur connaissance de l'environnement pour désavantager l'adversaire est une méthode que vous devez encourager. Qu'il s'agisse d'utiliser la présence d'une espèce animale particulière, d'un courant marin spécifique à cette région de Corallia, n'hésitez pas et appuyez sur tout ce qui pourrait mettre l'accent sur la supériorité de la connaissance vis-à-vis de la violence aveugle.

Un exemple serait d'utiliser le **génos**, une algue inflammable qui naît dans l'eau douce et se dégrade dans l'eau de mer. Il existe, non loin de la Citadelle, l'embouchure d'un fleuve où vit cette algue. Il est possible d'y attirer les Nek Amas et de les piéger avant de mettre littéralement le feu à la mer. Surpris et totalement ignorants de ce qui est en train de leur arriver, les Nek Amas peuvent ainsi être facilement défaits.

## La ruse

Dans les récits de marin, on voit souvent le vainqueur l'emporter sur son adversaire en mettant en place des ruses bien ficelées. Il se peut que vos joueurs décident d'utiliser un de ces stratagèmes pour vaincre l'une

des flottes Nek Amas.

Par exemple, la **passé du Vif-Roc** est une ruse à mettre en place pour leurrer son adversaire sur ses réelles capacités de mobilité avant de lui fondre dessus à la faveur de la nuit<sup>39</sup>. La manœuvre consiste à lester un poids mort à l'arrière de son navire, puis de naviguer toutes voiles affalées afin de donner une impression de lenteur à son adversaire. Dès que la nuit tombe, le fait de larguer le poids mort permet de prendre son ennemi de vitesse sans qu'il s'en aperçoive.

Cette technique est particulièrement efficace en poursuite. Il faut néanmoins prendre quelques précautions. Le leste doit être bien entendu un objet flottant facile à larguer. Une amarre reliant le navire à un filet chargé de tonneaux vides est parfaitement indiquée. En outre, il convient de naviguer toutes lumières éteintes lors de la deuxième phase afin de conserver l'effet de surprise aussi longtemps que possible.

## Scène 4e: L'attaque du dessous

### ♪ Perturbator, Raw Power

Dans cette scène, nous vous proposons d'introduire l'espèce des vénoctopus de manière spectaculaire. Cette scène est totalement optionnelle, mais elle peut être utile pour la mise en place de certains aspects du jeu, notamment si vous jouez la campagne Odysseus dans son intégralité.

Cette espèce est relativement méconnue, mais les témoignages qui la décrivent font tous froid dans le dos. Imaginez un animal de la taille et de la forme d'un poulpe, avec deux crochets empoisonnés terminant ses tentacules. Ajoutez à cela un instinct de prédateur mortel et vous aurez de quoi provoquer des cauchemars à plusieurs générations d'enfants.

<sup>39</sup> Cette ruse est en fait librement inspirée d'une scène du film « Pirates » de Roman Polanski.

Les vénoctopus doivent servir de croquemitaine pour les PJ, mais aussi de porte de sortie inattendue pour le cas où ils soient faits prisonniers. N'hésitez pas à utiliser l'attaque des vénoctopus au désavantage des PJ, ou au contraire comme *Deus Ex Machina* pour le cas où les PJ sont dans une situation inextricable.

Pour garder une cohérence avec la véritable nature des vénoctopus<sup>40</sup>, il faut que l'attaque ait lieu alors qu'un moine-sige se trouve à proximité. Vous avez alors trois possibilités : soit l'équipe des PJ comporte un moine-sige, soit Reimrad se trouve non loin, soit les PJ se trouvent à proximité de Stolkin.

Par exemple, imaginons que les PJ soient faits prisonniers. Il y a fort à parier qu'ils utiliseront leurs pouvoirs de siges afin de rentrer en communication avec l'extérieur. C'est l'occasion rêvée pour sortir la carte vénoctopus de votre manche. Cette communication sera captée par les terrifiantes bestioles et ils attaqueront sauvagement le navire *Nek Amas*, fournissant alors aux PJ une formidable occasion de se libérer. Alors que les PJ sont en cage, ils entendent la porte grincer et voient en un éclair une silhouette ramper et se faufiler dans la pièce. Le garde de faction se lève et subit l'attaque surprise d'un vénoctopus qui lui saute au visage et lui tranche la gorge d'un coup de tentacule tranchant.

Quel que soit le contexte, l'attaque des vénoctopus doit être un moment terrifiant. Leur assaut est effectué de manière coordonnée. Il est impossible de communiquer avec eux même s'ils

<sup>40</sup> Ne soyez pas si impatient, bande de coquinous. Pour le moment, il n'est pas nécessaire de tout vous révéler. Sachez juste que les vénoctopus sont particulièrement sensibles au réseau synaptique sur lequel les moines siges basent leurs aptitudes. L'utilisation d'un pouvoir de sige à proximité d'un banc de ces créatures est de nature à les rendre folles de rage.

montrent une forme d'intelligence étonnamment développée. Ils sont capables de prendre d'assaut un navire en l'abordant de tous les côtés à la fois. Leur corps est malléable de telle façon qu'ils peuvent se glisser dans des interstices qui pourraient sembler inaccessibles. Pour finir, ils font preuve d'une agilité hors du commun et sont capables de se déplacer en s'accrochant aux lattes d'un plafond comme des araignées pour ensuite se laisser tomber sur leurs proies.

Si les PJ se montrent observateurs lors du combat, ils réalisent que les vénoctopus forment une société complexe avec une hiérarchie et même un système de caste semblable aux structures sociales de ruches.

Wurm	
Navigation 3	Charisme 4
Sport 3	Perception 3
Technique 2	Savoir 4
Tromperie 5	Médecine 1
<b>Aspects :</b> « Manger ou être mangé », « Mort à la vie », « Habitué à frayer avec la Fédération »	

Kali	
Navigation 5	Charisme 4
Sport 4	Perception 2
Technique 3	Savoir 3
Tromperie 2	Médecine 2
<b>Aspects :</b> « Furie de guerre », « équipage loyal », « Stratège des mers »	

Bashar	
Navigation 2	Charisme 2
Sport 5	Perception 4
Technique 4	Savoir 2
Tromperie 2	Médecine 4
<b>Aspects :</b> « Tatouages de guerrier », « Mort à la vie », « Brutalité sans limites »	

# Acte 5 – Révélation

Découverte de l'origine de la maladie du Corail, résolution de l'intrigue principale.

## Scène 1 : Plan de la dernière chance

♪ Air, Empty House

Vous voilà à la toute fin de ce scénario. L'acte précédent était plus libre dans son déroulement que les précédents. Lors de ce climax, les possibilités d'action des PJ se sont considérablement élargies. Ce dernier acte a pour but de refermer les arcs narratifs que vous avez entamés. Les scènes ci-après proposent différents moyens de résolution de l'intrigue principale.

Quelles qu'aient pu être les actions des PJ, il est probable que la situation soit difficile, sans doute à la limite du tragique. Le carchodon, l'assaut sur Stolkin, la maladie du Corail sont des éléments qui mettent la Fédération en grave péril. Il est plus que temps pour les PJ de se mettre sérieusement au travail pour trouver des solutions.

Cette scène n'en est pas une à proprement parler, mais il peut être opportun pour vous de laisser à vos joueurs le temps de se réapproprier leur destin. N'hésitez pas à consacrer du temps pour qu'ils saisissent l'ensemble de la situation quitte à devoir leur raconter des événements auxquels ils n'ont pas assisté. Vous n'êtes pas obligé de faire cette récapitulation en « hors-jeu ». Il vous suffit d'endosser le rôle du Prévôt qui, terriblement abattu, les invite à participer à un conseil de guerre restreint en haut de la tour de la Citadelle. Il est effondré, car les mauvaises nouvelles s'enchaînent : son fils, Li Abin, est au bord du rêve éternel ; les réserves de liqueur d'existence s'épuisent ; la chute de Stolkin vient d'être annoncée par un Pinsonde.

Le prévôt semble à bout de nerfs et de forces. C'est un homme solide, mais ses plus profondes convictions semblent être ébranlées. Avoir donné l'ordre de l'attaque et d'être indirectement responsable de la mort de plusieurs centaines de soldats fédérés comme de Nek Amas lui pèse lourdement sur la conscience. Il ne peut se résoudre à prendre des actions qui continueront la guerre, mais en même temps, il ne peut rien faire sans quoi d'autres innocents mourront.

*« Nous ne nous battons pas contre les Nek Amas, nous nous battons contre la barbarie. S'y abandonner ça revient à perdre définitivement la seule guerre qui compte ».*

Selon lui et selon les informations dont ils disposent, la violence dont ils font preuve est une perversion d'un ancien code d'honneur utilisé par les Anciens. Il semblera moyennement surpris à propos de l'origine controversée des Nek Amas.

Si vous en ressentez l'envie, c'est peut-être le moment de placer la tentative d'assassinat de Reimrad sur le Prévôt. Sa haine envers la Fédération semble si profondément marquée dans sa chair qu'il est impossible de la décrire ni d'en comprendre la raison. Si on lui demande, il prend un air sarcastique et donne une réponse différente à chaque personne qui lui pose la question. Il accuse tour à tour l'hypocrisie du système mis en place par la Fédération, l'aspect complotiste de l'alliance tacite entre la Fédération et le monastère Stolkin, la soi-disant cruauté du Prévôt (qu'il peut même accuser d'être son propre père si cela sert votre récit). Reimrad n'est pas un salaud convaincu comme Sallastros, c'est juste un pauvre fou, mais un fou dangereux.

Reimrad	
Navigation 2	Charisme 4
Sport 5	Perception 4
Technique 2	Savoir 4
Tromperie 5	Médecine 4
<b>Aspects :</b> « Mort à la vie », « Moine renégat » <b>Pouvoirs de moine-sige :</b> Passe du triton, Esprit-écran, Happer les consciences, Apnée longue	

## Scène 2 : La maladie

♪ Blade Runner, Damask Rose

Malgré les situations urgentes auxquelles ils ont été confrontés, les PJ vont revenir tôt ou tard à leur toute première mission : l'enfant miracle et la guérison de la maladie du Corail.

En admettant que Shoben n'ait pas été capturé (ou qu'il ait été capturé puis libéré), il est fort probable qu'il se trouve à la Citadelle en même temps que les PJ. Les décisions des PJ l'on peut être menés à être dans un autre endroit sécurisé. Les éléments ci-dessous apportent de nouveaux éléments qui peuvent faire progresser les PJ sur la piste de la guérison finale.

**Si les PJ ont effectués des prélèvements d'une eau qui a été visitée récemment par le carchodon,** ils trouveront des grandes quantités d'évolutine de type B. Ces eaux en question peuvent se trouver à Iriz Den, dans la zone de bataille au centre de la mer d'Agal ou même aux abords de la Citadelle lors du siège.

**Si des enfants-rêves se baignent dans les eaux bordant la Citadelle durant le siège,** la proximité du carchodon et l'évolutine B qu'il sécrète permettra à leur mutation de s'achever. On imagine bien qu'en temps de siège, prendre un petit bain de mer sous le bombardement ennemi n'est pas le premier réflexe qu'on pourrait

attendre chez des enfants atteints d'une maladie en phase terminale. D'une part, vous seriez surpris de l'inventivité de certains joueurs. D'autre part, nous soulevons cette hypothèse pour le cas où les PJ veulent exposer volontairement des enfants-rêves aux eaux visitées par le carchodon.

**Si les PJ s'en remettent uniquement aux scientifiques de la Fédération,** les avancées sont laborieuses. Le responsable des recherches revient bredouille vers les PJ et leur demande, gêné : « *Alors ? Avez-vous du nouveau pour moi ?* » Le Prévôt sera furieux de cet aveu d'échec de la part même de celui à qui il avait confié la mission de découvrir le secret de la mutation finale. Le responsable des recherches expliquera que toutes les expériences menées sont des échecs retentissants. Faire nager un enfant rêve dans la même cuve que Shoben est d'une inutilité navrante. Si les PJ n'ont pas pris le temps de mener des investigations durant l'épisode 3, l'équipe de recherche de la Fédération peut les mener à bien et leur donner des résultats à ce moment-là.

## Scène 3 : La fissure

♪ Shankar, Heroes

Le bombardement incessant des Nek Amas sur la Citadelle laissera des marques indélébiles sur la capitale de la Fédération. Des quartiers entiers sont enfouis sous des tonnes de décombres et des lieux mythiques de la ville sont perdus à jamais. La tour de la Fédération résiste malgré l'attention toute particulière dont les artilleurs Nek Amas font preuve à son encontre. Il faut dire que son squelette en matériau arcane tient bon et que l'intégrité globale de sa structure n'est à aucun moment remise en question. La tour est cependant constituée de parties plus friables et c'est à proximité d'une d'entre elles que les PJ vont découvrir une zone secrète.

Alors que les PJ sont en pleine discussion avec le Prévôt, un agent de l'intendance arrive, une brèche gigantesque s'est ouverte dans un des murs des fondations révélant un chemin caché. Lors de leur arrivée, ils ont en effet pu constater que la fissure existant lors de leur première visite s'est encore agrandie<sup>41</sup>. Le Prévôt leur annonce d'un air désolé que le palais manque de s'effondrer. Il voit là un sinistre présage, car, selon lui, cela sonne sans doute le glas de leur époque.

Le Prévôt, inquiet, demande à être accompagné sur les lieux pour évaluer les dégâts. Il propose aux PJ de l'accompagner bien entendu. Si Bashar mène le siège des Nek Amas depuis les terres, le Prévôt sera d'autant plus intéressé par ce possible chemin de fuite !!!

Alors que toute cette équipe part en exploration dans les souterrains de la Citadelle, le Prévôt raconte que les rumeurs font état de nombreux chemins de fuites comme celui-ci, mais que leurs emplacements se sont perdus au fil des prévôtés. Il avoue aussi que les rares mentions bibliographiques au fondateur de la Fédération Osmin Selmer le décrivent comme quelqu'un qui aimait les secrets.

Les PJ finissent par arriver devant la brèche qui s'est ouverte dans les fondations de la tour. Ils trouvent une voie de fuite qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. En suivant ces escaliers dérobés, ils débouchent sur une zone souterraine du palais tout aussi titanesque que le palais lui-même. Des pans de murs entiers suggèrent les traces d'une architecture antique proche de celle qu'ils ont pu observer dans Iriz Den, la capitale des Nek Amas. Cette caverne est une porte vers le secret le mieux gardé de la tour : il s'agit de la crypte du fondateur Osmin Selmer lui-même.

---

<sup>41</sup> Voir acte 1 scène 4 page 85.

## Scène 4 : La crypte

Les PJ peuvent maintenant utiliser ce passage nouvellement mis à jour pour évacuer de la capitale un maximum de monde. Le Prévôt lui-même demandera à ce que son fils soit mis en sécurité hors des murs de la Citadelle. Après quoi, ils peuvent s'engouffrer dans le passage qui mène à la crypte.

Les PJ découvrent une double pièce ayant la forme d'un huit.

**Dans la grande boucle du huit** se trouve un calculateur Arcane. Son activation est suivie par un calcul long et compliqué. En effet, l'ordinateur constituant cette machine était en veille et n'avait pas été activé depuis plusieurs centaines d'années. Ce modèle ressemble trait pour trait à celui qui se trouve dans l'étage supérieur de la tour, mais sa base de données est pour le moins surprenante : elle comprend un atlas de l'intégralité du biome de Corallia. Imaginez l'intégralité des données géologiques et biologiques de la planète réunies en un seul endroit. Les possibilités sont innombrables, mais nous allons essayer d'en lister quelques-unes.

Si vous voulez éviter que la réussite ou l'échec de la campagne ne dépende du résultat d'un simple jet de dé, vous pouvez tout simplement utiliser le mode de jeu **Défis** décrit dans les pages 59. Demandez des jets d'arcanes à vos joueurs, livrez les informations quoiqu'il advienne, mais récompensez les personnages ayant obtenu les plus hauts résultats avec des points FATE. Vous pouvez également la jouer à l'ancienne. Dans ce cas, le résultat de ces jets d'arcane donnera accès à plus ou moins d'informations.

**Arcane D2** : Sur l'écran holographique, les héros identifient trois commandes principales.

- La première est l'atlas de la planète. Une carte holographique de Corallia

pourvu d'un zoom digital ultra précis. On peut y voir les îles, mais aussi les phénomènes météorologiques en temps réel.

- La deuxième est un curseur de contrôle temporel qui permet de passer du mode par défaut « en temps réel » à un mode archive qui permet de retracer les évolutions survenues sur les 10 années passées.
- La troisième fonction est un système compliqué de filtres qui permettent d'afficher ou de masquer les données topographiques, géologiques, les marées, les courants aériens, les flux de températures, et surtout les biosphères. Chaque espèce est ainsi répertoriée et tracée. Les PJ peuvent donc suivre les populations, les biomes et les phénomènes migratoires sur cette carte holographique. Cette base de données est si importante qu'elle relèguera sans doute le Catalogue au rang des antiquités démodées !!<sup>42</sup>

**Arcane D4 :** les héros remarquent dans la zone de donnée, un filtre qui semble plus important que les autres. Il affiche un écosystème à part entière lui-même intégré dans l'écosystème naturel de la planète Corallia. Cet écosystème est traité comme une entité unique et cohérente dans cette base de données, c'est pourquoi les PJ ont de quoi être surpris. En y regardant de plus près, les héros peuvent constater que rien à priori ne permet de dissocier cette entité du reste de la biosphère de cette planète. C'est comme si une créature unique s'était insérée dans les espaces libres, les interstices de l'écosystème originel de Corallia. Occuper certaines niches écologiques lui permet de se fondre dans le décor sans bouleverser les autres espèces. Pour se faire, cette entité semble changer de formes périodiquement en suivant un cycle d'une dizaine d'années. Elle passe

successivement de la forme d'une baleine géante à une nuée de krill, une vaste étendue immobile d'algues mauves. Parmi les différentes formes prises par cette entité, les héros reconnaîtront les mystérieux constructs ainsi que le terrifiant carchodon. La base de données attribue un nom à cette curieuse créature : la **Mantrisse**.

**Arcane D5 :** en regardant plus attentivement les valeurs reliées à l'entité désignée comme étant la Mantrisse, les PJ peuvent avoir une confirmation de ce qu'ils pouvaient suspecter avant cela. Les deux versions de l'évolutine sont secrétées par le construct et le carchodon. Ces deux formes distinctes que prend la Mantrisse à un moment de son cycle sont censées se diviser puis se retrouver, fusionner pour continuer leur cycle.

Arrivée à l'étude de cette temporalité dans le cycle de la créature, l'ordinateur Arcane affiche un message d'erreur en signalant que le cycle de transformation de la créature a été interrompu il y a de cela 10 ans. Les PJ peuvent alors faire le lien entre la rupture du cycle naturel de cette créature et l'initiative Nek Amas, 10 ans avant, de capturer le carchodon pour en faire une arme de guerre. En agissant de la sorte, Sabbal a en fait rompu un délicat équilibre mis en place par la Mantrisse et indirectement provoqué l'apparition de la maladie du Corail.

Toujours selon les projections de ce cycle, les deux créatures peuvent, en se réunissant et en fusionnant provoquer alors une réaction en chaîne dans les océans de la planète. Les deux versions de la molécule d'évolutine seraient alors dupliquées en grande quantité et libérée dans les eaux du globe sur le chemin de la créature géante.

**Arcane D6 :** les héros réussissent à débloquent les archives d'Osmin Selmer. Son journal fait référence à l'étude qu'il fait de la créature qu'il nomme la

---

<sup>42</sup> En fait, on verra que non dans les prochains épisodes, mais c'est une autre histoire...

Mantrisse. Le fondateur de la Fédération semble être un homme très instruit avec une connaissance des sciences qui dépasse l'entendement. Aucune information dans ce journal ne permet de comprendre les origines de la Mantrisse. Osmin Selmer lui voue visiblement une sorte de culte, mais il est impossible de savoir si cette créature est issue d'une cuve de laboratoire, si elle a toujours existé sur Corallia ou si elle est originaire d'une autre planète.

**Dans la petite boucle du huit** qui forme la pièce, les PJ trouvent un immense sarcophage arcane. La paroi supérieure est transparente ce qui leur permet de contempler la dépouille mortelle d'Osmin Selmer. Ou du moins ce qu'il en reste. L'homme est momifié, mais on peut facilement reconnaître à ses traits décharnés la présence de branchies ainsi que d'une peau écailleuse. Osmin avait lui aussi achevé sa mutation !

À proximité du sarcophage, les PJ peuvent trouver des extraits d'une communication entre Osmin Selmer et un autre correspondant dénommé Éole. La discussion porte en majorité sur des sujets incompréhensibles, mais qui laissent penser que ces deux personnages vivaient à une époque bien antérieure à celle des seigneurs régents. Cette discussion, et l'architecture des lieux, laisse à penser que l'histoire de Corallia est beaucoup plus riche qu'elle ne le suggère en réalité et que la genèse de toutes les choses du présent (les Nek Amas, la Fédération, la Mantrisse) puise ses racines dans ce monde d'avant.

Ils trouveront également des échantillons purs de l'enzyme « évolutine » étudiés par Osmin. Il annonce à Éole que cette enzyme est un produit de la Mantrisse et qu'elle va changer la face de cette planète en permettant à l'humanité de retourner à l'élément marin.

Le Prévôt est bouleversé après la lecture de

ce journal. Il sacralisait visiblement Osmin Selmer et le fait de faire la concrète expérience de sa normalité ébranle les convictions du chef actuel de la Fédération. Il lui semble que la Fédération ressemble plus que jamais à un colosse aux pieds d'argile. Il se demande s'ils n'ont pas suivi depuis le début les traces d'un fou.

Vous trouverez peut-être que les révélations de la crypte décrites dans ce paragraphe se déroulent un peu trop en mode « scène cinématique ». C'est vrai, mais n'oubliez pas que ces informations sont censées confirmer aux PJ certaines intuitions qu'ils auraient eues durant l'aventure. C'est pourquoi il n'est pas nécessaire de leur assener d'un bloc le paragraphe que vous venez de lire.

## Scène 5 : Le blocus

### ♪ Blade Runner, Damask Rose

Après la scène des révélations de la crypte, cette partie qui est de nouveau libre dans son déroulement. L'enchaînement des actions est laissé à l'appréciation des PJ. Néanmoins, vous trouverez ci-dessous quelques éléments logiques qu'ils pourraient suivre.

Avec les informations délivrées par Osmin Selmer, les joueurs ont maintenant tous les éléments en main pour construire leur propre fin heureuse. Néanmoins, tant que le carchodon sera là, il n'y aura aucun moyen pour les PJ de vaincre complètement l'œuvre de Sabbal. Les Nek Amas forment une sorte d'hydre immortelle. Ils peuvent être dupés, on peut gagner du temps face à eux, les généraux eux-mêmes peuvent être vaincus en combat singulier, mais la présence oppressante la guerre ne peut être retirée que par un seul moyen : la fermeture du cycle de la Mantrisse avec la réunion du construct et du carchodon.

Fort heureusement, les joueurs peuvent désormais utiliser un outil très puissant :

l'ordinateur arcane se trouvant dans la crypte de Selmer. Avec cet artefact, ils peuvent facilement localiser l'emplacement actuel du construct en suivant sa trace sur la carte holographique. Pour l'atteindre, il n'y a qu'un seul moyen : forcer le blocus et s'arranger pour être suivi par le carchodon.

Les PJ doivent en premier lieu établir un plan pour passer le barrage Nek Amas sans être anéanti par le carchodon. Plusieurs solutions sont envisageables pour cette étape :

- Utiliser l'évolutine A (celle sécrétée par le construct) comme un leurre pour attirer le carchodon hors de la baie et libérer un passage vers le large. Le monstre possède un odorat très développé, il est capable de détecter la présence de molécule d'évolutine dans un rayon d'un kilomètre. Dès que cela se produit, il devient fou furieux. Le dressage que les Nek Amas lui ont fait subir durant toutes ses années vole en éclat et sa nature profonde reprend subitement le dessus. Ceci implique que les PJ avaient pris soin de collecter des échantillons de l'eau entourant le construct lors de leur voyage entre la Citadelle et l'archipel Galapas.
- Faire jouer les alliances qu'ils ont su tisser au sein de la communauté Nek Amas pour leur permettre de passer sans trop attirer l'attention. Kali, Bashar ou Wurm seraient disposés à laisser passer les PJ en échange de faveurs pouvant les mener à la position de grand Hiérarque. Attention néanmoins aux trahisons !
- Utiliser le passage souterrain sous la tour de la Citadelle pour contourner les forces Nek Amas et prendre le large depuis un autre endroit de l'île. Cette solution implique donc que de laisser la flotte fédérée (ou ce qu'il en

reste) dans la baie de la Citadelle. Ce sacrifice n'est pas anodin, car il signe l'anéantissement total des frégates fédérées qui avaient assuré son hégémonie durant toutes ces années.

## Scène 6 : Le cycle s'achève

### ♪ Sigur Ros, Staralfur

Si les PJ suivent le plan indiqué dans la scène précédente, c'est à vous qu'il revient de leur offrir une bataille finale épique pour conclure ce scénario. Ne lésinez pas sur les moyens et réunissez les acteurs principaux de cette campagne pour un climax dramatique.

Après avoir percé le blocus, les PJ font voile aussi rapidement que possible en direction de la position supposée du construct.

Leur plan ne peut aboutir que s'ils parviennent à trainer le carchodon dans leur sillage. Rien de compliqué si les PJ possèdent des réserves d'évolutine, ils peuvent s'en servir pour reprendre le contrôle de la bête au nez et à la barbe de ses anciens maîtres. Sans cet artifice, il n'y a qu'une seule solution : attirer la flotte Nek Amas elle-même. Sans flotte décente, il est peu probable que ces derniers quittent leur position de blocus autour de la Citadelle.

On peut espérer que les PJ disposent de ressources supplémentaires à ce stade de l'aventure. Soit ils ont réussi à préserver des éléments importants de la flotte fédérée (peut-être même quelques frégates armées de cerbatanes sont encore disponibles), soit ils disposent d'alliés dans les communautés fédérées qui acceptent de jouer le rôle de leurre. Soit, et c'est la solution la plus ambitieuse, ils décident de convoquer les royaumes flottants<sup>43</sup>. Cette possibilité leur assurera le commandement d'une flotte, certes hétéroclite, mais forte de plusieurs

<sup>43</sup> Voir **Royaumes flottants** page 27

centaines de bâtiments. Sûrs de leur victoire contre tout ennemi marin, les Nek Amas quitteront leur position dès qu'ils estiment que la taille de la flotte ennemie vaut le déplacement. Ce constat est renforcé si l'ennemi en question est en train de se rassembler derrière leurs lignes. Même s'ils sont convaincus de la toute-puissance de la force de frappe que leur donne le carchodon, ils ne sont pas naïfs en laissant impunément des forces capables de leur nuire dans leur dos.

La bataille qui suit cette course poursuite jusqu'au construct doit être épique, les tirs de cerbatanes croisent les flèches et harpons. C'est aussi le moment pour vous de faire plein usage du personnage de Sabbal. Vous l'avez préservé durant les actes précédents et il est plus que temps d'en faire un plein usage. Pour respecter la construction standard du récit, vous pouvez en faire un « boss de fin » lors de cette scène finale.

La bataille elle-même peut être gérée avec le système d'escarmouche si vous voulez centrer l'action sur les PJ. L'inconvénient de ce système est qu'il risque de masquer la vue d'ensemble de la bataille. Le système de campagne militaire présenté page 76 est au contraire bien trop expéditif. C'est pourquoi nous vous conseillons d'utiliser un système hybride, en utilisant un compteur des forces globales qui puisse évoluer en fonction des actions des personnages<sup>44</sup>.

La présence immédiate du construct a de quoi rendre fou le carchodon. Il se jette de manière aléatoire sur tout navire se trouvant à ce moment dans son champ de vision. Les Nek Amas tentent de reprendre le contrôle de leur monstre, mais devant la puissance de l'instinct, ils échouent et se retrouvent à subir au moins autant de

pertes que leurs ennemis. Au plus fort de la bataille, le carchodon se retrouve face au construct. Il s'élanche en direction de la construction géométrique improbable de la Mantrisse. Alors que celui-ci atteint sa cible, le temps semble s'arrêter. La structure bourdonne et fait vibrer l'air et l'eau de manière croissante. Le bourdonnement se fait de plus en plus fort jusqu'à devenir assourdissant. Alors qu'un claquement semblable à un éclair se fait entendre, la structure se fige une seconde pour s'écrouler telle la titanesque masse d'eau qu'elle est redevenue.

Le carchodon et le construct ont simultanément disparu. À leur place se trouve une myriade de krills, des organismes microscopiques qui se dispersent dans toutes les directions. Malgré l'invisibilité du phénomène, les PJ savent que cette transformation s'accompagne d'une diffusion massive d'évolutine dans l'océan. Les courants ne tardent pas à guider cette manne bienfaisante sur tous les rivages de la mer d'Agal. La liqueur d'existence est devenue inutile et bientôt, tous les enfants-rêves auront la chance de connaître le même miracle que Shoben : une existence libre dans l'élément marin qui est leur nouvel éden.

La paix reviendra sur Corallia.

---

<sup>44</sup> Ce système de **bataille narrative** sera développé dans un autre jeu. Si le sujet vous intéresse, consultez le site [www.drnemrod.ch](http://www.drnemrod.ch) pour plus d'informations.

## Epilogue

La période qui suit le siège de la Citadelle et la bataille du construct est probablement plus calme que les mois qui leur ont précédé. Chacun rentre chez soi, panse ses plaies, pleure ses morts et reconstruit ce qui a été détruit. Avec la fin annoncée de la maladie du Corail, tout l'équilibre politique de Corallia est à repenser. Les moines de Stolkin ne peuvent plus prétendre à cette fonction de régulateurs. Mais est-ce encore utile ? Les Nek Amas voyant leurs enfants guérir spontanément perdent toute velléité agressive. Pour la majorité des habitants des terres morcelées, les événements qu'ont vécus les PJ resteront un mystère complet.

Alors que les PJ vaquent à leurs occupations dans leurs communautés respectives, ils sentent soudain comme un appel lointain. Sans vraiment savoir comment, ils savent alors d'instinct que quelqu'un, ou plutôt quelque chose attend d'eux qu'ils se rendent à un endroit précis au beau milieu de l'océan.

Partant probablement de lieux différents, ils se dirigent tous en même temps au même endroit. Une fois sur place, ils constatent qu'un construct les attend. S'ensuit alors une sorte de rituel d'initiation. Fidèle à son habitude, le construct se met à bourdonner de plus en plus fort. Les moines-sige et autres personnages sensibles au réseau synaptique comprennent qu'ils sont soumis à une intense décharge psychique. Cette exposition n'est pas néfaste pour les personnages, au contraire. Elle a pour effet d'approfondir la symbiose qui s'était déjà amorcée à chacune des rencontres entre la Mantrisse et les personnages. Par cet « adoubement », la Mantrisse démontre définitivement qu'elle décide de faire des PJ ses alliés.

Cette convocation et la décision de se lier à eux prouvent que la Mantrisse possède une

forme d'intelligence supérieure, mais ce n'est pas tout. Avec ce lien nouvellement créé, les PJ ont accès à un tout autre niveau de connaissance, car la Mantrisse leur révèle ses tout derniers secrets<sup>45</sup>.

Fort de cette symbiose, leur perception de l'environnement change du tout au tout. Ils comprennent en premier lieu que cette connexion privilégiée n'est pas offerte à n'importe qui, mais bien à eux spécifiquement. C'est comme un don qu'elle leur offre comme gage de confiance et comme remerciement de leur implication.

La Mantrisse maîtrise son environnement à un niveau quasi inimaginable pour les PJ. C'est elle qui émet le réseau ondulatoire synaptique qui permet aux initiés d'être reliés entre eux et avec leur environnement sur l'ensemble de la planète. C'est en se connectant à ce réseau que les moines du corail parviennent à trouver des remèdes naturels pour à peu près tout. C'est aussi de cette manière que les happeurs parviennent à déployer leurs esprits-antennes à travers le globe et les esprits écrans à les bloquer.

Par le biais du réseau synaptique, la Mantrisse a une conscience diffuse de tout ce qu'il se passe sur Corallia. Elle a donc suivi le déroulement de l'aventure des PJ un peu de la même manière que Bérith l'a fait avec le parmenas.

À une de ses phases, la Mantrisse se décompose dans l'océan et libère dans l'eau des milliards de molécules d'évolutine. L'humanité en consomme donc périodiquement à petite dose depuis des siècles et ses mutations adaptatives en sont accélérées. Sans l'intervention des Nek Amas, cette adaptation aurait pu se faire à un rythme accepté par tous. Le changement majeur induit par cette

---

<sup>45</sup> Vous pouvez accorder à vos joueurs un nouvel aspect gratuit et permanent « Lien avec la Mantrisse ». Même si c'est la fin de ce scénario, il y a fort à douter que cet aspect serve par la suite...

## Corallia

évolution aurait dû être l'apparition de branchies chez certains individus. Le phénomène bien qu'inquiétant aurait été vite accepté, d'autant plus qu'il s'était avéré global et sain.

La libération d'évolutive se produit à intervalle régulier, au même moment du cycle de transformation de la Mantrisse. Malheureusement, ce cycle a été rompu 10 ans plus tôt par les Nek Amas. La Mantrisse, à un moment de son cycle, s'est divisée en 2 formes complémentaires : un amas de cristaux aqua-compatibles nommé le construct d'un côté et de l'autre le carchodon. Malheureusement, le carchodon a croisé la route de la flotte de Sabbal. Celui-ci a capturé et dressé la bête dans le but de s'en servir comme animal de combat. Cet événement explique d'ailleurs leur regain d'agressivité et leur expansion croissante sous la coupe de Sabbal durant cette période. En empêchant le carchodon de rejoindre sa moitié biologique, Sabbal avait, sans le savoir, stoppé le cycle de la

Mantrisse et empêché l'évolutive d'être diffusée librement dans les eaux. Souffrant de l'absence d'évolutive, les enfants-rêves subissent depuis 10 ans une dégénérescence évolutive qui les a privés de leur faculté à respirer sous l'eau sans pour autant leur rendre la capacité à respirer l'air.

Si elle n'avait pas été contenue, cette dégénérescence aurait pu anéantir purement et simplement l'espèce humaine. Grâce aux actions des PJ, celle-ci peut se préparer à accueillir en son sein une nouvelle branche d'hommes et femmes capables de respirer sous l'eau ouvrant ainsi la porte à une nouvelle ère pleine d'espoir et d'aventure : l'exploration des fonds marins.

Mais ça... Nous le raconterons une prochaine fois.

# Troisième partie : annexes

# La campagne Odysseus

Cet épisode peut être joué en « *stand alone* », mais il est en réalité la première pierre d'un édifice bien plus grand : la campagne Odysseus.

Cette campagne est une épopée articulée en plusieurs actes. Elle vous permettra de vous balader le long de la ligne du temps de l'univers d'**Odysseus** et d'incarner une multitude de personnages, des héros grandioses ou des gens insignifiants. L'histoire racontée insistera plus longuement sur le destin de certains d'entre eux alors que d'autres ne feront que passer. On peut diviser la campagne en trois phases distinctes.

La première phase pose les bases de l'univers à travers plusieurs épisodes indépendants. Les grands axes de la saga seront mis en place sans urgence afin de préserver un maximum de suspense pour les joueurs. Dans cette première partie, les épisodes n'auront pas de liens directs entre eux. Ils découvriront l'existence des Mantrisses, créatures fabuleuses et mystérieuses dont la place est centrale dans l'univers d'Odysseus.

La deuxième phase introduit le concept de personnages récurrents. À travers l'exploration de leur environnement, certains personnages laissés de côté lors de la première phase seront remis au centre de l'histoire. Plus orienté « bac à sable », diplomatie et découverte de certains secrets de l'univers. Le climax de cette partie sera la révélation de la véritable nature des Mantrisses et le combat qu'elles mènent.

La troisième et dernière partie raconte la résolution de l'intrigue majeure et révèle finalement ce que veut dire le nom **Odysseus**.

# Violence et civilisation

## La violence dans *Odyssée*

La violence est un des thèmes centraux de la campagne **Odyssée**. On la retrouve à plusieurs niveaux de jeu : dans les affrontements entre les PJ et leurs adversaires, dans les écosystèmes, dans les civilisations et dans les interfaces entre les deux. Par certains aspects, ce scénario tente de répondre à une question difficile : peut-on agir d'une quelconque manière sans faire usage de violence ?

Dès les premiers instants de cette histoire, les héros se retrouvent propulsés dans une situation où l'action est nécessaire. La civilisation des terres morcelées se prétend être une vraie utopie s'appuyant sur des valeurs universelles telles que le respect des autres et de l'environnement, la justice et la cohérence. Devant le danger qui menace de faire éclater le monde des humains, Corallia a besoin d'hommes et de femmes d'action qui font bouger les choses. Parfois, ces héros subiront la violence du monde et parfois ils l'utiliseront pour arriver à leurs fins. Dans un univers où tout est interconnecté, vouloir s'affranchir de toute forme de violence revient-il parfois à refuser d'agir ?

Notre position en tant que civilisation face au concept de violence est redoutablement complexe : omniprésente dans nos loisirs, nous essayons malgré tout de la bannir de notre quotidien. Pour répondre à toutes ces questions et augmenter la qualité du jeu, il semble important d'approfondir cette notion de violence et ce qu'elle implique.

## Définitions de la violence

Il est nécessaire de se plonger sur la définition même du mot « violence » afin de pouvoir pousser plus en avant nos réflexions. La définition de la page Wikipédia est la suivante : elle est l'utilisation de la force, physique ou psychique, pour contraindre, dominer, tuer, détruire ou endommager. Le mot violence tire son origine du latin « *vis* » et désigne l'emploi de la force sans égard à la légitimité de son usage. Parmi la pléthore de définitions données par le Larousse, nous n'en retiendrons que deux : 1) la violence est l'ensemble des actes caractérisés par des abus de la force physique, des utilisations d'armes, des relations d'une extrême agressivité ; 2) la violence est la contrainte, physique ou morale, exercée sur une personne en vue de l'inciter à réaliser un acte déterminé.

## Problématique du biais anthropomorphique

L'aspect de la violence qui est sans doute le plus souvent mis en avant est le nécessaire combat pour la survie. En référer aux lois naturelles nous semble le moyen le plus rapide et le plus facile de légitimer certaines de nos actions. Rien que dans ce scénario, il y a fort à parier que la théorie de l'évolution des espèces de Charles Darwin<sup>46</sup> sera une base à beaucoup de

---

<sup>46</sup>Comme toutes les théories scientifiques, la théorie de l'évolution est une théorie provisoire, incomplète et susceptible de changer. On ne peut pas dire qu'elle est vraie ou fausse, mais elle comporte des éléments robustes, prouvés et vérifiés, comme la transformation des populations et des espèces au cours du temps. On connaît aujourd'hui les principaux mécanismes génétiques qui la gouvernent. La sélection naturelle, importante et prouvée dans certains cas, n'explique pas toute l'évolution. On connaît d'autres mécanismes. Mais il n'existe

prises de décisions. La nature intrinsèquement violente de l'existence est susceptible de remonter à la surface dès qu'il est question de vie ou de mort. Néanmoins, si on se réfère aux définitions données par le Larousse, on pourrait arriver à la conclusion que la violence est une pure invention humaine et non un mécanisme naturel. Pour le philosophe **Jean-François Malherbe**, on ne peut d'ailleurs parler de violence que dans un contexte anthropomorphique :

*« Les Grecs de l'Antiquité considéraient que la question de la violence (bia) ne se pose pas pour les animaux (zôoi), mais seulement dans le domaine de la vie humaine (Bios). Cela suggère très précisément que la question de la violence a affaire avec la parole qui est le propre de l'humain. Cela suggère aussi que les animaux ne sont pas, à proprement parler, violents : leurs comportements obéissent simplement aux lois inexorables de la nature. La "violence animale" n'est donc qu'une projection anthropomorphique sur le comportement animal. »*

## Le principe de Lucifer

On trouve également d'autres systèmes de pensée, notamment le **principe de Lucifer**, formulé par **Howard Bloom**. Avec cette théorie, cet écrivain américain part du postulat qu'il existe un instinct de survie et une volonté d'expansion des super-organismes, des entités identitaires existant sur plusieurs niveaux, transcendant celui des individus. Selon lui, la violence est un mécanisme de régulation naturelle que les super-organismes utilisent pour améliorer leurs chances de survie. Contrairement aux mises en garde de **Jean-François Malherbe** concernant le biais anthropomorphique, il considère que la violence est intrinsèquement liée à la nature de toute structure sociale (humaine ou animale) puisque ces super-organismes doivent inmanquablement entrer en compétition sur le mode darwinien.

## Les super-organismes de Corallia

Si l'on reprend les éléments de cette théorie et que l'on applique le concept de super-organisme à l'univers de Corallia, on se rend vite compte qu'il existe quatre de ces entités : **Corallia**, dont l'écosystème forme un tout obéissant aux strictes lois naturelles est la première de ces entités. La civilisation de la **Fédération** est la deuxième représentante de ce groupe. En tant que construction humaine bienveillante, ce super-organisme tente de se soustraire à l'ordre naturel supposé violent et donc indésirable. La preuve de son échec réside dans la simple existence de la troisième entité : la **civilisation Nek Amas** qui prend l'exact parti opposé à celui de la Fédération en affichant d'emblée un système d'évolution et d'expansion darwinien. Le quatrième super-organisme est la créature nommée la **Mantrisse**. Par son existence multiforme, la Mantrisse tente à sa manière de « s'extraire du schéma » naturel en se plaçant dans les entrelacements de l'écosystème de Corallia. En réalité, on peut déterminer le niveau de violence de chacun de ces super-organismes en se penchant sur ses relations avec les autres. La Fédération tente de vivre en harmonie avec l'écosystème de Corallia, mais son existence même provoque par réactance l'apparition des Nek Amas, une entité contraire avec laquelle la guerre est la seule option. Cette opposition ruine en réalité tous les efforts pacifistes de la Fédération, car elle se retrouve prise au piège du paradoxe de la tolérance<sup>47</sup>.

---

aujourd'hui aucune autre théorie scientifique rationnelle et crédible qui rivalise avec la puissance d'explication de la théorie de l'évolution.

<sup>47</sup> Ce paradoxe affirme que si une société est tolérante sans limites, sa capacité à être tolérante est finalement détruite par l'intolérant. Karl Popper l'a décrit comme l'idée apparemment paradoxale que, « Pour maintenir une société tolérante, la société doit être intolérante à l'intolérance. » Popper développe cela en écrivant : « Je n'implique pas, par exemple, que nous devions toujours supprimer l'énoncé des philosophies intolérantes ; tant

On note ici que le terme de super-organisme est utilisé aussi bien pour une structure sociétale que pour un écosystème naturel ou artificiel.

La Mantrisse est une tentative de décrire un super-organisme ayant réussi à trancher ce nœud gordien. En plaçant son niveau d'existence, non pas en compétition des autres super-organismes, mais bien en parallèle d'eux, la Mantrisse prétend réussir ce pari. On retrouve dans son écologie, des traces du vieux fantasme de communion avec la nature que nos médias traditionnels attribuent généralement aux cultures amérindiennes : nomadité, capacité à ne prélever que ce dont elle a besoin pour ne pas perturber les cycles écologiques. Mais en participant à l'évolution génétique de l'espèce humaine, la Mantrisse pourrait être taxée d'interventionnisme. Cet acte, dont les causes et les conséquences seront dévoilées dans d'autres épisodes de cette campagne, est bien une faute morale et c'est d'ailleurs ce qui permet aux héros d'être des héros. Si la Mantrisse avait été parfaite, cohérente, omnisciente, point de Carchodon capturé, point de maladie du Corail, point de guerre.

## La violence dans une civilisation

On a parlé plus haut des violences inter civilisationnelles, mais qu'en est-il des violences intra civilisationnelles ? Dans ce contexte, la définition du mot violence tend à cristalliser un concept hautement indésirable. Encore plus quand il prend racine dans un État qui se prétend être « de droit ». Or, les États eux-mêmes, s'ils s'érigent en rempart contre la barbarie, se dotent pour la plupart d'une caste<sup>48</sup> pour qui l'emploi de la violence est légitime<sup>49</sup>. C'est cette légitimation de la violence qui cristallise toute la complexité de la question.

Si le mot violence est unanimement honni, on ne peut que reconnaître que l'usage de la force est parfois nécessaire. À travers la police ou l'armée, l'état revendique un monopole de la violence légitime pour exécuter les décisions de justice et assurer la paix et l'ordre public. Il s'agit d'un recours à une violence institutionnalisée. Les nombreux débats sur les problématiques liées au port d'armes soulèvent d'ailleurs la question suivante (à tort ou à raison, ce n'est pas le propos de cet ouvrage) : dans quelles mains doit-on placer le pouvoir de faire usage de violence ?

Dans **Le Savant et le politique**, Max Weber affirme que « *l'État revendique le monopole de la violence légitime* ». Historiquement, l'État moderne en Europe s'est construit en retirant aux groupes primitifs féodaux leur droit d'utiliser la violence pour leur propre compte. On assiste au bas moyen âge une centralisation des pouvoirs et notamment des pouvoirs militaires. Ce débat entre violence, force et justice est résumé par **Pascal** dans ses **Pensées** :

*« Il est juste que ce qui est juste soit suivi ; il est nécessaire que ce qui est fort soit suivi. La justice sans la force est impuissante, la force sans la justice est tyrannique. La justice sans force est contredite, parce qu'il y a toujours des méchants ; la force sans la justice est accusée. Il faut donc mettre ensemble la justice et la force et pour cela faire en sorte que ce*

---

que nous pourrions les contrer par des arguments rationnels et les contrôler par l'opinion publique, la suppression serait très imprudente. Mais nous devons revendiquer le droit de les supprimer si nécessaire, même par la force... » – Source Wikipédia.

<sup>48</sup> Le mot « caste » est ici employé dans son sens péjoratif : groupe qui se distingue par ses privilèges et son esprit d'exclusive à l'égard de toute personne qui n'appartient pas au groupe.

<sup>49</sup> À noter que l'on voit souvent apparaître l'idiome « la civilisation est un rempart contre la barbarie ». L'emploi du terme de « barbarie » est un abus de langage dans ce contexte. En réalité, on s'imagine plutôt la construction civilisationnelle comme un rempart à la violence qui naitrait d'un retour à l'établissement de la loi du plus fort.

*qui est juste soit fort, ou que ce qui est fort soit juste.*

*La justice est sujette à dispute, la force est très reconnaissable et sans dispute. Ainsi on n'a pu donner la force à la justice, parce que la force a contredit la justice et a dit qu'elle était injuste, et a dit que c'était elle qui était juste. Et ainsi ne pouvant faire que ce qui est juste fût fort, on a fait que ce qui est fort fût juste...*

*Ne pouvant faire qu'il soit forcé d'obéir à la justice, on a fait qu'il soit juste d'obéir à la force. Ne pouvant fortifier la justice, on a justifié la force, afin que le juste et le fort fussent ensemble, et que la paix fût, qui est le souverain bien. »*

Pour **Michel Maffesoli**, la violence serait consubstantielle à la dynamique de toute société qui, dès lors, se doit de la gérer. C'est pourquoi la violence est tantôt assumée institutionnellement dans le droit de mort que s'arrogent les États (guerres, exécutions capitales), tantôt ritualisée et canalisée dans la vie sociale à travers les arbitrages sociaux (syndicaux, politiques), les extases sportives ou les débordements juvéniles en tous genres. La violence intra civilisationnelle serait donc une sorte de mécanisme de régulation interne dans le but de garder une sorte de cohésion ? Dans ce cas, ne pourrait-on pas considérer que le conformisme est une forme de violence systémique qui contraint les individus à oublier leurs propres spécificités dans le but de maintenir une cohésion sociale. La pression sociale punit les personnes sortant des rangs. En suivant toujours cette logique, l'anticonformisme constituerait également une forme de violence, car l'individu socialisé impose sa façon de vivre aux gens qui l'entourent. L'adage populaire clame que « *La liberté des uns s'arrête là où commence celle des autres* ». L'anticonformiste en tant qu'anomalie au sein d'un même tissu social représenterait également une forme de violence ?

Pour **Theodore Kaczynski**, la sursocialisation est parmi les pires choses, une des violences les plus extrêmes qu'un être humain peut infliger à un autre :

*« La pensée et le comportement d'une personne sursocialisée sont bien plus aliénés que celles d'une autre modérément socialisée. [...] La personne sursocialisée ne peut même pas avoir une expérience, sans culpabilité, de pensées ou sentiments qui soient contraires à la morale en place ; elle ne peut avoir de "mauvaises" pensées. Et la socialisation n'est pas juste une question de morale ; nous sommes socialisés pour nous adapter à de nombreuses normes qui n'ont rien à voir avec la morale proprement dite. Ainsi, la personne sursocialisée est maintenue en laisse et sa vie avance sur les rails que la société a construits pour elle. Pour beaucoup de personnes sursocialisées, cela se traduit par un sentiment de contrainte et de faiblesse qui peut être un terrible handicap. »*

## Odysseus dans la violence

Dans l'univers de jeu **Odysseus**, la violence, avant d'être un sujet d'étude sociale ou un fléau à éradiquer, c'est avant tout **le pouvoir de dire non**. C'est ce pouvoir qui est montré dans la première scène du film « **2001, l'Odysée de l'espace** » de Stanley Kubrick. La bête, initialement soumise à son environnement refuse finalement de se laisser dominer et invente ses propres règles. La bête, en incarnant ce « non » se soustrait à l'ordre naturel des choses et devient finalement un être humain.

Au final, la pulsion de vie et la pulsion de mort s'entremêlent pour laisser place à une simple question : pourquoi nous battons nous sinon pour vivre le plus longtemps possible ?

# Inspiration

Il convient de citer ici deux œuvres qui ont été des sources d'inspirations majeures lors de l'écriture de ce scénario.

Merci tout d'abord à **Didier Convard** pour la série de bandes dessinées **Finkel** (Dargaud) qui a posé les premières bases, oniriques et fantastiques de Corallia. C'est devant l'immense tristesse de ne pas avoir de conclusion à me mettre sous la dent que j'ai commencé à écrire ce scénario.

Un grand merci aussi à **Léo** pour sa série de bandes dessinées **Aldebaran** (Dargaud) qui a porté à mes yeux et à mon imagination le concept du super-organisme qu'est la **Mantrisse**.

D'autres œuvres méritent bien entendu le détour, les voici citées pêle-mêle :

## Lecture

Finkel

Aldébaran

Les scarifiés – China Meville

Corto Maltese

Le vieil homme et la mer

Vestiges - Laurence Suhner

## Cinéma

2001 : l'Odyssée de l'espace

Abyss

Oblivion

Dune

## Jeux vidéos

Beyond good and evil

Subnautica

Scorn

## Le mot de la fin

Quelque part sur la mer infinie d'étoiles qui constitue notre univers, une planète recouverte par les eaux tourne autour d'une jeune étoile. Les hommes et femmes qui peuplent ce monde l'ont nommé les **Terres Morcelées**.

Un drame se prépare en ces lieux paisibles : la race humaine se meurt, car les enfants sont de plus en plus nombreux à être victimes de la maladie du Corail. Leurs poumons s'atrophient alors que des embryons de branchies se forment à peine. La terre les rejette, mais l'océan ne les accepte pas.

La plus grande organisation humaine des Terres Morcelées, la Fédération Selmer, mobilise tous ses efforts pour trouver un remède alors que le spectre de la guerre plane...

Les héros sont appelés pour trouver un remède à la maladie du Corail. Ils devront affronter bien des dangers durant cette quête, mais trouveront peut-être en chemin des indices sur leurs origines...