

MAMAN, LES PETITS BATEAUX

La navigation dans le canal souterrain, se fait sans voile, évidemment. Le canal est aéré, mais les courants d'air sont insuffisants pour ce mode de propulsion. Fichus nains, pas foutus d'installer une clim correcte...

L'outil le plus utile pour le marin du canal est donc la perche, qui sert à la fois à guider et pousser les barges.

Les bateaux, selon leur état et leur tonnage, font une moyenne de 20 à 30 km par jour sous terre, dans le sens Pôle > Colpocèle, c'est à dire dans le sens du courant.

Dans le sens Colpocèle > Pôle, la moyenne est divisée par deux, puisqu'à contre-courant.

Rôle-plage ?

Le port de Pôle est le nom des quartiers qui entourent le début du passage reliant, via les canaux souterrains et le grand canal, la Wilkes à la Roxeanne. Un endroit essentiel donc, et bien conscient de l'être. On y rencontre, en conséquence, beaucoup moins de nobles mais une même morgue dérigionne et un orgueil étrange. Pensez vieilles halles de Paris ou zone de Rungis aujourd'hui. Les PJs ne font toutefois que passer, et seront rapidement au sommet des écluses. Là, ils changeront de guide, puisqu'un membre de l'Éclipse les attend avec des passes pour le canal.

Utilisez qui vous voulez, mais préférez un ami des PJs, en qui ils ont confiance. Ivy, Stew, Belle, au choix, ou un PNJ à vous. Après-tout, vous connaissez votre campagne mieux que moi. L'idée est encore de rassurer les joueurs, de faciliter la transition, et de souligner en même temps deux points importants. Déjà, il se passe des choses graves en ce moment, et les PJs ont clairement dérangé un vrai méchant à un moment ou un autre. Mais dans un deuxième temps, les Armes-brisées ont maintenant des alliés, et ceux-ci sont prêts à se mettre en quatre pour les aider.

Pour le moment, il faut surtout sortir les Armes-brisées de Pôle, les mettre au vert un moment, et laisser retomber la pression. Ensuite, il faudra mener l'enquête et trouver qui en veut au groupe au point de foutre le bordel dans la grande cité. Ensuite, viendra l'heure de la vengeance.

Premier pas dans les ténèbres

C'est bon, vous avez relu l'Opus #52 ? Vous vous situez dans les canaux ? Le groupe empruntera donc la rampe gauche de la grande écluse, muni de billet pour le « Polac aveugle ». Leur descente durera presque une heure, et ce sera le début du stress pour les Armes. Pour l'instant, c'est toutefois assez gérable. Le coin est ultra fréquenté, bien éclairé, et les bacs de transit qu'empruntent les PJs pour rejoindre le port enterré sont larges et stables. Pas encore de raison de paniquer.

L'envoyé de l'Éclipse rappellera aux Porteurs la nécessité de rester le plus discret possible jusqu'à la sortie du canal et même à Colpocèle si possible. Ne pas se faire remarquer, ne pas montrer ou même sortir les Armes-brisées, aussi longtemps que possible. À Colpocèle, le groupe pourra prendre des nouvelles de la situation auprès du Siège du pouvoir, un bouge de la ville basse, tenue par une membre de l'Éclipse.

Arrivé au port, les PJs pourront se détendre un peu sur la terre ferme, boire une pinte de bière de champi – spécialité locale qui fait passer la stout pour une blanche légère – et chercher leur navire. Les quais sont un bordel sans nom de gens bigarrés, bizarres et tous plus où moins louches. Il est facile de s'y attirer des ennuis, et les nouveaux venus sont des proies de choix. Pour des Porteurs habitués à rouler des mécaniques et à utiliser leur statut, rester discret sera peut-être pénible. Suggérez à vos joueurs de prendre ça comme un défi, plutôt que comme une punition, et lâchez-vous un peu.

Le Polac aveugle

La barge tire son nom d'un obscur conte pour enfant vorozion, mais l'équipage est aussi bigarré que Pôle elle-même. En revanche, avec sa peinture défraîchie et son tirant d'eau à raz bord, le bateau est assez inquiétant. Mais c'est le seul ayant déjà travaillé pour l'Éclipse qui soit à quai en ce moment.

« L'Arme d'un équipier est une sœur. Ce n'est pas un membre actif, bien-sûr. Juste une membre du réseau d'entraide, sans connaissance particulière ni secret en tête. Alors soyez prudent sur vos paroles. Pour les gens du bord, vous êtes des passagers comme les autres. Alors, discret, et... pas de vague ! ». L'envoyé de l'Éclipse, après cette ultime blague – prononcée à distance raisonnable du quai, avec un œil inquiet vers l'eau sombre du port – tirera sa révérence. Cette fois, les PJs sont seuls et prêts à prendre la route. Une route obscure, humide et peu glorieuse, mais bon, on fait avec ce qu'on a.

Le Polac est en fait un train de barges, comprenant une barge large pour l'équipage et les passagers, et deux barges courtes mais massives recevant les marchandises. Le tout est relié par un ensemble de chaînes, et constitue le Polac dans son entier. La barge est d'ailleurs décorée de fourrure de polac sur presque tout le bastingage, ce qui lui donne un air presque sauvage, entre biker et tribal. Un look étrange, et plutôt recherché, mais c'est le cas de la plupart des bateaux du secteur, qui cherchent à se démarquer les uns des autres. Un moyen de se rassurer et de s'occuper dans l'ombre des tunnels, peut-être. Vous trouverez des exemples de bateaux et de styles dans la colonne de la page 4, histoire de peupler le voyage et les canaux.



KAIRUKU

CONCERNANT KAIRUKU

Comment donc ? Est-ce que les auteurs, l'air de rien, se permettent de sortir de leur chapeau une composition nouvelle et fantaisiste (Œphis + Pierre volcanique) sans trembler des genoux ?

Bha... oui ?

C'est exceptionnel, pas déconnant, et là, ça créé un truc bizarre et amusant. Plus important, ça ne crée aucun déséquilibre évident dans les règles ou le cadre.

Voilà un bon exemple de cas où l'arbitrage et la narration peuvent excuser d'ignorer les règles. Tout en se rappelant que cela reste une exception notable.

Et voilà. Pouf. Perché !

L'équipage

Marin Poss est le capitaine et propriétaire du Polac. Outre un prénom prédestiné, ce quadragénaire possède un côté grognon et taciturne parfait pour son rôle. C'est un capitaine comme vos PJs sont Porteurs ; simplement, au lieu d'une Arme-dieu, il a un bateau qui lui parle, le console, l'engueule. Ce n'est peut-être qu'une vue de l'esprit, mais quelle importance ? Soyons clair : le Polac n'est pas un dieu, et Marin n'est pas dingue. Non, c'est juste un maniérisme bizarre, qui amuse Marin, et a fini par devenir un automatisme. Il y croit sans y croire, et personne ne contredit le capitaine.

Depuis quelques années, il a en plus de cela une gamine à bord : Laëlie, fille de sa défunte sœur, dont il a reçu la charge. N'ayant pas de maison à Pôle et pas les moyens de la mettre en pension, il a choisi de la prendre sur le Polac et de l'éduquer pour en faire son héritière. Le Polac ayant approuvé, Laëlie est devenue le second du bateau.

Jacquet Recuit est le polard typique, beau gosse, grande gueule, orgueilleux et arri-viste. Il est monté comme simple manœuvre à bord, et s'est hissé à la place de second en bossant comme un fou et en léchant le cul du capitaine sans hésiter. Capable, courageux, sans scrupule, Jacquet était promis à un bel avenir jusqu'à l'arrivée de la gamine – Laëlie – et qu'elle lui vole son bateau.

Depuis, il ronge son frein et se demande comment gérer la situation. Il envisage de séduire la môme quand elle sera en âge, mais Marin ne sera peut-être pas d'accord. En attendant, il se saoule et se bat pour se défouler. La possibilité de devenir porteur d'Arme, si elle se présente, sera une solution tout à fait plaisante, elle aussi.

Lius Pomedori est un marin d'origine vorozione, arrivé là il y a douze ans comme espion de la légion. Son travail était de se faire embaucher sur un navire du canal, et d'attendre des ordres de ses chefs. Il a eu le travail facilement, mais quelque chose a du merder, car il n'a plus jamais eu de nouvelles de l'Est.

Luis, en réalité, est ravi de sa situation. Il aime son taff, ses amis, et il s'est habitué aux canaux. Du coup, il est le marin le plus jovial du Polac, à part un ou deux cauchemars où un officier vient lui demander de reprendre le glaive...

Bakari est un Gadhar né à Pôle, dans une famille des universités. Son père, très fier de son statut de professeur malgré sa naissance modeste, avait de grands espoirs pour ses enfants, ce qui effraya le jeune Bakari. Résultat, quand le jeune homme devint porteur d'Arme un peu par hasard dans une rixe aux arènes, il sauta sur l'occasion et laissa ses sœurs gérer les espoirs paternels. Devenu marin sur une idée de son Arme – Kairuku – il s'est habitué aux canaux, qui lui assurent en sus un travail à portée de sa famille. Il garde un lien avec ses sœurs, et espère un jour revoir son père avec qui il est fâché.

Kairuku ayant une composition particulière – une pierre d'Œphis aérée et légère – elle flotte sans mal; et combat donc sans hésiter sur les canaux. C'est la défense principale du Polac, et un atout pour l'équipage. L'Arme elle-même est adorable, bavarde et curieuse. Le genre dont les PJs adorent se méfier.

Marrique est un Hysnaton, né esclave, racheté et affranchi par Marin. Les affranchis sont, selon le capitaine, meilleurs que les esclaves. Reconnaissants, ils sont plus travailleurs et plus fidèles, et pris jeunes, ils apprennent vite le métier et peuvent devenir doués. Marrique est un mélange de Nain et de Bêtes-debout (type chat). Il ressemble donc à un humain velu d'un mètre cinquante. Un énorme chaton aux grands yeux, timide, peureux, mais diablement doué pour la navigation, courir sur les chaînes d'une barge à l'autre, et tout ce qui est menus travaux de bord.

Le jeune homme est aussi la cible des moqueries de l'équipage, surtout Jacquet et Lius, qui le qualifient d'animal familial du capitaine. Sa taille et sa timidité en font une cible facile. Il réagit mal aux attaques et pique des colères, ce qui entretient le jeu.

Laëlie âgée de quinze ans à présent, est une polarde assez banale, simplement jetée gamine dans l'ambiance bizarre des canaux à la mort de sa mère. Adoptée par un oncle capitaine avant son neuvième anniversaire, elle est passée d'une carrière potentielle de lingère à celle de second de navire. Pas désagréable, mais très surprenant.

Elle continue à apprendre le métier avec Marin. La vie lui plaît toujours autant, même si depuis quelques mois, elle sent les regards de certains – Jacquet et Bakari surtout – changer à son sujet. Sans femme à portée immédiate, elle affronte son début de puberté tardive sans repère ni conseil. Pas évident, surtout avec son amourette de gamine pour Marrique se transforme doucement en vrais sentiments.

Évidemment, ce benêt timide et pataud ne voit rien et Laëlie enrage doucement. C'est d'autant plus dommage qu'il partage en fait ses sentiments en silence, persuadé d'être un monstre hideux.

SOMBRES RAFIOTS...

La Mariée est une coque large, peinte en blanc crasseux, décorée de dentelles défraîchies et de dessous féminins pendus comme des trophées.

Le Gueule de biais est un navire hysnaton, raciste et fier de l'être, décoré des ossements étranges de tous ses membres décédés. Défilé de freaks, version cimetière.

Le Palais d'en bas est une péniche ornée d'un assemblage de morceaux de colonne, de pavé et de bout de muraille d'albâtre. Le bateau est donc une source prisee de lumière ici, et conduit des convois dans les canaux.

L'Ennemi de l'eau est un concurrent direct du Palais, puisque sur le thème du feu. Rouge, vernis et décoré / surchargé de braseros baroques. C'est le sixième navire du nom.

La Furtive est un navire totalement noir, spécialisé dans « l'escorte discrète » pour tomber sur les pirates des canaux dans leur dos. On lui prête d'autres exploits moins glorieux.

La Belle parole est entièrement décorée de morceaux de cuir couverts de textes savants, de belles poésies et de théâtre classique.

Les passagers

En plus du transport de fret, le Polac se charge de voyageurs de Pôle à Colpocèle. Les 50 kilomètres du trajet se faisant en deux jours dans ce sens, il n'y a pas de logement à bord, et la nuit se fait à Grancave, dans un « hôtel » partenaire. Dans l'autre sens, il faut dormir deux fois sur le bateau, et un large coffre du pont contient les sacs de couchage et les couvertures nécessaires.

Quatre passagers s'ajoutent donc aux PJs et à l'équipage pour animer la situation.

Lisanne du Bret de Fond-aux-Pignes est une jeune noble qui se rend à Jetée pour se renseigner sur ce qui est arrivé à son frère, porté disparu par l'armée. Elle est remontée, influente à Pôle, et plutôt maline à bien y regarder. Son inquiétude sincère pour un frère qu'elle adore est une solide motivation.

Maerialle des Ombres-d'Egide et Albe-de-serre est une jeune femme timide, surtout parce qu'à presque vingt-deux ans, elle a vraiment l'air d'en avoir quinze. Meilleure amie de Lisanne, elle l'accompagne et la soutient pendant son voyage. C'est aussi une passionnée de gladiature et de combat, quoique n'ayant jamais pratiqué, évidemment. La voir s'enflammer en parlant du dernier combat de Tibaud Brise-muraille contre Huguelin Casse-pattes, nommant les prises, mimant les meilleurs coups, est distrayant et terrifiant à la fois. C'est aussi la fille unique d'une famille de TRÈS haute noblesse, et les PJs pourraient s'en faire une alliée en la jouant fine. Ses parents, qui la croient au palais de Lisanne – et inversement – seraient terrifiés de la situation.

Max Borenne-Clair-augure est un dilettante, étudiant d'une trentaine d'années, faisant le voyage pour faire des croquis des canaux, d'ici à Jetée. C'est un rêveur, sympathique et assez fade, mais serviable au besoin, tant qu'on reste poli avec lui.

C'est en fait un porteur d'Arme-mineure, envoyé par les Joyaux de Pôle pour veiller sur les deux jeunes nobles pendant leur voyage. Comme quoi on peut tromper des parents collants, mais pas une faction millénaire. Max est prudent, et n'interviendra que si les filles sont en danger. Il se méfiera des PJs, mais sera tout à fait prêt à s'allier à eux s'il les sent bien. À l'inverse, il sera sans pitié si quelqu'un menace les demoiselles. Notez que Max est un Dérignon assez sophistiqué, qui considère que ses protégées peuvent s'amuser et apprendre un peu du voyage. Ce n'est pas un papa poule guindé et protecteur ; plutôt un garde du corps, discret et en retrait.

Son Arme, Podly, et un Poignard d'os fin et léger, dissimulé dans la cane de Max. C'est un Dieu sans grandes ambitions ni motivations compliquées, mais à la curiosité dévorante. Une sorte de commère de la haute société, passionnée de tout et plus fureteuse qu'une chatte. Il sera discret au début du voyage, mais si les PJs se révèlent, il finira par le faire aussi, incapable de contenir son envie d'en savoir plus.

Mornain Gloupier est un hysnaton nain assez banal, âgé d'une quarantaine d'année. Un petit commerçant à son allure, mais pas causant. Il faut dire qu'il a le mal des transports du haut de l'écluse de Pôle jusqu'aux quais de Colpocèle. Il geint, bave, vomit discrètement ou plus bruyamment, et jure dans sa barbe presque tout du long. Lors des vagues moments de répit que lui laissent ses tripes, il remange un peu, boit, puis court au bastingage pour se vider les boyaux.

Maître Gloupier ne cache rien, n'a pas d'Arme-Dieu dissimulée, et ne travaille pour personne. Son seul secret, c'est de fantasmer discrètement sur la dame de compagnie de son épouse, mais même cela lui fait honte. Il craint pour sa marchandise comme tout bon commerçant, pour sa vie comme tout homme normal, et couinera face au danger. Mais je vous parie que les PJs le suspecteront quand même...



LE DÉBUT DU VOYAGE

Voici quelques pistes, scènes et moments à glisser pendant le trajet des PJs dans les ténèbres du canal. D'autres scènes plus scriptées et essentielles seront proposées dans le prochain Opus, mais voici de quoi donner le ton avant les moments importants.

LIENS MYSTIQUES (RAPPELS)

Un Porteur peut discuter avec son Arme liée jusqu'à 2 mètres.

Le lien Arme-Porteur se tend si les deux sont séparés de plus de deux mètres pendant plus d'une minute, et se rompt si la distance ou le délai augmente.

Les Armes parlent entre elles jusqu'à 50 mètres, et chacune peut faire entendre ses discussions à son Porteur ou non (à son choix).

Chaque Arme a une voix unique et reconnaissable.

Les Armes ne se sentent pas et ne se reconnaissent pas à la vue. Aucun effet vibration ou spider-sens. Highlander, c'est pas du tout le même coin.

Placer vos bagages dans le compartiment à cet effet

À peine arrivés, les PJs vont se voir proposer de ranger les bagages et le fret dans les barges de queue. Mais si, vous savez : les caisses, tonnelets ou coffres où sont innocemment planquées les Armes du groupe ! Évidemment, les PJs vont craindre de perdre leur Armes, et inversement, mais à moins de trouver comment négocier en toute discrétion, il va falloir accepter, ruser, ou faire un esclandre.

Insister auprès des joueurs sur le nombre de personnes qui leur ont dit d'être discrets. Rappelez leur que les quais sont fréquentés par toutes sortes de gens, qu'on les regardent au moindre coup de gueule. S'ils parlent d'Armes-dieux, menacent ou crient, parlez des badauds amusés ou intéressés qui se penchent d'une terrasse un peu plus haut. Ajouter une figure en cape sombre, quelques passants louches, et un gars bizarre qui prends des notes, et laissez-les gérer. Le pire qu'ils puissent faire est de se fâcher avec Bakari, son Arme ou le capitaine, mais pourquoi le leur dire ?

Note : Les barges sont distantes d'un peu plus d'1,70 mètre, distance stabilisée par les jeux de chaînes. Donc, en plaçant bien les caisses côté bagage et en s'installant comme il faut sur la barge passager, c'est jouable un moment. En revanche, ce n'est pas possible sans que l'équipage se pose des questions.

Vos papiers s'ils vous plaît

Pour commencer, laissez le temps à vos PJs de discuter avec l'équipage, de se faire leurs premiers amis et un ou deux ennemis mortels. Laissez-leur surtout le temps de régler la situation concernant leurs Armes. À ce stade, soit ils ont déjà ressorti leurs Armes des caisses (en leur rappelant que la discrétion est essentielle jusqu'à Colpocèle), soit ils sont assis sur les-dites caisses.

Deux heures après la sortie du port, une barge aux couleurs de la milice portuaire rattrape le Polac. La barge est là pour vérifier une situation bizarre, mais ce ne sont pas les PJs qui sont concernés, pour une fois. En fait, ce sont Lisanne et Maerialle qui ont attiré l'attention d'un officier. Il pense avoir affaire à deux fugueuses de la haute, et espère récupérer une prime auprès de la famille. Ayant reçu tardivement l'aval de son chef, il a pris le Polac en chasse.

C'est l'occasion de se faire des amis en intervenant pour faciliter la situation. Max sera ravi d'aider discrètement, et Marin voudra simplement que tout se règle rapidement pour ne pas foutre son planning en l'air. Aux joueurs de trouver comment aider sans faire dégénérer la situation. Si les demoiselles sont laissées à leur sort, elles partiront avec les miliciens, et Max les suivra à bord en lançant une bourse rebondie à l'officier, « pour suivre et savoir ce qui se passe au juste ». Trois figurants de moins. Quel gâchis.

Les noyés

Un scène pour les groupes plus amateurs de gnons que de papotage : alors que le bateau négocie un passage un peu compliqué entre deux grottes, une corde poisseuse jaillie de l'eau et s'enroule autour de la taille d'une victime bien placée. Laissez les PJs bondir à son aide (ou pas, après tout) et lancez l'attaque. Il s'agit de noyés des canaux, des morts-lévés immondes, gorgés d'eau et de vase, et bien décidés à entraîner avec eux un maximum de gens.

La plupart sont armés de matériel de marin, gaffes ou cordages lestés, crochets de hallage et machettes de bord. Leur but est de faire tomber les gens du Polac, pour que leurs camarades restés sous l'eau, sans arme, puissent les saisir et les entraîner vers le fond et la vase. Une démonstration de pouvoir un peu visible et puissant suffira à les mettre en fuite. La perte de deux d'entre eux, aussi. Mais la sensation d'être suivis et épiés durera durant une bonne heure après ça.

Kairuku expliquera ensuite que le canal sert de déversoir aux variations de fluide de Pôle. C'est du moins son interprétation, mais habitué au canal, il est bien placé.

« C'est un peu le trop-plein, la fosse à fluide de la cité. Encore une putain d'idée des elfes. Et c'est une fichue malédiction : rien de ce qui meurt dans l'ombre sous le port ne reste mort. »

Autrefois, il y avait même un abattoir à esclaves dans le Port enterré, pour fournir des morts-lévés aux arènes, pour leurs fichus tournois. C'est fini, gloire à l'Empereur, mais les marins des canaux savent qu'on ne doit jamais laisser quelqu'un mourir ici, sans l'attacher aussitôt. Ensuite, on le remet aux gens de Colpocèle pour les rites funéraires.

Les Noyés, eux, sont ceux que personne n'avait prévenu, ou les équipages de bateaux coulés entiers. Ils ne pourrissent pas, ne dorment pas, et attendent juste les navires isolés pour pêcher de notre côté de l'eau de nouveaux membres pour leurs tristes compagnies. »