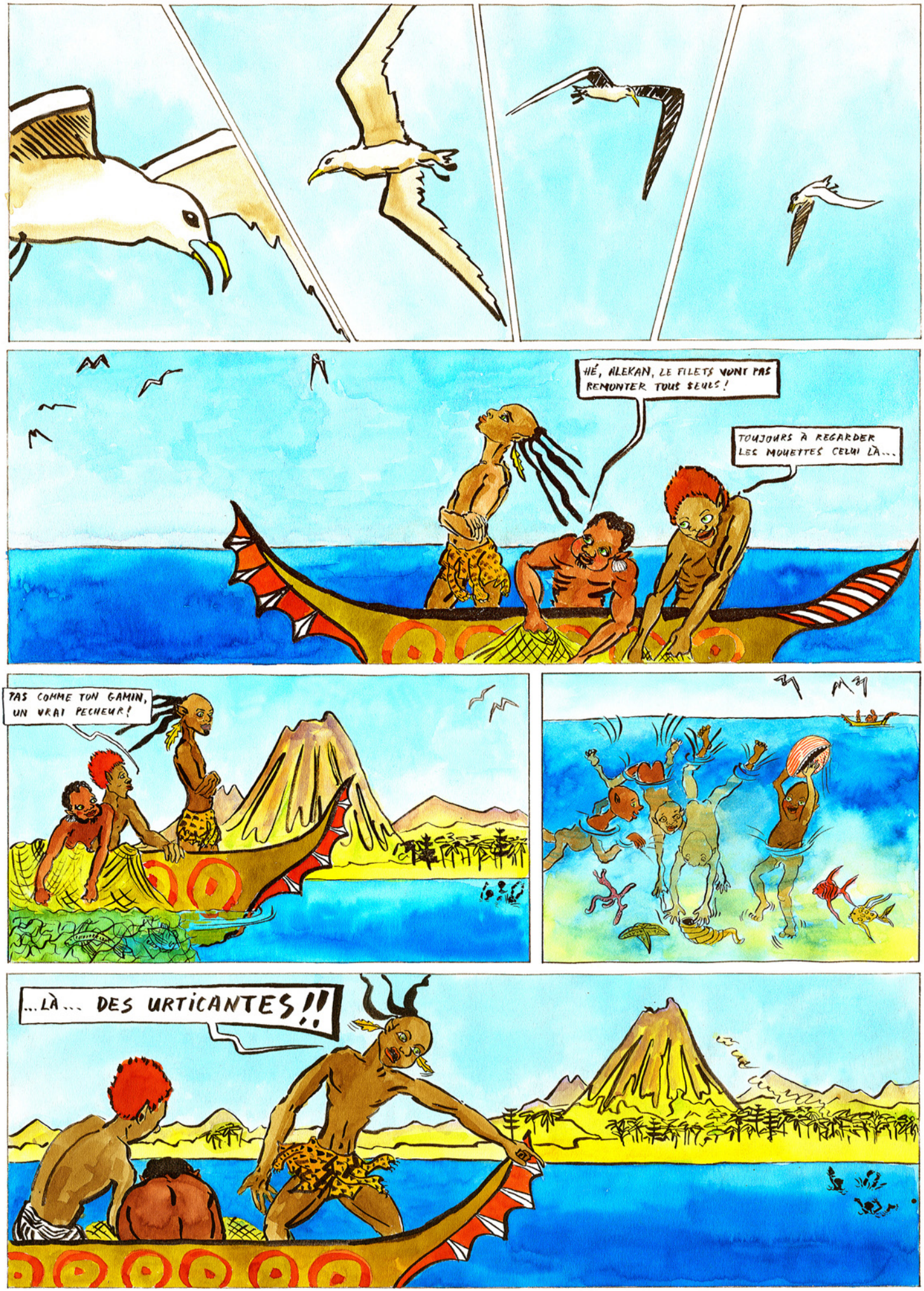
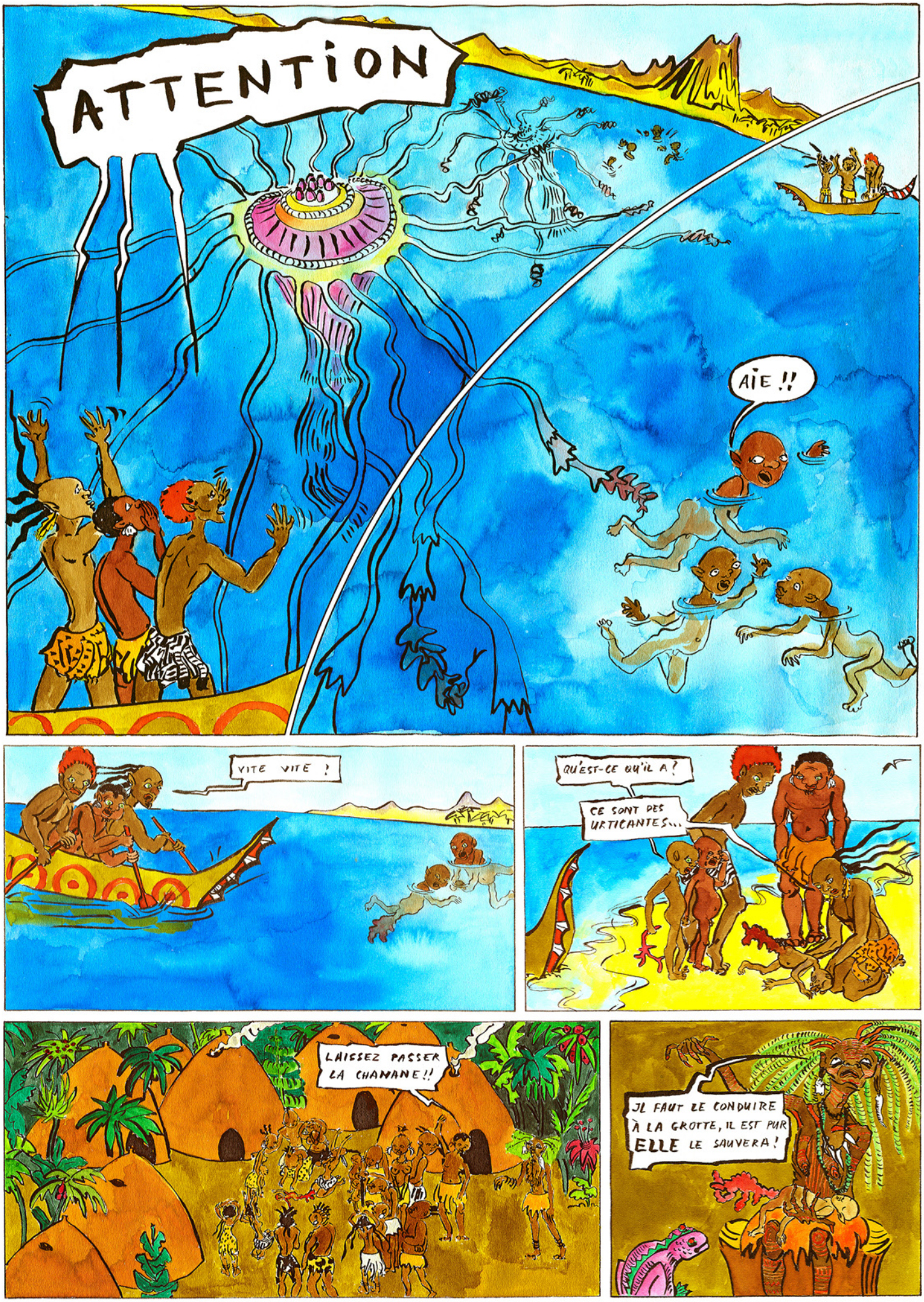
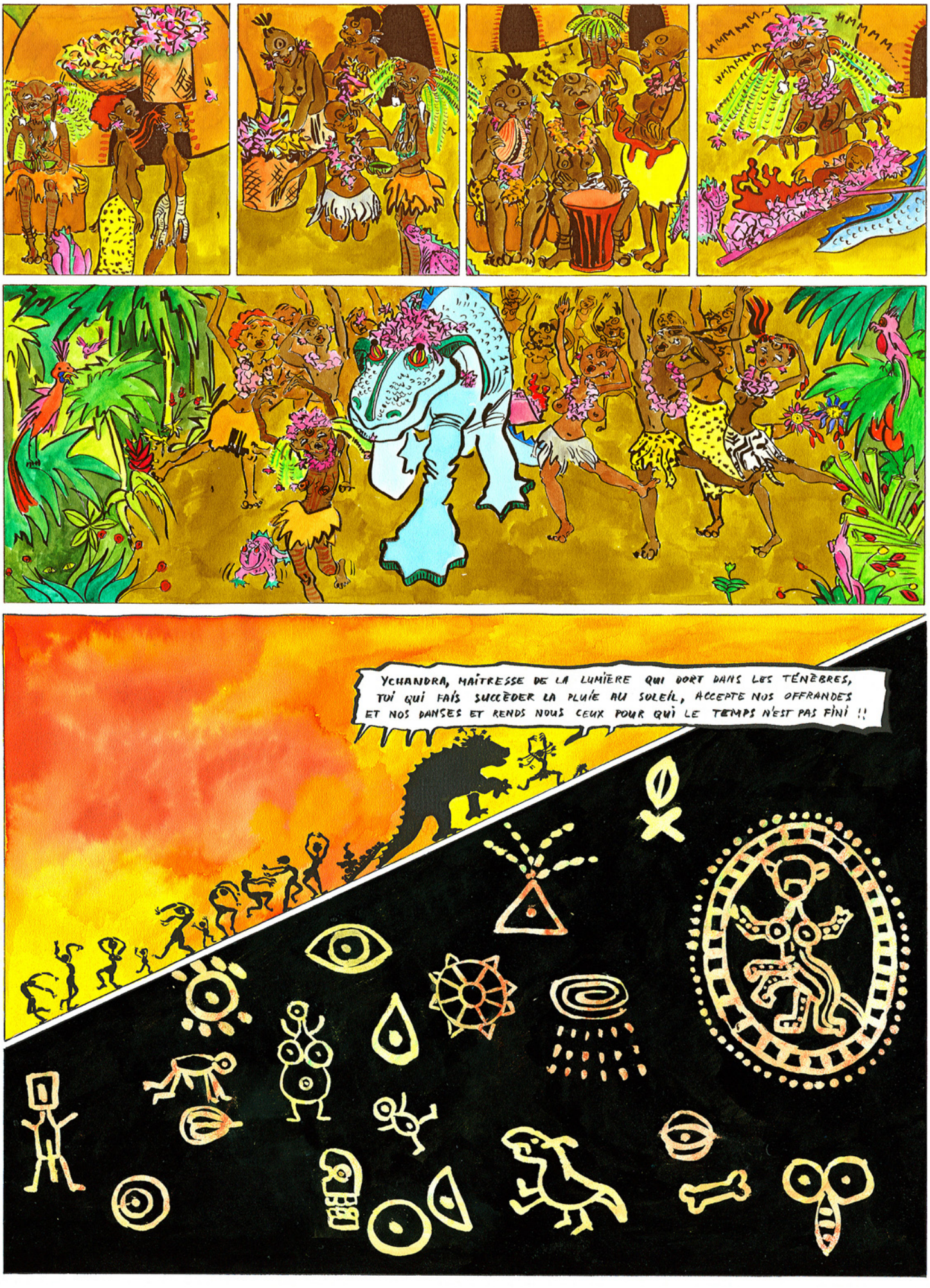
L'Etoile de l'Apsuki

«La vie d'un pirate en activité excède rarement la dizaine d'années ; mon intelligence nous en aurait peut-être fait gagner cinq, pas beaucoup plus. Mais tout a changé depuis que nous l'avons rencontrée, et nous avons commencé à regarder vers le futur. Un exercice qui donne le vertige à certains d'entre nous, et je ne suis pas loin moi-même d'en ressentir la griserie.»


HÉ, ALEKAN, LES FILETS VONT PAS REMONTER TOUS SEULS !
TOUJOURS À REGARDER LES MOUETTES CELUI LÀ...
PAS COMME TON GAMIN, UN VRAI PECHEUR !
...LÀ... DES URTICANTES !!


ATTENTION
AÏE !!
VITE VITE !
QU'EST-CE QU'IL A ?
CE SONT DES URTICANTES...
LAISSEZ PASSER LA CHAMANE !!
IL FAUT LE CONDUIRE À LA GROTTE, IL EST PUR ELLE LE SAUVERA !


HMMMM...
HMMMM...
YCHANDRA, MAÎTRESSE DE LA LUMIÈRE QUI DORT DANS LES TÉNÈBRES,
TOI QUI FAIS SUCCÉDER LA PLUIE AU SOLEIL, ACCEPTE NOS OFFRANDES
ET NOS DANSES ET REND NOUS CEUX POUR QUI LE TEMPS N'EST PAS FINI !!

Genèse

Le jour où j'ai fleuri...

Son nom est Ychandra, du moins c'est celui qu'elle nous a donné lors de notre première rencontre. Je ne sais pas exactement qui elle est ni ce qu'elle est ; tout ce que je sais c'est que pour nous autres elle a été une véritable bénédiction, la promesse de jours meilleurs, et même, chose impensable dans notre état : d'un avenir.

Je m'appelle Marnall, mon nom vous dira peut-être quelque chose, il paraît qu'en d'autres lieux ma famille règne sur un véritable empire commercial.

Je suis né et j'ai grandi dans un univers protégé, fait de grandes demeures aux plafonds hauts, de lits à baldaquins, de soie et de cristal, de promenades à cheval dans le parc domanial… Autre lieu, autre temps, je n'ai que peu de souvenirs de cette enfance dorée sur un monde lointain, tout du moins je m'efforce de les tuer à chaque fois qu'ils menacent de m'envahir aux heures nocturnes du doute et de l'ennui. Mon monde actuel ne pardonne pas la moindre faiblesse, et la nostalgie en est certainement la pire, celle qui conduit à l'apathie et au renoncement.

Vers mes seize ans ma mère et moi avions accompagné mon père en voyage commercial sur le monde de Palagre. Un monde de soleil et d'eau, que ma mère avait résolu de me faire connaître au travers d'une courte croisière. Celle-ci fut rapidement interrompue par des pirates. Suivirent de longs mois à attendre le paiement d'une rançon qui ne vint jamais. Ma mère ne tarda pas à mourir et moi à sombrer dans la torpeur, attendant la mort, ou quoi que ce fût. Survint alors un nouveau coup de pouce du destin : l'éradication de mes geôliers par des pirates concurrents. Je m'en souviens comme si c'était hier. La clameur au dehors, puis l'odeur. Le feu et la chair brûlée. C'est à ce moment que j'ai compris qui j'étais et ce que j'avais à faire. Je pense que chacun d'entre nous a une fleur au creux de l'âme ; une fleur qui rarement éclot, étouffée par le poids de la société et de ses convenances. A bien des égards, ce jour-là j'ai fleuri.

Mon attitude au cours de cet événement me valut le respect de mes libérateurs qui firent de moi l'un des leurs. Bien que nous différions à tous les égards nous avons en commun l'élément le plus important, celui qui régit nos existences : la nécessité. Respect et crainte sont intimement mêlés, et mon inflexibilité nouvellement acquise me fit rapidement prendre la tête du petit groupe. Est-ce que je regrette quelque chose dans mon existence ? Suis-je plus heureux ainsi ? Aurais-je préféré vivre ignorant mais riche ? Je ne le pense pas… Mais qu'importe ; pour le pirate il n'y a place que pour un temps : le présent. J'ai une quarantaine d'hommes sous mes ordres, dont plus de la moitié attendent l'occasion de prendre ma place. Sans parler des autres, proies ou concurrents. Jeunes filles qui lisez trop de livres et vous abrutissez de mensonges bon marché, je vous le certifie, la vie de pirate n'est certainement pas le condensé d'aventure et de romantisme qu'on vous narre. Notre vérité est toute autre. Nous sommes sales, nous sentons mauvais et nous mangeons rarement à notre faim. Les « braves gens » rêvent de nous voir pendus, nos frères de rapines lorgnent sur nos maigres possessions.

La vie d'un pirate en activité excède rarement la dizaine d'années ; mon intelligence nous en aurait peut-être fait gagner cinq, pas beaucoup plus. Mais tout a changé depuis que nous l'avons rencontrée, et nous avons commencé à regarder vers le futur. Un exercice qui donne le vertige à certains d'entre nous, et je ne suis pas loin moi-même d'en ressentir la griserie.

Des embruns aux étoiles...

De mon passé je n'ai que peu de souvenir. Le premier vraiment ancré dans ma mémoire remonte à quatre ans seulement. Il concerne celui qui est devenu mon ami maintenant, Mac Marnall. La première fleur qu'il m'ait été donnée de contempler, tout avant cela, n'a été qu'une longue léthargie.

Je ne me souviens pas de mes parents, à peine ai-je conscience d'en avoir eu. Quant à mon nom, il me vient de ce peuple indistinct et grouillant qui m'a façonnée. Jour après jour, année après année ils m'ont construite en réglant leur société autour de moi. Toutes ces années, - combien exactement ? -, j'ai agi par et pour eux, présidant aux pluies, aux moissons et aux naissances ; dispensant maladies et guérisons. J'ai agi suivant leur conscience et comme leur conscience, en accord avec leur croyance, comme le principe premier qu'ils me croyaient être : l'image d'un soleil parmi les hommes.

Je n'ai pris conscience de mon existence que tardivement, et dès lors je fus obsédée par mes origines. Animal ? Plante ? Astre ? Il m'apparut rapidement que j'étais autre, unique. Alors que certaines réalités semblaient m'échapper, comme ce qu'on nomme couleur, il semblait évident que j'avais accès à une gamme de réalités bien plus large et qui me permet de modeler la nature même des choses. Marnall pense que j'ai un rapport avec ce qu'il nomme «faër», le principe créateur. Pourquoi pas ; et après ? Depuis, j'ai appris à composer, la recherche de mes origines compte moins que celle de mon avenir. Maintenant que je suis, il convient de choisir ce que je veux être.

Je ne sais pas ce que je serais devenue si je ne les avais rencontrés. En particulier ce Marnall dont l'érudition alliée à la détermination ont immédiatement éclairé ma conscience. Ce fut pour moi une véritable révélation : l'existence d'un monde au-delà de celui que j'avais toujours connu. Un monde de violence et de beauté. Un monde où les êtres vivaient et mourraient sur l'eau, et bien au-delà : par-delà les étoiles. Je ne fus pas longue à me décider, et ces pirates ne furent pas longs à décider non plus. En changeant de fidèles je changeais de vie, et me voilà quatre ans plus tard en passe d'être sacrée reine de l'Apsuki.

L'organisation

L'étoile de l'Apsuki est une organisation criminelle naissante, essentiellement axée sur la piraterie en Apsuki bien que ses visées soient autrement plus ambitieuses. Elle compte actuellement environ cinq cents membres dont les deux tiers sont issus de la piraterie des archipels de Palagre. On l'appelle aussi parfois **la tentacule**, ou bien encore **l'étoile**, mais plus souvent on ne l'appelle pas. Car c'est avant tout une organisation secrète dont les tenants et aboutissants ne sont vraiment connus que de quelques membres.

L'organisation est née de la rencontre improbable de trois individus : le pirate érudit **Mac Marnall**, l'entité Thneskophuomique **Ychandra**, et le savant faërique **Silkat Fraeylon**.

De par son charisme surnaturel et ses autres dons faëriques, Ychandra s'est imposée comme la grande instigatrice, ou inspiratrice, de l'organisation. Elle n'occupe pas à proprement parler la place de chef, mais ses rares décisions ne sont jamais contestées. Ses avis éclairés se révèlent d'ailleurs toujours payants, même les plus farfelus. Mais comment en serait-il autrement d'un devin ? Au sein de l'organisation on la surnomme **«Elle»**, **«le guide»** ou plus récemment **«l'Oracle»**.

La place de chef est occupée par Mac Marnall dont la poigne et la connaissance du monde de la piraterie de Palagre ont rendu possible la constitution rapide du noyau de l'organisation. Son érudition, son caractère et ses origines ont entre autres favorisé son rapprochement avec Ychandra et la naissance d'une amitié entre eux. Quant à Silkat, il ne s'intéresse à rien d'autre qu'à sa recherche.

Naissance

Initialement, Mac Marnall était le capitaine de ***«la mouette rouge»***, la frégate pirate dont il avait hérité le commandement à la mort de «**crochet droit**», le précédent capitaine. En deux ans de piraterie il avait commencé à se faire un nom et pas mal de concurrents envieux. Aussi, lorsque après une bataille navale particulièrement sanglante il fallut remettre le navire en état, Mac Marnall le fit échouer sur l'île de Manatora loin des routes usuelles, bien au sud des Terres Noires, dans une zone réputée dangereuse en raison de ses autochtones. C'est là qu'il découvrit Ychandra, un être inconnu vénéré par une civilisation de sauvages. Influencés et aidés par l'entité faërique, les pirates libérèrent Ychandra et l'emmenèrent avec eux.

Il suffit de quelques mois de piraterie pour que naisse une amitié entre elle et Mac Marnall, et bien moins pour que ce dernier soit convaincu des dons de clairvoyance de son amie.

«Je ne saurai dire pourquoi, ni comment, mais je sens que ce navire impérial nous mènera aussi loin que les étoiles»

C'est sur la seule foi de cette prémonition que Mac Marnall se décida à prendre d'assaut le *«poulpe roi»*, un galion impérial. Outre la puissance de feu de ce genre de vaisseau, un accord tacite interdit aux pirates de s'en prendre aux navires impériaux : le retour de bâton est autrement plus sévère que lors de la disparition de navires autonomes. Ces répressions aussi puissantes qu'aveugles touchent tout le monde de la piraterie, les contrevenants se trouvent ainsi dépréciés même de leurs amis. Suite à cette attaque *«la mouette rouge»* se retrouva donc doublement traquée.

Mais le jeu en valait la chandelle, le *«poulpe roi»* contenait un butin plus précieux encore que l'or et les joyaux : une dizaine d'océanographes impériaux réquisitionnés pour la cartographie de Palagre ! Mac Marnall y vit immédiatement l'intérêt des cartes les plus précises qu'un capitaine n'ait jamais pu rêver... Ychandra y vit bien plus.

Parmi les océanographes capturés se trouvait le jeune Silkat Fraeylon, un savant faërique bien peu intéressé par la mer. Silkat avait même une sainte horreur de l'eau, et avait le teint olivâtre au moindre roulis. Non, ce qui intéressait vraiment le jeune homme, c'était l'étude de cet élément à la fois intangible et si présent : l'Apsuki. «Pensez, un élément dans lequel l'eau s'avère simultanément absente et présente ! Et que dire de ses rapports avec le fluide de vie, le faër ?». Mais en Palagre il n'y avait aucun débouchée pour ce genre de recherche, à tel point que son maître avait dû le vendre à l'empereur pour financer ses propres recherches sur le sujet.

Cependant que ses compagnons savants étaient passés à la planche et au sabre, Silkat se vit offrir la chance de sa vie : autant de moyens qu'il le souhaitait pour mener à bien ses recherches, pourvu qu'il arrivât rapidement à produire des navires apsukiaux. Un défi qu'il accepta immédiatement de relever.

C'est à ce moment que Marnall compris le plan instinctif de son amie : devenir les premiers pirates de l'Apsuki. Fini la concurrence inhumaine pour la survie, les longues traques pour quelques piécettes et deux balles de tabac... Ils allaient présider à la création du plus grand empire jamais connu, un empire sans terre.

Mort en suspens

Afin de mettre un terme à la traque dont il faisait l'objet, Mac Marnall orchestra son naufrage au combat. Ayant pris soin de laisser à terre ses rares hommes de confiance il prit la mer et se porta à la rencontre du premier navire venu. Arrivé en vue d'une flottille pirate, il saborda son propre navire et s'en fut discrètement, aidé par Ychandra, condamnant ses hommes à une mort certaine. C'est ainsi que la *«tortue bleue»* et le *«crabe bleu»* purent se targuer d'avoir envoyé le célèbre Mac Marnall par le fond.

Réfugié sur l'île de Manatora maintenant quasiment déserte, il fallut à peine plus d'une année à Silkat pour créer son premier prototype, et quelques six mois de plus pour adapter son système à la coque construite par Marnall et ses quatre hommes. C'est à une Ychandra émerveillée qu'on laissa le soin du premier voyage Apsukial.

Renaissance

Partant de là tout alla très vite. Devant ces gages de réussite **Ektor bras-de-fer**, l'ami de Marnall qui jusque là avait accepté à reculons de changer les trésors du pirate contre des marchandises pour le savant, prit une part plus active dans l'opération. Quelques nouveaux hommes de confiance furent enrôlés, les marchandises se firent plus régulières et parfois même gratuites, cependant qu'Ychandra, Marnall et leurs hommes étrennaient leur premier vaisseau.

Des essais méthodiques permirent à Mac Marnall de roder les techniques d'abordage en Apsuki et de modifier en conséquence le carénage des navires suivants.

En bref, trois ans après la mise par le fond de *«la mouette rouge»*, l'organisation naissante comptait une quarantaine de membres et quatre navires Apsukiaux, dont deux parés pour le combat. Quant aux infrastructures, la base de Manatora avait rapidement été réduite, maintenue au strict minimum, pour lui préférer un bout de cailloux proto-lunaire aux frontières de l'apsuki. Plus inculte, mais surtout plus discret. L'organisation avait alors un unique combat à son actif, mais avec bien plus de richesses qu'en trois ans de campagne maritime.

C'est à peu près à cette époque qu'Ychandra donna son nom à l'organisation. Un nom reflétait à la fois ses origines maritimes sa vocation Apsukiale et son aspect ramifié. C'est aussi à cette époque qu'on décida de renflouer *«la mouette rouge»* et de l'équiper de moteurs faëriques. Le chantier dura deux ans mais il a offert à l'organisation une certaine latitude sur Palagre. Quelques pirates jurent maintenant avoir vu *«la mouette rouge»* surgir des flots et prendre l'air ses voiles déchirées claquant au vent. Elle les aurait pris en chasse sur de nombreux miles avant de retourner aux flots dont elle est issue. On attribue bien entendue à ce vaisseau fantôme toutes les disparitions inexpliquées et tout un tas de légendes débridées. De quoi repousser les importuns de zones sensibles, telles que Manatora.

Vocations

Maintenant, quelques six ans plus tard, l'organisation ne s'est toujours pas dévoilée. Elle s'est ramifiée, complexifiée, et compte près de cinq cents membres directs ou indirects sur neuf mondes différents. La flotte compte quinze navires, dont quatre de grande taille et une trentaine de points de replis, majoritairement en Apsuki. Silkat s'intéresse exclusivement à ses travaux théoriques, ayant délégué ses tâches pratiques à deux aides qu'il a lui-même formés. Ils sortent chaque année de quoi équiper quatre nouveaux navires lourds.

Sur les cinq cents membres, beaucoup n'ont aucune connaissance d'un quelconque rapport entre leur organisation secrète et l'Apsuki. Les autres ont systématiquement rencontré Ychandra, leur vie en a été bouleversée, ils ont la sensation d'oeuvrer pour «quelque chose de grand». Une centaine d'entre eux constituent la flotte de l'étoile et naviguent en Apsuki, les autres peuplent les bases arrières ou gèrent des intérêts locaux.

Le système est très cloisonné, et rares sont ceux à connaître toute l'étendue de l'organisation. Le personnel navigant change très rarement de navire, met rarement pied à terre, et jamais en dehors des bases secrètes. De même, seuls les quatre capitaines connaissent les routes Apsukiales menant aux mondes et aux bases, et seuls les deux cadres en connaissent l'intégralité.

L'étoile se finance grâce à ses actes de piraterie en Apsuki, une activité d'autant plus lucrative que les clients du voyage Apsukial sont généralement richissimes. Ce moyen de locomotion n'étant pas très développé, il n'est généralement pas à la hauteur de la bourse des petites gens. On trouve principalement des navires affrétés par de riches potentats ou des commerçants exportant des denrées à fort bénéfice inter-mondes. L'étoile a aussi recours au commerce sur certains mondes où les risques d'attirer l'attention sont minimes.

Mais le but ultime de Mac Marnall et d'Ychandra n'est pas la simple piraterie, ils voient bien plus loin : le contrôle de l'Apsuki, un lieu trop longtemps négligé. Leur objectif est d'en contrôler toutes les routes, d'en devenir les maîtres incontestés afin de s'imposer comme suzerains légitimes de ce vaste non-monde de Katura. Partant de là, ils présideront légitimement à tous les passages inter-mondes. Un pouvoir potentiellement bien supérieur à celui de n'importe quel suzerain d'un quelconque monde.

Mais pour arriver à ce résultat il convient d'avancer masqué. Si qui que ce soit venait à éventer le secret, l'idée pourrait être ravie par d'autres ayant de plus gros moyens, ou bien les divers pouvoirs pourraient s'allier et aligner suffisamment de vaisseaux de guerre pour éradiquer la flotte aérospatiale de l'organisation. Ils pourraient aussi plus simplement leur couper les vivres en menaçant l'intendance : les fragiles bases secrètes et les organisations locales sur les différents mondes.

Dans les premières années de son existence, tant que ses réseaux au sol et sa flotte ne seront pas rodés, l'étoile sera fragile ; personne ne doit avoir connaissance de son existence. Pour le moment donc, le succès réside dans le secret. C'est essentiellement pour ces raisons que l'organisation a été cloisonnée et hiérarchisée. C'est aussi pour cela que les prises sont strictement limitées et étudiées : les équipes locales à chaque monde font remonter des informations sur la nature des vaisseaux et de leurs passagers, il convient de ne pas s'en prendre à des personnes trop puissantes.

Bientôt, lorsqu'elle comptera une cinquantaine de gros navires et le personnel navigant, l'organisation pourra se révéler aux mondes. On décidera alors de ce qu'il conviendra de faire des bases arrières, plus forcément utiles.

Les trois Règles et la marque

Dans le même souci de discrétion, chaque nouvelle recrue est soumise à trois règles indistinctement partagées par tous les membres de l'organisation à quelque niveau que ce soit. Elles sont édictées dans l'ordre de leur priorité, ainsi si elles entrent en conflit la première prime sur la seconde, et la seconde sur la troisième.

Première règle : «que tous se taisent»

A quelque niveau qu'il soit, un membre de l'étoile doit garder le secret sur ce qu'il sait de l'organisation.

Seconde règle : «que nul ne survive»

Si quelqu'un vient à briser la première règle, il doit mourir. Cette règle vaut pour celui qui en vient à apprendre le secret, comme pour celui qui le dévoile s'il ne règle pas le problème lui-même. En particulier, cette règle implique que toutes les victimes d'une attaque en Apsuki doivent mourir.

Troisième règle : «obéissance»

L'étoile est strictement hiérarchisée, si un supérieur donne un ordre, on a obligation de le respecter. Chaque individu connaît uniquement son supérieur direct, ces derniers connaissent des codes chiffrés leur permettant de communiquer par écrit et de s'assurer de l'identité de leur alter-ego.

Une autre spécificité partagée par les membres de l'organisation est un tatouage d'étoile de mer enlaçant une étoile (l'astre) leur permettant de marquer leur appartenance au groupe, de s'identifier les uns les autres. Le modèle et l'endroit ne sont pas imposés, ce qui laisse libre cours à de véritables oeuvres d'art.

Ychandra s'est personnellement impliquée dans la «punition» de quelques indélicats. Une sanction faërique discrète mais efficace et spectaculaire. Depuis, plus personne ne songerait à trahir, persuadé qu'une obscure malédiction scelle leur pacte d'entrée dans l'organisation. On assimile souvent la signature du pacte à l'imposition de la marque, et on attribue à cette dernière le pouvoir magique de détruire quiconque trahirait.

Quelques lieux importants

Manatora (monde de Palagre)

L'île sur laquelle Ychandra est née et a exercé son pouvoir pendant tant d'années a été réinvestie en base arrière. On y a bâti les deux premiers prototypes ainsi que le premier vaisseau de guerre, *« la lamproie »* avant d'exporter la construction aéronautique sur Rochefroide.

Manatora est certainement la plus grosse base de l'étoile. La partie sud de l'île, à proximité de la mer compte deux villages séparés par une plage de quelques kilomètres.

Le village cannibale comprend une centaine de huttes dont à peine le quart sont encore habitées. Il porte toujours les stigmates de l'attaque de *« la mouette rouge »* dix ans plus tôt, les cases brûlées ou noircies par le feu n'ont pas été reconstruites. La trentaine de résidents ayant survécu au massacre ont accueilli Ychandra lors de son retour, et ont accepté de rejoindre l'étoile uniquement pour la suivre. Pour eux c'était le signe que « celle qui fait pousser les plantes » leur avait pardonné d'avoir tenté de la retenir, on ne change pas une habitude vieille de plusieurs siècles. Les cannibales de Manatora ont quelque peu modifié leur style de vie pour se plier aux exigences de l'organisation. C'est sur eux que repose la déforestation nécessaire à la construction des navires. Un emploi qu'ils assument particulièrement bien grâce à leurs quelques dinosaures herbivores de levage. Ils se sont peu mélangés aux nouveaux résidents dont ils ne partagent que peu d'activité.

Le village pirate est constitué d'une dizaine de cabanons en bord de plage. La vingtaine d'hommes se partage entre les diverses tâches de survie et la confection de planches à partir des troncs fournis par les cannibales. Les planches sont enlevées de temps en temps par un navire volant qui impressionne tout le monde. Il arrive aussi de temps en temps aux insulaires de construire un bateau pour soutenir la piraterie locale dans laquelle Mac Marnall a commencé d'investir. Ces navires sont généralement livrés au large de Tortugan.

Au centre de l'île, un volcan éteint recèle la grotte dans laquelle Ychandra est née. Un immense puits ténébreux dans lequel repose *« la mouette rouge »* améliorée. Seul **Rodolf fol-œil**, le contremaître et intendant de l'île a connaissance de ce dernier détail.

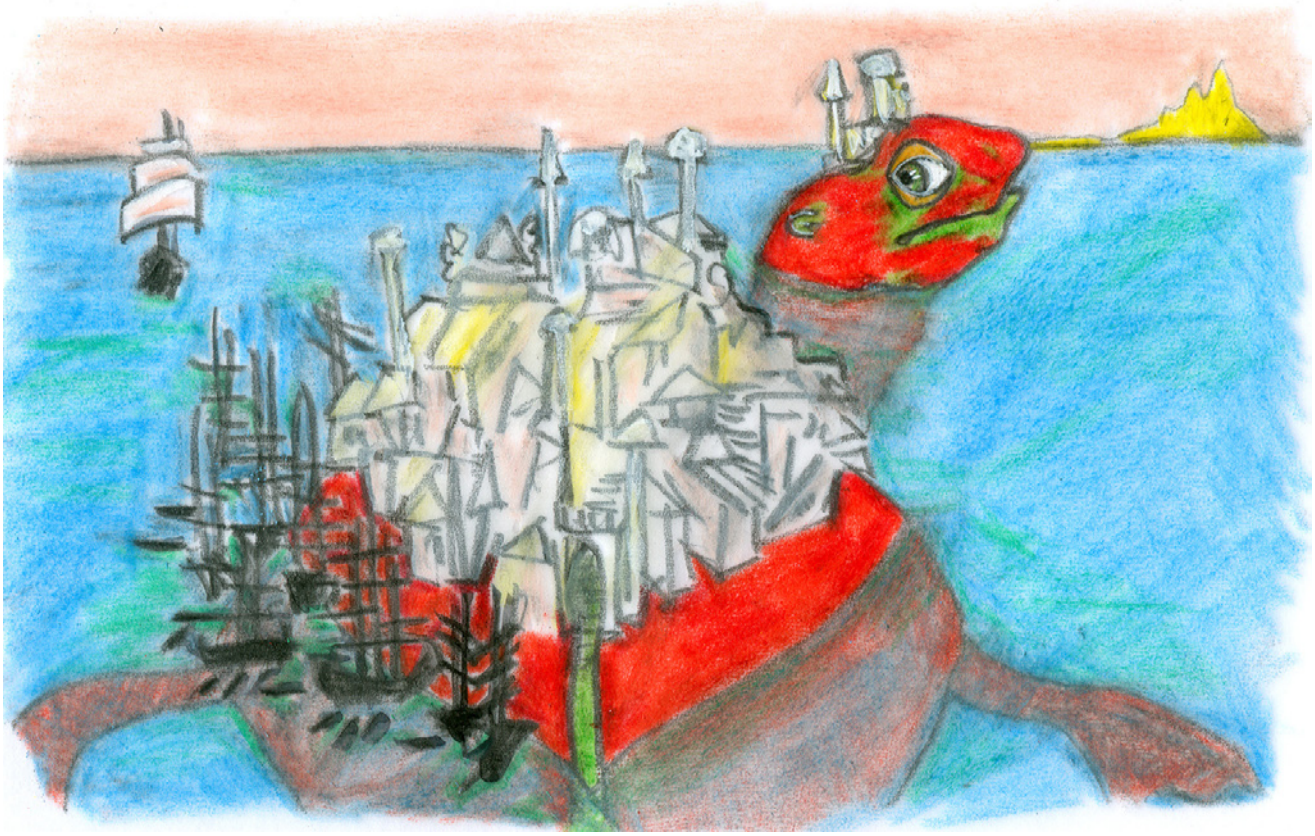
Tortugan (monde de Palagre)

La célèbre ville-tortue, une des multiples capitales de la piraterie, bâtie sur le dos d'une tortue gigantesque. Tortugan croise généralement très au sud des archipels de palagre, il lui arrive toutefois lorsque le besoin s'en fait sentir, de pousser plus au nord au milieu de l'archipel impérial, ou bien encore à l'intérieur des Terres Noires, par voie fluviale ou terrestre.

La ville a une démographie variable car elle accueille énormément d'étrangers. On compte trois centaines de résidents permanents pour une moyenne d'un millier de visiteurs ponctuels. On a déjà observé plus d'une cinquantaine de navires arrimés simultanément à la carapace du chélonien.

Les activités des habitants tournent essentiellement autour de leurs visiteurs : auberges et hostelleries, quartier des marins (comprendre quartier des plaisirs : des jeux à la prostitution), intermédiaires pour toutes sortes d'affaires (commerciales ou politiques), marchés en tous genres. Tortugan est le lieu de toutes les rencontres, du pirate le plus sanguinaire au nobliau en mal de sensation forte en passant par le commerçant véreux ou simplement désireux de faire des affaires lucratives.

Ici, aucune loi n'a cours et pourtant on observe une trêve de fait. Un service d'ordre d'une trentaine de faërics discrets mais efficaces est constamment sur la brèche pour régler le moindre conflit. Face à cette masse bigarrée et théoriquement désarmée ils seraient néanmoins rapidement dépassés si tout le monde



n'avait conscience d'être assis sur un baril de poudre : la moindre étincelle de discorde ne laisserait pas grand monde vivant !

Outre le brassage socio-politique, cette ville est aussi le lieu de rencontre multi-ethniques. Il n'est pas rare d'y voir des palustres, squamos ou autre anthropophages venus échanger entre eux ou avec leurs frères humains.

L'étoile de l'Apsuki possède une auberge sur Tortugan : *«l'oeuf unique»*. Un bon moyen pour garder des contacts avec le monde de la piraterie, rester très au fait de la géopolitique du monde de Palagre, ou tout simplement pour écouler les marchandises volées par l'organisation.

L'oeuf unique est une des institutions de Tortugan. Située bien au centre de la carapace, elle emploie une vingtaine de personnes et propose une soixantaine de chambres aux visiteurs. Trois gros entrepôts attenants à la bâtisse en font aussi un lieu prisé pour les tractations commerciales directement avec le patron, ou en guise d'intermédiaire entre négociants anonymes.

Le patron, **Ektor Bras-de-Fer**, est une véritable force de la nature. Il dort peu, travaille beaucoup, et remet à leur place d'une seule main les clients impolis avec sa fille. Très investi dans les affaires de l'île, il a récemment acquis une place au conseil. Très bon ami de Marnall, il n'a pas été difficile à convaincre de rejoindre l'organisation. Il l'a même fait de son plein gré dès le début en reconnaissant là un de ces plans complètement fous qui ne peuvent que marcher, un de ces plans dont il faut absolument être. En signe de son implication il a absolument tenu à ce que son fils soit accepté comme membre actif.

Rochefroide (Monde de Palagre)

Trop petit pour être considéré comme une lune, ce caillou offre une superficie de quelques kilomètres carrés, la taille d'une petite ville. Situé à quelques kilomètres de la bulle de Palagre, il est particulièrement impropre à la vie, et seules quelques bulles de Psuki faëriquement maintenues soulagent l'existence de ses quelques habitants.

C'est le royaume de Silkat Fraylon, son laboratoire et l'unique chantier aéronaval de l'organisation. Les vingt résidents habitent dans un réseau de grottes naturelles relativement bien aménagées. Ils se relayent nuit et jour (une distinction qui n'a pas beaucoup de sens ici) pour la création de nouveaux navires suivant les plans d'**Ermann Farlaff**, l'ingénieur aéronautique et contremaître de l'îlot. Bien qu'il soit hiérarchiquement inférieur à Silkat dans l'organisation, Ermann a le statut de capitaine de Rochefroide. De fait, il a la rude tâche d'administrer à la fois la vie quotidienne et son chantier, et de se plier aux éventuelles exigences du savant.

Stavros Zolkis et **Netuna Zatorlis**, étaient navigateurs sur un des premiers navires apsukiaux arraisonné par Mac Marnall. Le couple de faëriques a été réquisitionné et formé par Silkat pour la confection de moteurs faëriques. Les deux individus sont partagés entre l'envie de fuir et celle de participer à la grande oeuvre. L'influence d'Ychandra s'estompant, ils recouvrent petit à petit un libre arbitre qu'ils n'avaient jamais vraiment perdu. En bons faëriques ils ont appris le pragmatisme bien assez tôt et comprennent leur intérêt à rester dans la danse : ils font partie des éléments indispensables d'une organisation montante. Le fait est que Netuna désirerait un enfant et qu'elle a conscience qu'en restant ici ce ne sera guère possible avant une période indéterminée.

Maintenant qu'il a les coudées franches, **Silkat Fraylon** peut enfin passer son temps à ses précieuses études théoriques sur la nature des fluides faëriques. Suite à un accord passé avec Marnall, il ne consent à rompre ses précieuses études que pour dépiauter les rares moteurs faëriques prélevés sur des navires arraisonnés. Des études appliquées qui permettent souvent des modifications mineures sur ses propres moteurs.

L'importance stratégique capitale de Rochefroide implique des mesures de sécurité draconiennes. Deux petits vaisseaux de combat, le *« lucanes »* et la *« sardine »* se relayent régulièrement aux abords de l'îlot, faisant la navette par Manatora pour le ravitaillement.

Tentacula (Apsuki)

Au cours d'un de ses voyages Mac Marnall a découvert un amas de terres dans l'Apsuki, comme un monde qui aurait implosé et dont le psuki aurait fui. Des tonnes de poussière, de terre et de cailloux strient l'espace, formant comme autant de tentacules autour d'un cœur rocheux de forme plate. Tentacula est devenu la base de prédilection de Mac Marnall qui a résolu d'en faire la capitale de l'étoile. Il envisage même d'y rétablir une bulle de psuki et a demandé à Silkat de plancher sur la question. En attendant, il tente occasionnellement de dérober du psuki dans les mondes qu'il visite pour le transvaser ici. Mais la « greffe » semble difficile à prendre.

Les abords de Tentacula sont rendus dangereux par les flagelles aux mouvements erratiques, mais ils ne présentent pas de gros risque pour un navigateur aguerri et ayant tout son temps pour la manœuvre. Le cœur solide présente une face plane de forme elliptique d'environ 100 km de long sur 40 de large et autant de hauteur. On peut y observer d'anciennes traces de vie : zébrures dans la roches laissées par des racines depuis longtemps disparues, vestiges de constructions rudimentaires, anciens lits de rivière et lacs asséchés jonchés de squelettes…

Les efforts de terraformation se sont essentiellement portés sur les abords d'une grotte à peu près centrale au monde. Le vaste réseau de tunnels y est lentement aménagé pour héberger les hommes, leurs vivres et leur butin. Au centre de la plus grande salle, une bulle de Psuki d'une centaine de mètres de rayon a été générée, provoquant la condensation de l'eau sur les parois et la constitution d'un vaste lac d'eau potable. Le manque de lumière n'a permis d'y faire pousser qu'une variété de mousse primitive phosphorescente, éclairant faiblement un réseau de stalactites cristallines. Quelques ouvertures pratiquées dans les murs amènent cette atmosphère féerique dans les grottes attenantes. On y trouve en particulier les quartiers des officiers et la salle du conseil où tous les capitaines se donnent rendez-vous quatre fois l'an pour prendre leurs ordres.

L'absence de psuki rend les déplacements particulièrement difficiles au sol, c'est pourquoi des filins ont été tirés partout dans le réseau de grotte afin que les gens puissent se mouvoir à la force des bras.

Le lac cristallin est un des lieux préférés d'Ychandra qui vient souvent s'y ressourcer. Il n'est pas rare de l'y croiser, particulièrement au cours des quatre grandes réunions, mais aussi en des moments plus calmes.

Roquelune (Monde d'Otroi)

Aménagée sur un plateau de la face cachée de la plus grande lune d'Otroi, Roquelune compte une dizaine de résidents. Outre le ravitaillement des navires de combat, le lieu est essentiellement porté vers le commerce avec Otroi. C'est à une femme, le capitaine **Méluden Silmelis** qu'on a donné la responsabilité du fonctionnement de Roquelune. Fille d'une famille de petits marchands d'Otroi elle est bien placée pour exercer commerce. Elle échange la nacre de Palagre contre des denrées alimentaires, des animaux et des pierreries d'Otroi. Outre le ravitaillement et une énorme plus-value, elle tisse un réseau de marchands et d'informateurs sur Otroi. Bien entendu, elle ne se rend jamais sur Palagre elle-même, et reçoit la nacre des vaisseaux de guerre qu'elle a la charge de ravitailler.

Méluden a rencontré Mac Marnall et rapidement deviné ses origines, elle respecte néanmoins la discrétion de son amiral dont elle est secrètement amoureuse… Ce qui ne l'empêche

pas de se renseigner de loin en loin sur l'évolution de la famille Marnall sur Otroi, par exemple en traitant avec le père.

Des bases en Apsuki

En dehors du cas isolé de Tentacula, il est rare de trouver un gros amas de terres en Apsuki, généralement ce sont plutôt des rochers isolés dont la taille varie entre quelques dizaines et quelques centaines de mètres, rarement plus d'un kilomètre de diamètre. Il n'est pas rare que les navigateurs s'en servent comme repère de navigation, mais seuls les pirates de l'étoile ont résolu d'y installer des points de repli ou de ravitaillement. Il s'en compte maintenant une trentaine. Les plus petits comprennent généralement quelques anfractuosités dans lesquelles sont cachées des psukines et de la nourriture. Les plus gros peuvent offrir des systèmes de grottes et de cavernes dans lesquelles on peut cacher un navire et ses hommes, on y entrepose souvent le butin et des munitions de rechange.

Infrastructure

Le projet ambitieux de l'étoile a conduit au développement d'objets faëriques spécifiques.

La clé des étoiles

Rares sont les moteurs faëriques à fonctionner de manière autonome, ils requièrent généralement la présence d'un faërique à bord pour transférer une partie de son fluide à la machine. Silkat s'est inspiré des travaux de son ancien maître et de l'étude des moteurs du premier navire arraisonné pour mettre au point un mécanisme catalytique utilisant le champ de faër ambiant. Outre une amélioration de la catalyse, permettant une bonne accélération au démarrage, Silkat a miniaturisé le mécanisme.

Ainsi, le fonctionnement de chaque navire de l'étoile dépend d'une sorte de cristal faërique détenu par son capitaine. C'est la mise en place de ce cristal dans le moteur principal qui permet l'utilisation du faër ambiant, et donc son fonctionnement.

Sans cette clé, impossible d'utiliser le navire, à moins d'être un faërique puissant et de sacrifier autant de point de faër qu'il faut pour nourrir les moteurs.

Cartes et astrolabe faërique

La navigation dans l'espace offre une dimension de plus que sur mer, complexifiant d'autant les calculs et le repérage. Certaines cartes tentent de représenter l'espace comme une succession de grilles cubiques, chaque cube étant représenté tranche par tranche. Une débauche de papier et d'énergie pour un résultat très peu compréhensible. La notation la plus usitée consiste à utiliser des repères locaux : par exemple l'alignement de deux astres et l'angle formé avec un troisième. C'est ainsi qu'on note la plupart des routes apsukiales, à la manière d'une recette de cuisine ou d'un guide routier terrestre : « une fois la grande roue d'Otroi en mire, progresser jusqu'à ce que le globe d'Uthar forme un disque de deux pouces, puis tourner à 45° par rapport à l'œil d'Athor… ».

Pour un repérage absolu on a parfois recours à des objets faëriques munis de pointeurs comme aimantés vers des astres spécifiques. Chaque astre laisse en effet une trace faërique particulière avec laquelle il est possible d'entrer en résonance. Ces objets sont extrêmement rares et ce d'autant plus qu'ils comptent un grand nombre de pointeurs.

Psukine

Véritable piège à eau, la psukine est l'objet faërique indispensable à tout voyage au long cours en Apsuki. Dans sa forme la plus simple il s'agit d'un récipient entouré d'une boule de psuki. C'est là le moyen le plus simple qu'on ait imaginé pour transporter de l'eau dans l'Apsuki. Suivant la contenance, le lieu et la facture, le prix de cet objet peut grandement varier. Dans son acception usuelle on compte 1.000 Po pour une outre d'un litre, le prix doublant pour chaque litre supplémentaire.

Les faëriques de l'étoile ont mis leur talent à profit pour créer des réservoirs conséquents dans chacun de leur navire. Ils ont en outre développé des pièges à eau en forme d'entonnoir afin de condenser les gaz aqueux directement dans l'Apsuki. Ces pièges ont principalement été déployés sur les lieux de replis de manière à ce que les navires puissent se ravitailler en eau.

Navires apsukiaux

Bien qu'ils ne soient pas légion, les navires apsukiaux ne sont pas une nouveauté. Leur faible développement tient pour une bonne part au prix exorbitant de leur construction, essentiellement lié à la confection des moteurs faëriques et pour leur mise en fonctionnement : coût d'un équipage et de navigateurs faëriques pour des voyages parfois assez longs. A tonnage égal, le coût d'un tel vaisseau est généralement estimé à une dizaine de fois celui d'un navire maritime.

Mais la véritable raison du faible développement de l'aéronavale réside souvent dans le peu d'intérêt des politiques locales dans la recherche et le développement de ce qu'elles considèrent comme une futilité. Il y a déjà tant à faire chez soi ! De fait, le trafic apsukial est souvent très limité et réside essentiellement dans le fret marchand, car ces derniers ont vite compris les bénéfices qu'ils pouvaient tirer du commerce de denrées entre les mondes.

En cela Marnall et Silkat font office de précurseurs. Marnall en investissant dans cette recherche d'avenir, Silkat en la développant.

Les capitaines de l'étoile ont estimé à une cinquantaine le nombre de gros navires à affréter pour effectuer le blocus d'un monde de taille moyenne. Mais pour l'heure, seuls quatre gros navires sont sortis de Rochefroide, et on en attend quatre de plus par année à venir.

Les quatre principaux navires de l'étoile sont bâtis sur un schéma similaire : une forme bombée contenant une cale de grande contenance pour accueillir butin et provisions, des pontons latéraux pour accueillir de deux à huit petits navires d'assaut, un ponton supérieur étroit parcouru d'une rambarde où s'arrimer pour les manœuvres extérieures, des écoutilles latérales abritant des canons et autres boutefeux, et bien entendu des cabines pour un personnel navigant qui a rarement l'occasion de mettre pied à terre.

En raison de ces contraintes, ces navires ne sont pas prévus pour flotter sur l'eau. En fait, seul *« l'espadon »* peut le faire sans dommage, et encore, il n'a pas un très bon hydrodynamisme.

La lamproie

Premier gros navire de l'étoile, il est commandé par le capitaine Grilem. Pour un tonnage moyen il comporte une grande soute, quinze canons sur chaque bord, un boutefeu à l'avant et

la place pour ranger deux petits vaisseaux annexes. Peu mobile, c'est un excellent vaisseau de transport ou de barrage.

Personnel navigant : 10 pour la navigation, 35 pour les armes, 60 de plus en passagers.

Clé à faër : 6

L'espadon

Seul navire amphibie de l'étoile, il a été confié au capitaine Alekay. De taille moyenne, quatre annexes remisées au dessus de la coque, une grosse soute et 10 canons sur chaque bord. Un rostre empaleur court sur l'avant.

Personnel navigant : 8 pour la navigation, 20 pour tous les canons, 60 de plus en passagers.

Clé à faër : 5

Le narval

Navire d'Eydol bras-agile, le narval est le plus maniable des quatre. Il a la soute la plus petite, une dizaine de petits canons sur chaque bord, quatre petites annexes et des moteurs faëriques permettant des accélération rapides ainsi qu'un long rostre empaleur utilisé pour fendre le poste de pilotage des vaisseaux cibles.

Personnel navigant : 8 pour la navigation, 15 pour tous les canons, 30 de plus en passagers

Clé à faër : 4

La vouivre

Le plus fin et le plus allongé des gros navires de l'étoile. C'est aussi le plus rapide, ce pour quoi Mac Marnall se l'est attribué. Il peut arrimer jusqu'à huit annexes sur ses flancs, mais doit pour cela masquer un certain nombre de ses 16 canons par bord.

Personnel navigant : 6 pour la navigation, 32 pour tous les canons, 40 de plus en passagers

Clé à faër : 4

Les annexes sont très variables en taille et en nature. Généralement elles nécessitent un nombre restreint de pilotes : de 1 à 2, et sont conçues pour le transport, l'abordage l'escorte ou l'assaut. En fonction de quoi elles peuvent transporter de 2 à 20 passagers, contenir 2 canons moyens ou jusqu'à 8 canons légers ou encore un boutefeu. Leur clé de faër est généralement de 2.

L'étoile possède une quinzaine de ces petits vaisseaux qui volent généralement dans les parages d'un gros. Actuellement la priorité est donnée à la construction des gros vaisseaux, et la production des annexes sera ralentie.

Personnages importants

Ychandra

Histoire : Ychandra est l'archétype même de la personne en constant chavirement autour d'une position d'équilibre. Elle présente les stigmates de sa dualité autant au niveau physique que moral. Rien d'anormal, en somme lorsqu'on connaît sa nature Thneskophuome. Elle n'a pas conscience de ses origines, ce qui renforce d'autant sa spontanéité et son instabilité.

Ychandra a passé les premiers siècles de son existence coincée dans un cratère de Palagre avant d'être découverte et quasiment déifiée par des cannibales des terres noires. Pendant une centaine d'années elle joua parfaitement son rôle en usant des dons faëriques innés qu'elle se découvrit peu à peu.

Elle aurait certainement pu continuer à exercer ses talents pendant des siècles si elle n'avait rencontré Mac Marnall et décidé de joindre leurs destinées pour une histoire autrement plus aventureuse.

Actuellement, elle prend plaisir à voyager entre divers mondes autour desquels elle se contente souvent de graviter. Parfois aussi, il lui arrive de descendre visiter, rarement dans une zone peuplée.

Malgré ses prédispositions évidentes pour le faër, Ychandra n'en abuse que rarement, généralement pour s'assurer le concours d'une personne lors d'une action à laquelle elle tient particulièrement. Bien qu'elle n'ait jamais rencontré ses parents ni été enseignée par eux, elle a une forte conscience que son rôle est de guider, non de forcer. Ou peut-être est-ce simplement qu'elle prend plus de plaisir à observer... Mais après tout, n'en est-il pas ainsi de tous les êtres faëriques ?

Description physique : Ychandra possède un corps proche de celui d'une lionne surmonté d'un torse aux allures de Favel. Son pelage à dominante fauve et légèrement pailleté d'or étincelant se moire de légères nuances bleue ou rouge suivant que son humeur la porte vers l'une ou l'autre de ses composantes Phuome ou Thnesk.

Elle n'est jamais vêtue et exhibe ses charmes avec un naturel déconcertant. Ses traits fins et graciles accentuent d'autant ses capacités faëriques de séduction.

On devine immédiatement sa cécité à son visage figé, ses yeux toujours clos et sa gestuelle incertaine. Elle possède néanmoins des capacités de divination qui lui procurent l'équivalent de la vision d'un gros myope.

Ces capacités de devineresse brouillent quelque peu son appréhension du présent, pour ne pas se mélanger dans les trames du possible elle est obligée d'être particulièrement attentive, ce qui lui donne un air rêveur et une lenteur dérangeante.

Caractéristiques :

Espèce : Thneksophuome
Corps : 15 (Endurance : 16 Résistance : 16 Agilité : 15)
Savoir : 8 (Science : 8 Peuples : 10 Arts : 18)
Nature : 15 (Animaux : 16 Plantes :16 Survie : 15)
Dextérité : 8 (A distance : 8 Discrétion : 16 Vol : 8)
Force : 10 (Armes : 10 Mains nues : 10)
Esprit : 20 (Charisme : 20 jeu : 20)
Odorat : 12 ouïe : 14 vue : (0 théorique, 4 effectif) goût : 6
toucher : 14
Protection :
Vie :
Dégâts : griffes / crocs / mains nues
Balance Faërique Thnesk-Phuome : 0
Taux de Faër : 20
Sorts : *Nom (sphère / Faër) (score)*
- Ychandra n'en est pas consciente, mais elle est capable d'utiliser la majorité des sorts avec un score de 10/20. Elle a néanmoins développé un certain nombre d'aspects qu'elle sera susceptible d'utiliser avec plus de facilité :
- Toutes les défenses élémentaires et conjurations élémentaires avec un score de 15/20
- Purification de l'eau (sphère de l'eau, Phuomos) (20)
- Pluie/Neige (sphère de l'eau, Thneskos) (20)
- Froid/Chaleur (sphère de l'air, Thneskos) (20)
- Fécondité/Stérilité (sphère des animaux, Thneskos) (20)

- Purification/Pourrissement de la viande (sphère des animaux, Thneskos) (20)
- Guérison (sphère du corps, Phuomos) (20)
- Charme (sphère Esprit, Phuomos) (20)
- Télépathie (sphère Esprit, Phuomos) (20)
- Hypnose (sphère Esprit, Thneskos) (20)
- Mémoire (sphère Esprit, Thneskos) (20)

Ychandra possède en outre quelques dons automatiques, inhérents à son imbrication avec le Faër :
- *Aura de faiblesse* : quiconque la voit ne peut s'empêcher de ressentir de l'affection pour cette petite chose fragile, et souhaitera faire son possible pour la protéger. Concrètement, tout individu aura droit à un jet de résistance (1D20 sous son taux de faër et sous 1D20 lancé par Ychandra). Sur une réussite le personnage ressent simplement de la sympathie pour Ychandra, mais ne sera pas sous le charme. Sur une réussite critique, il sentira que son attirance pour Ychandra est arbitraire et pourrait bien avoir de l'animosité envers cet être trop parfait, peut-être même supputera t-il la manipulation. Sur un échec critique le personnage sera partagé entre amour fraternel et incestueux, sur échec simple il aura simplement un fort sentiment de protection envers elle.
- *Seconde vue* : Ychandra compense son absence de vue par des dons de prédiction. Elle est capable en particulier de ressentir les effets positifs et négatifs d'une action dans le temps. Ces bénéfices lui sont d'autant plus faciles à ressentir que leur effet sera grand ou simplement proche dans le temps. Ce don a aussi pour effet d'accorder à Ychandra l'équivalent de 4 points de vue, par le simple fait qu'elle ressent en permanence la probabilité de se cogner si elle avançait dans une direction.

Mac Marnall

Histoire : D'origine noble, Mac Marnall a passé ses seize premières années dans un manoir du comté de Mondragon sur le monde d'Otroi. Son père **Hubert Felix de Marnall**, frère cadet du comte de Mondragon avait embrassé la profession de marchand où il excellait. A l'inverse de ses concitoyens cependant il nourrissait de la curiosité pour les mondes éloignés, et accepta volontiers un rôle de conseiller pour une mission protocolaire sur Palagre. C'est au cours de ce voyage que son épouse et son fils âgé de 16 ans, partis en croisière, furent enlevés par des pirates.

De cette époque lointaine le jeune homme n'a gardé que son nom et ses manières. Ses leçons d'escrime et les rudiments de science qu'on lui avait enseignés très tôt lui furent aussi d'un grand secours. De faible constitution, sa mère mourut avant six mois, quant à lui il sombra dans la torpeur et ne se réveilla que lorsqu'un autre groupe de pirates venus s'emparer des richesses du premier le libéra. Son attitude sanguinaire envers ses geôliers lui valut le respect et la crainte de ses libérateurs et d'otage il devint pirate.

Après un an de flibuste il devint second du célèbre « crochet droit », puis devint capitaine lorsque ce dernier mourut au cours d'un combat acharné contre une autre goélette pirate.

La découverte d'Ychandra redonna un sens à son existence, le voilà en route pour être suzerain des étoiles.

Bien qu'on lui attribue facilement ce trait de caractère, Mac Marnall n'est pas foncièrement sanguinaire, il a juste compris l'intérêt qu'il pouvait tirer de la peur. Et pour faire peur à des pirates il faut se donner de la peine. Son véritable mot d'ordre serait plutôt « la fin justifie les moyens ». Et s'il faut en passer par l'extermination de toute une ville, qu'à cela ne tienne.

Comme une bonne partie de sa famille, Mac Marnall possède de faibles talents faëriques, développés dans son jeune âge par les bons soins maternels.

Description physique : De taille moyenne, les cheveux d'un noir de jais, lisses et longs, nattés. A 35 ans, Mac Marnall est dans la force de l'âge. Ses yeux d'un noir profond ne cillent que rarement, on y devine une forte autorité. Sa maxillaire prononcée et ses joues creuses renforcent encore cet air implacable. Il parle peu, lentement, et laisse à son second le soin de hurler ses ordres. Ses manières raffinées démentent sa profession, de même que ses vêtements : bien que simple de confection, ils sont réalisés sur mesure, dans une excellente étoffe et sont toujours propres.

Seul témoignage visible de sa vie aventureuse : une minuscule cicatrice lui barre le sourcil droit.

Caractéristiques :

Espèce : humain
Corps : 9 (Endurance : 14 Résistance : 12 Agilité : 16)
Savoir : 6 (Science : 12 Peuples : 12 Arts : 13)
Nature : 9 (Animaux : 11 Plantes : 11 Survie : 13)
Dextérité : 9 (A distance : 13 Discrétion : 14 Vol : 10)
Force : 7 (Armes : 18 Mains nues : 16)
Esprit : 7 (Charisme : 14 jeu : 14)
Odorat : 8 ouïe : 10 vue : 10 goût : 10 toucher : 12
Protection :
Vie : 250
Dégâts : griffes / crocs / mains nues
Balance Faërique Thnesk-Phuome : 0
Taux de Faër : 15
Sorts : Nom (sphère / Faër) (score)
Protection au feu (sphère du feu, Phuomos) (14)
Conjuration d'un élémentaire de feu (sphère du feu, Thneskos) (10)
Protection à l'eau (sphère de l'eau, Phuomos) (15)
Conjuration d'un élémentaire d'eau (sphère de l'eau, Thneskos) (12)

Silkat Fraylon

Histoire : Silkat est né dans le quartier des plaisirs d'un port crasseux de Palagre. Son intelligence supérieure devait bientôt convaincre sa mère qu'il n'y avait rien à attendre d'un tel bon à rien incapable d'assumer les tâches manuelles les plus simples et le mit bien vite à la porte. Heureusement, ses dons ne passè-

rent pas inaperçus de tous, et Silkat entra vite en apprentissage chez un constructeur de navires. La partie pratique n'était certes pas son fort, mais les coques et les voiles que le jeune homme dessinait étaient systématiquement les plus rapides sur l'eau.

Silkat nourrissait un intérêt démesuré pour l'Apsuki, certainement imputable à ses dons faëriques. Il quitta donc son premier maître pour se mettre au service d'*Amulyan le marlouin*, le seul hurluberlu à s'intéresser à ce genre de sujet sur tout Palagre. L'empire ayant déjà fort à faire avec la mer il ne s'est jamais payé le luxe de regarder vers les étoiles ; Amulyan devait donc se financer entièrement lui-même, ce qu'il fit tout d'abord en dilapidant la fortune familiale, puis en vendant à l'empire son unique disciple.

Bien qu'il se fût lié à son maître par amour des étoiles, Silkat se retrouva donc à naviguer pour dresser des cartes impériales. Le travail ne le passionnait pas outre mesure, mais il en profita pour dresser simultanément des cartes du ciel et conjecturer sur le déplacement des astres. Entre deux maux d'estomac il dessina ses premières cartes apsukiales et traça ses premières routes des étoiles.

Inutile de dire que l'attaque de *« la mouette rouge »* s'avéra être la chance de sa vie. Suivirent des années passionnantes à parfaire les connaissances héritées d'Amulyan, réaliser des prototypes imparfaits, et former des disciples pour le seconder. Peu à peu, il put se désintéresser des aspects pratiques pour se tourner vers sa marotte : la théorie. Actuellement il ne sort que rarement de sa retraite pour inspecter les chantiers et donner de nouvelles instructions. Marnall n'attend plus grand chose de lui, mais par respect pour son travail, il continue de le financer. Et puis on ne sait jamais, s'il venait à trouver mieux…

Silkat n'a jamais cherché à connaître les raisons de ses mécènes, la vie est trop courte pour qu'on se permette de cracher sur l'occasion lorsqu'elle se présente. Il a conscience de l' « immoralité » de ses associés, et si cela ne tenait qu'à lui il y mettrait un frein… Mais à tout choisir, il préfère s'intéresser à ses équations.

Description physique : à 35 ans, Silkat en parait 55. Grand, voûté, arachnéen, le crâne dégarni au centre et décoiffé sur les bords, grisonnant. Il ne sait que faire de ses longs doigts sans cesse en mouvement. Constamment perdu dans ses pensées, il n'accorde que peu de temps et d'importance à ce qui ne concerne pas l'objet de sa recherche. Ses premières années lui ont appris à profiter de la chance qui s'offre, c'est donc en boulimique effréné qu'il s'adonne à sa science. Sa seule vraie peur est que demain on lui coupe les moyens de mener sa recherche à bien, et s'il en fallait une seconde, ce serait de mourir avant d'avoir trouvé. Silkat n'est pas autiste, juste asocial. Tout ce qui le détourne de sa problématique l'ennuie rapidement.

A cause de son enfance mouvementée Silkat est devenu irrémédiablement misogyne. Il lui arrive de revoir son jugement, comme dans le cas de Netuna Zatorlis qu'il juge compétente, mais dans l'ensemble, pour lui les femmes sont essentiellement des êtres futiles et fauteurs de trouble. Il ne ressent d'ailleurs aucune affection pour Ychandra, si ce n'est de la gratitude.

Caractéristiques :

Espèce : humain
Corps : (Endurance : 6 Résistance : 6 Agilité : 9)
Savoir : (Science : 20 Peuples : 15 Arts : 15)
Nature : (Animaux : 5 Plantes : 5 Survie : 5)
Dextérité : (A distance : 4 Discrétion : 4 Vol : 4)
Force : (Armes : 6 Mains nues : 6)
Esprit : (Charisme : jeu :)
Odorat : 8 ouïe : 10 vue : 12 goût : 8 toucher : 12
Vie : 150
Balance Faërique Thnesk-Phuome : 0
Taux de Faër : 16
Sorts : *Nom (sphère / Faër) (score)*
Bulle d'apsuki (sphère de l'air, Phuomos)(19)
Bulle de psuki (sphère de l'air, Thneskos)(18)*(absent du livre de règles)*
Aimant (sphère du métal, Thneskos)(15)
Télékinesie (sphère du corps, Thneskos)(16)
Orientation (sphère de l'espace temps, Phuomos)(14)

Ektor bras-de-fer

Histoire : Comme la majorité des cadres de Tortugan, Ektor se targue d'avoir un ancêtre fondateur de l'îlot. Si ce fait est peu probable, il n'en reste pas moins que la famille d'Ekor réside de longue date sur la grande carapace. L'auberge de l'oeuf unique leur appartient d'ailleurs depuis bien 200 ans. Ektor est bien intégré au monde des pirates qu'il a fréquenté sérieusement dans ses jeunes années avant de reprendre le commerce familial pour aider son père. De ce passé aventureux il a gardé une carrure impressionnante et de nombreux contacts. De ce fait, nombreuses transactions avec les pirates se font par son intermédiaire.

Ektor a officié sur la mouette rouge du temps de crochet droit, et a naturellement sympathisé avec Mac Marnall lorsque ce dernier a repris le commandement.

Description physique : Une armoire à glace dans un justaucorps moulant. Le haut du crâne dégarni, et le peu de cheveux restants réunis en un petit chignon à l'arrière du crâne. Une énorme boucle d'oreille en forme de crâne. Des avants bras et un torse aussi velus que ses jambes sont glabres. L'embonpoint de l'âge n'a pas pris sur son visage taillé à la serpe. Ses cheveux noirs et ses yeux bleus très clairs soulignent la rudesse de son regard perçant.

De grosses cicatrices zèbrent ses avant bras et son torse.

Caractéristiques :

Espèce : humain
Corps : (Endurance : 15 Résistance : 15 Agilité :12)
Savoir : (Science : 4 Peuples : 10 Arts : 4)
Nature : (Animaux : 10 Plantes : 10 Survie : 14)
Dextérité : (A distance : 10 Discrétion : 6 Vol : 6)

Force : (Armes : 14 Mains nues : 18)
Esprit : (Charisme : 8 jeu : 15)
Odorat : 8 ouïe : 15 vue : 15 goût : 8 toucher : 11
Protection :
Vie :
Dégâts : mains nues
Balance Faërique Thnesk : +1
Taux de Faër : 10

Eydol bras-agile

Histoire : fils d'Ektor bras-de-fer, il n'a pas hérité des qualités visionnaires de son père, ni de son intérêt pour la politique et le pouvoir. Par contre, il a des dons incontestables pour la navigation Apsukiale, on murmure même qu'il serait meilleur pilote que Mac Marnall. Aux yeux de ce dernier néanmoins, les qualités de stratège ne suffisent pas à combler le manque d'inflexibilité dont il fait preuve : lorsque vient le moment du coup de grâce Eydol a bien du mal à respecter la seconde règle et il faut compter sur la présence d'un navire au capitaine moins scrupuleux pour achever le travail. S'il ne gagne pas en inflexibilité, le jeune homme sera certainement rétrogradé.

Description physique : mis à part la taille et la masse musculaire, Eydol ressemble beaucoup à son père : même carnation, même couleur de cheveux et d'yeux, même regard perçant, surtout lorsqu'il est à la barre du narval.

Caractéristiques :

Espèce : humain
Corps : (Endurance : 12 Résistance : 12 Agilité : 16)
Savoir : (Science : 6 Peuples : 8 Arts : 8)
Nature : (Animaux : 6 Plantes : 6 Survie : 8)
Dextérité : (A distance : 14 Discrétion : 12 Vol : 10)
Force : (Armes : 12 Mains nues : 8)
Esprit : (Charisme : 8 jeu : 6)
Odorat : 12 ouïe : 12 vue : 12 goût : 10 toucher : 12
Protection :
Vie :
Dégâts : mains nues
Balance Faërique Thnesk-Phuome : 0
Taux de Faër :

Récapitulatif

Personnages secondaires

Silkat Fraylon : génie méconnu, théoricien de l'apsuki et inventeur de moteurs faëriques. Vit et travaille sur Rochefroide.

Mac Marnall : Commandeur incontesté de l'étoile.

Ychandra : Entité faërique divinatrice à l'origine de la création de l'organisation de l'étoile.

Stavros Zolkis et **Netuna Zatorlis** : couple de navigateurs faëriques, devenus les disciples de Silkat Fraylon et ingénieurs en moteurs faëriques.

Rodolf fol-œil, Rodolf fol-œil, le contre maître et intendant de l'île de Manatora sur Palagre.

Ektor Bras-de-Fer, cadre de l'organisation et patron de l'oeuf unique, une grosse auberge sur Tortugan. Père du capitaine Eydol.

Eydol bras-agile : fils d'Ektor Bras-de-fer et capitaine du narval.

Grilem : Capitaine de la lamproie. Ancien second de crochet droit rappelé par Ektor, ce vieux loup de mer chaperonne Eydol.

Alekan : capitaine de l'espadon. Un Cannibale ayant montré de l'intérêt et des prédispositions tant pour le commandement que pour la manoeuvre dans l'espace. Il est encore «à l'essai» et est prêt à tout prouver sa valeur.

Ermann Farlaff, ingénieur, contremaître, capitaine de Rochefroide

Méluden Silmelis, capitaine de Roquelune, marchande et espionne sur Otroi.

Hubert Felix de Marnall, frère du comte de Mondragon, père de Mac Marnall et grand commerçant d'Otroi.

Crochet droit, ancien capitaine de la mouette rouge, assez réputé dans le monde de la piraterie pour son sens de l'honneur et son optimisme jovial (sic).

Ronalk oeil-torve, capitaine pirate connu pour ses compétences en combat naval et ses fréquentes attaques d'autres navires pirates. On lui attribue d'avoir envoyé par le fond la mouette rouge. Il aurait récemment sombré avec ses navires sous le coup de la mouette rouge devenue vaisseau fantôme.

Amulyan le marlouin, ancien maître de Silkat et seul savant de Palagre à s'intéresser à l'Apsuki.

Navires

La Mouette rouge : Ancien navire de Mac Marnall, d'abord coulé puis renfloué. Il ne sert actuellement qu'occasionnellement pour effrayer les importuns.

Tortue bleu et **Crabe bleu** : Navires sous le commandement de Ronalk oeil-torve.

Poulpe roi : Galion océanographique impérial coulé par la mouette rouge

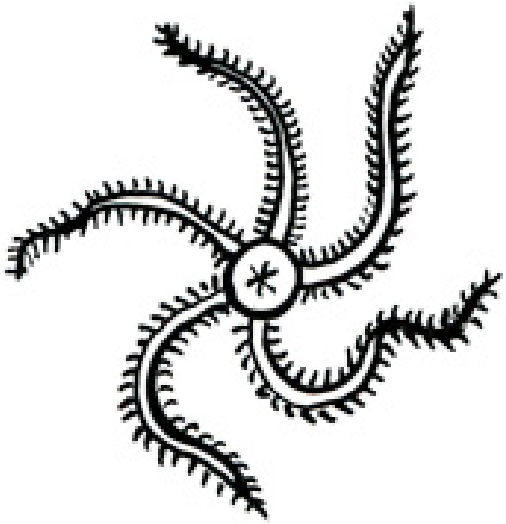
Lucanes et **Sardine** (10 hommes chacun) : petits navires de combat armés d'un boutefeu et de trois canons réguliers. Protègent Rochefroide de visiteurs improbables. Font la navette avec Manatora pour le ravitaillement.

La lamproie : Premier vaisseau de guerre de l'étoile, commandé par le capitaine Grilem.

Le narval : navire d'Eydol, le plus maniable

L'espadon : navire d'Alekan, le seul à pouvoir flotter

La vouivre : navire de Mac Marnall, particulièrement rapide.

Dates

- 10 ans : rencontre de Marnall et Ychandra
- 9 ans : attaque du « poulpe roi », rencontre de Silkat Fraylon
- 8 ans : début de l'organisation, naufrage de la mouette rouge
- 7 ans : deux premiers prototypes, premier abordage, entrée d'Ektor dans la conspiration, début du recrutement.
- 6 ans : réaménagement de Manatora, aménagement de Rochefroide, début de l'exploration Apsukiale et tracé des premières cartes.
- 5 ans : l'organisation compte 40 membres et deux gros navires : le Léviathan et le Narval. Début du renflouement de la mouette rouge.
- 4 ans : découverte de Tentacula
- 3 ans : La mouette rouge est remise à flot avec ses moteurs faëriques, elle écume les mers et coule successivement le *« crabe bleu »* et la *« tortue bleu »*, laissant juste ce qu'il faut de survivants pour créer la légende. L'organisation compte 300 personnes et trois gros navires. Capture du couple de navigateurs faëriques.
- 1 an : L'organisation compte 500 personnes, s'est établie à proximité de neuf mondes et comprend une trentaine de bases de replis.