

## VOYAGE EN EAUX TROUBLES

Aide de jeu par Solaris



Tanaephis est un continent comme posé sur l'océan (voir le livre de base p.95 pour le descriptif des mers). Bien sûr, la mer n'est pas absente de l'histoire du monde, à commencer par la venue d'un nouveau peuple il y a maintenant bien longtemps, les fameux Piorads. Pourtant, la mer ne semble pas être l'un des éléments clés de la vie quotidienne du continent, même si elle peut malgré tout subvenir aux besoins de certaines ressources (poissons par exemple). Et chacun pourra vite comprendre que la mer n'est pas non plus une priorité pour les Armes-Dieux, symbole plutôt d'un danger de solitude éternelle que de nouvelles opportunités.

Malgré tout, il est facile de se rendre compte que la mer peut être un beau terrain de jeu où chacun des peuples de Tanaephis, et même parfois quelques Armes-Dieux, viennent y fourrer leur nez.

### HISTOIRE D'EAU ET DE LUNES

L'idée est de pouvoir rapidement et simplement utiliser le calendrier lunaire pour décrire le cycle des marées. En fonction des nécessités de jeu, la mer pourra être montante ou ascendante, et somme toute, ce n'est pas une table de règles qui devrait vous le dire ; l'inspiration du moment ou un simple hasard (pile ou face?) devrait suffire. Par contre, comprendre que l'océan est finalement un lieu vivant, indépendant de la volonté des Hommes et avec une grande part de mystères voir de mysticisme, c'est déjà plus intéressant en terme de jeu.

C'est pourquoi, il est facile de reprendre la table « Les mois lunaires » (celle toute à gauche, en bas de l'écran et qui fait référence à la page 174 du livre de base). Ensuite, il suffit de reprendre les différents mois lunaires et les désirs attenants pour donner une idée de ce que peuvent être les marées, et de manière plus générale le tempérament de la mer et ses conséquences.

#### Tempérament en lien avec les désirs :

- **Connaissance** : mer mystérieuse, faune présente, permet les voyages, l'exploration, la recherche voir apprendre à naviguer...
- **Plaisir** : mer calme, limpide, permet les jeux d'eaux, la natation, la détente, quelques goélands paresseux donnent le ton...
- **Pouvoir** : mer un peu forte, idéale pour apprendre à naviguer, à nager, ouvrir une route maritime...
- **Richesse** : mer aux couleurs fabuleuses, odeurs enivrantes, faune riche (poissons volants...) favorise le commerce, la pêche...
- **Violence** : mer houleuse, voir déchaînée avec tempête, fortes marées, combat, lutte contre les éléments, créature extraordinaire et agressive...

Une fois le concept des désirs repris pour la mer, il suffit de savoir à quel mois se situe l'action. Ainsi, le mois de la tristesse cumule une forte connaissance, sans risque de conflit majeure ou d'escarmouche, mais ce ne sera pas forcément propice aux commerce. Le mois des conquêtes sera celui du plaisir augmenté, des richesses espérées et de la violence exacerbé. Là, on peut imaginer des pillages et tout ce qui s'en suit, mais aussi de grandes campagnes de pêches.

Le meneur de jeu dispose ainsi d'un outil simple et rapide pour imaginer des scènes maritimes (exploration, combats, pêche à la moule...) ou décrire les activités portuaires (criée en suractivité, Piorads jouant à la plage, ou encore naufrages). Il ne faut pas non plus hésiter à faire de la mer un mystère, un lieu encore inconnu qui peut receler de nombreuses craintes, ou au contraire de soifs d'aventures.

## **C'EST PAS L'HOMME QUI PREND LA MER**

Les habitants de Tanaephis ne semblent pas tournés vers la mer et même les Piorads paraissent se détourner de leur passé de marins-conquérants. Pourtant la mer ne doit pas être ignorée, elle est même source de richesses et de merveilles. Bon d'accord, elle est aussi un moyen de se taper dessus. Et au-delà des activités côtières classiques sur lesquelles il n'est nul besoin de revenir (pêche, pâté de sable et bronzage intégral entre autres), il existe un début de réelle volonté d'appropriation de cet élément.

Tout d'abord, les guildes ont bien compris que le transport par voie maritime, s'il reste dangereux, permet de transporter des quantités non négligeables de marchandises, et de rentabiliser les esclaves qui peuvent ainsi ramer pour payer leur voyage. C'est aussi une opportunité pour augmenter les distances tout en conservant des temps de trajets raisonnables. Des routes commerciales existent donc.

Évidemment, cela attire les convoitises, et de tristes individus en profitent pour monter leur propre équipage et piller des navires, et ou pratiquer la contrebande.

Citons le Triste-Vent, une embarcation légère batranobane qui regroupe tout un tas d'esclave en fuite et qui en quelques mois, est devenue la terreur des mers. Chaque navire marchand passant à son large est tout bonnement pillé et son capitaine, le non moins célèbre Dents Blanches (un esclave gadhar en fuite) a pris l'habitude de capturer un prisonnier du navire attaqué pour le déposer près d'un port afin qu'il serve de témoin et ainsi colporter la terreur.

Mais plus récemment, un navire concurrent lui vole la vedette : la Bougresse. Remplie à craquer de Sekekers sous l'autorité de Fortuna. Le hic est que ces furies massacrent systématiquement les équipages composés en toute logique d'hommes. Leur célèbre voile rouge devient ainsi une sinistre célébrité sur toute la côté sud du continent.

Sur le plan militaire, il n'existe pas encore de véritables flottes de guerre. Cependant, face à la colère de ses marchands, et victime elle-même d'escarmouches et de pillages croissants, l'Hégémone vorozione commence à sérieusement armer ses navires, et c'est probablement là le début de la constitution d'une marine de guerre. Les Batranobans ne sont pas en reste et met déjà à disposition des soldats sur les bateaux pour protéger certains convois.

Et les Piorads dans tout ça ? Et bien étrangement, la mer ne semble plus vraiment les attirer, c'est donc un profond désintéressement qui les lie. Sauf que... au sud des Griffes d'Acier, Holnar de Brock tourne lui les yeux vers l'horizon. Selon les rumeurs, il serait sur le point d'achever son œuvre, une embarcation légère à fond plat qui pourrait transporter plusieurs hommes pour des raids en mer : le Krill.

## **MAMAN ELLE EST FROIDE !**

Et les Armes-Dieux dans tout ça ? Et bien elle n'ont pas spécialement d'affinités avec l'océan, et elles évitent de s'y frotter de près ou de loin. Certaines sont pourtant téméraires et peuvent pour diverses raisons, accepter un voyage. Mais ça reste exceptionnel.

Pourtant, il existe bien « les Vagabonds des Flots » n'est-ce-pas ? Et bien effectivement, quelques Armes téméraires voir folles se sont regroupées autour de l'idée de la navigation et de la mer. Il se murmure même que certains membres de cette faction seraient à l'origine de la constitution d'une marine de guerre marchande vorozione ! D'autres colportent l'idée qu'une île de la Mer des brumes serait devenu un refuge de cette faction et qu'un chantier naval serait à l'œuvre avec les meilleurs charpentiers de marine pour faire progresser la science de la navigation et lancer de grandes explorations. Encore des ragots de vieux loups de mer qui voient plus l'horizon des flots dans la bouteille d'un tripot qu'une vague se risquant sur un rocher granitique de la côte ? Ce n'est pas l'avis de Bave-aux-Lèvres, une Hysnaton vendant ses drôles de charmes à Belgrano et qui confirme avoir vu par temps de brume, un étrange deux mats... Et elle jure ne pas confondre avec son dernier client allongé dans les draps.

Quoi qu'il en soit, il est tout à fait possible qu'une Arme-Dieu puisse être vu en mer, telle Silverqueen, une Dague qui est actuellement portée par Yacine Nadir, un riche armateur Batranoban

des Terres Roses dont la petite flotte marchande croît sur les côtes sud de Tanaephis. Silverqueen s'épanouit ainsi entre le luxe et l'aventure.

## **RUMEURS À CONTRE-COURANT**

Sur la Côte brûlante, au sud des Feux d'Héles, Toufik est un chasseur d'épices pas comme les autres. Il est connu pour avoir découvert un épice qui a la particularité, une fois réduit en poudre, de se dissoudre dans de l'eau et de soulager les insomnies. Mais surtout, il plonge régulièrement afin d'admirer les fonds marins et aurait ramener une plante particulière... qui aurait elle aussi la vertu d'un épice. En tous les cas, le village ne le voit quasiment plus sortir de son atelier, sauf pour aller plonger dès le lever des deux soleils à l'abri des regards. Certains disent que ses yeux deviennent plus verts... En fait, Toufik a découvert une sorte d'algue qui une fois tout juste cueillie et mâchée, permet de tenir plus longtemps sous l'eau sans respirer. C'est cet épice qui lui donne des yeux plus verts lorsqu'il vient de l'utiliser. Reste pour lui à découvrir le moyen de la conserver car il a remarqué que son usage est pour l'instant immédiat si il ne veut pas en perdre les propriétés.

Bave-aux-Lèvres devraient bien sûr davantage s'occuper de sa clientèle plutôt que de fourrer son nez n'importe où (encore que c'est aussi ce que certains lui demandent) et de raconter n'importe quoi... Ceci dit, elle n'a pas complètement tort puisque effectivement, les Vagabonds des Flots procèdent non loin de sa petite cité portuaire, à des tests sur des modèles de bateaux parfois très farfelus, voir improbables... Et récemment, les charpentiers ont mis au point un trimaran à grande voile, plutôt prometteur pour oser s'aventurer plus loin dans les mers. Mais Wiplash, un Épieu, sabote régulièrement les travaux en cours de peur que les hommes ne prennent trop de puissance...

Holnar de Brock n'a qu'un rêve, c'est que son peuple retrouve la maîtrise de l'océan afin de comprendre ses origines. C'est pourquoi il s'entête à trouver une embarcation idéale conciliant rapidité et robustesse, avec bonne capacité de charge. Le Krill ne serait donc qu'un prototype à échelle réduite visant à motiver ses confrères Piorads de pratiquer des raids côtiers, en attendant de mettre en œuvre une embarcation plus imposante qui pourrait prendre la haute mer et pourquoi pas, trouver les réponses à ses questions.

Fortuna est en fait une fille de haute noblesse dérigione qui a su se faire passer pour l'esclave d'une famille noble auprès des Sekekers qui ont massacré le convoi familiale en partance pour Tehen afin de négocier un échange d'esclaves. Capturées par des pillards hysnatons non loin de Tehen, Fortuna a pris la tête de la rébellion et les Hysnatons mangent aujourd'hui leur couilles par la racine. De fil en aiguille, les attributs masculins n'ont pas été recousues, mais la joyeuse bande a profité d'un problème de mutinerie à bord d'une felouque accostée et prendre le contrôle du navire rebaptisé la Bougresse. Sa famille dérigione et ses hôtes batranobans, mettent depuis tout en œuvre pour retrouver Fortuna, celle qui est née sous le nom de Cassandra Bélissandre.

## **PETITS BATEAUX, CE N'EST PAS QUE POUR LES ENFANTS !**

Voici les principaux types de navires voguant sur les mer de Tanaephis. Dans quasi toutes les nations, on retrouve des barques, des barges ou encore des petits bateaux de pêche.

Chez les Batranobans, on retrouve des chebecs, et des felouques avec leurs voiles triangulaires typiques. Principalement pour le transport de marchandises, parfois de passagers, elles commencent à embarquer des troupes pour les protéger des dangers rencontrés plus au large. Les galères font également leur apparition.

Les Voroziens utilisent plutôt des galères marchandes, des trières et ont développé des trirèmes de guerre. Leur dernière production est la caraque, un peu plus évoluée.

Les Dérigions sont davantage présents sur les fleuves et rivières, mais l'empereur réfléchit à la constitution d'une flotte maritime. Son état major est donc au travail sur la question.

Les Gadhars utilisent des pirogues de différentes tailles, et des barques à fond plat voir des barges. Cependant, il aurait été aperçu un petit navire peu conventionnel, dénommé jonque.

Enfin, les Piorads vont en mer et se contentent d'embarcation « héritées » des autres peuples... Excellents charpentiers, ils produisent parfois leurs propres navires, mais ça reste anecdotiques.

## QUELQUES PISTES DE SCÉNARIOS

### La belle et les bêtes

Les personnages sont embauchés par la famille Bélissandre pour retrouver leur fille Cassandra. Aux dernières nouvelles, elle aurait été vue sur la côte sud, non loin de la péninsule de Karam. Une femme survivante d'un raid dans son petit village racontera avoir aperçu cette femme aux yeux vairons, venant dérober victuailles et poupons, après avoir massacré les hommes et certaines femmes combattives. C'est en remontant la trace de la Bougresse, que les personnages devront faire preuve de tactique pour récupérer Fortuna/Cassandra : attaque frontale, exfiltration... ? Et la ramener quoi qu'il arrive à sa famille pôlarde.

### Mer du destin

Les personnages sont passagers ou employés sur un chebec marchand batranoban qui remonte vers l'Hégémone pour commercer tissus et autres biens. C'est alors qu'une embarcation pirate est repérée et fonce tout droit vers le bateau des personnages. Ces derniers auront divers choix : défendre le navire avec belle récompense à la clé (argent, marchandises, emploi de valeur dans la guilde marchande...), rejoindre les pirates, voir s'autoproclamer comme leur chef et prendre la tête d'un bateau pirate.

