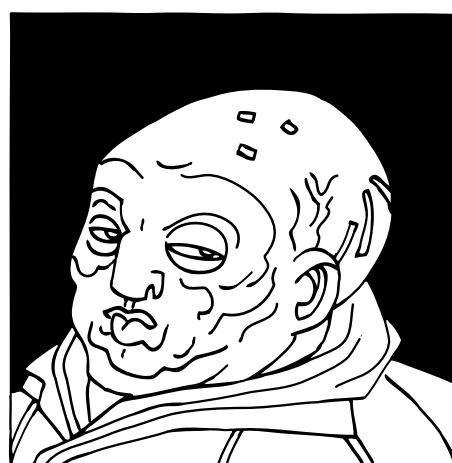
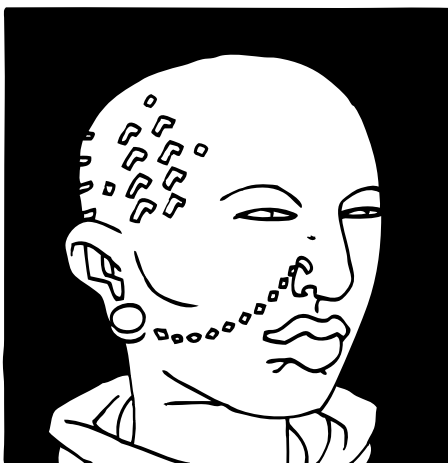


Mahamoth

SPACE & SORCERY

À mon petit Corwin, dans l'espoir qu'il connaîtra un monde meilleur que celui dans lequel je l'ai fait naître





CRÉDITS

Textes et illustrations : John Grümph

Couleurs : Patrice Larcenet

Corrections : Emmanuel Gharbi, Frédéric « Danilo » Toutain, Guillaume « Ikaar » Vasseur

Merci à tous ceux qui ont soutenu le projet au départ et ont été plus que patients par la suite. Big up à Pierre Bordage, David Brin, Lois McMaster-Bujold, Kim Stanley Robinson et Robert E. Howard pour les géniales heures de lecture et les images qu'il ont fait naître. Merci aussi aux XII Singes pour la règles des Chocs et Contrecoups, tirée de *Trinités* avec leur autorisation, et à Simon Washbourne pour les règles de *Barbarians of Lemuria* qu'il a très gentiment accepté que j'utilise.

Les riches mécènes : Julien Rothwiller ;

François Lalande ; Franck Bouvot ; Pascal Loliet ;

Hervé Maugis ; Marc Andouche ;

Laurent Leplaideur ; Mathieu Caſtex ;

Cédric Jeanneret ; Frédéric Boulard ; Gaetan Tessier ;

StephaneTreille ; Pierre-Jean Espi ;

Daniel Szymanski ; Jean Fridrici ; Raphaël Andere ;

Christian Grussi ; Laurent Devernay ;

Pierre Cétaire ; Olivier Fanton ; Clément Bourgoin ;

Philippe Rouillier ; Guillaume Vasseur ;

Willy Mangin ; Anthony Brun ; Horacio Gonzalez ;

Alexandre Jeannette ; Thomas Boyer ;

Bastien Wauthoz ; Pierre Canart ; Benoit Felten ;

Francis Da Silva ; Patrick Bystry ; Thomas Michelin ;

Gauthier Lion ; Alexandre Clavel ; David Garnabat ;

Emmanuel Gharbi ; Florent Cadio ;

Georges Sempéré ; Antoine Fournier ;

Alexis Hoarau ; Christian Cirri ; Erik Martin ;

Eric Nieudan ; Diego D'Oliveira Granja ;

Maxime Muller ; Patrice Hede ; Lionel Zuber ;

Francois-Xavier Guillois ; Claude Otto-Sanfilippo ;

Pierre-Emmanuel Febvre ; Cheryl Pagès ;

Philippe Deville ; Jean-Marc Dumartin ;

AurélienTavernier ; David Girardey ;

Clément Rousselin ; Rafael Colombeau ;

Christophe Nicolier ; Axel Gotteland ;

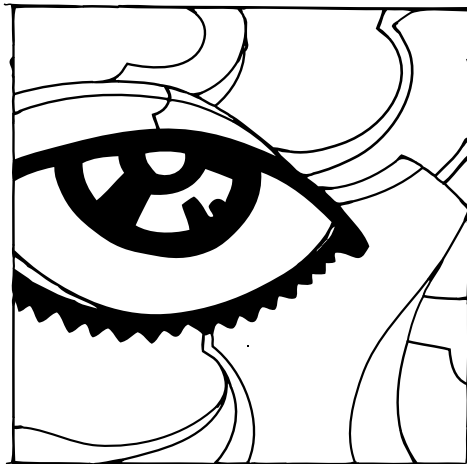
Willy Favre ; Arnaud Piller ; Vivien Feasson ;

Fred Petit ; Alexis Farcy ; Mario Heimbürger ;

Yvan Bellemon ; Benjamin Hanneton ;

Matthieu Poirot ; Olivier Gazzera ; Samuel Zonato ;

Matthieu Chaux.



SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

Quelques mots pour présenter Mahamoth...

LE LIVRE DU VIDE 7

À faire lire aux joueurs pour avoir une première approche de l'univers...

LE LIVRE DE L'ERRANCE 10

Quelques notes encyclopédiques sur l'univers de Mahamoth...

LE LIVRE DES MISSIONNAIRES 30

La création des personnages, les règles, l'usage des tox et le matériel...

LE LIVRE DE LA MÈRE 46

Les factions, les Vaisseaux-Horde, les Seigneurs Simérines et les secrets du Mahamoth...

INTRODUCTION

« Entendez, Ô Prince, les dits des fils de la Mère, des frères de Mahamoth. Ils sont venus d'entre les étoiles, peuple sans âge perdu dans les ténèbres, à la recherche du château blanc où les attend le repos. Ils erraient dans le silence quand vos chants les sortirent du néant pour les attirer en vos domaines. Vous qui interrompîtes leur quête, entendez ici leurs lamentations et leur colère, et leur dépit et leur rage. Apprenez maintenant à craindre le courroux de leurs esprits fatigués par les divagations.

Sachez, Ô Prince, que je parlerai tel que vous me l'ordonnez. Je n'ai pas le pouvoir de résister à vos chants magnifiques, à vos paroles de réconfort, à vos jeux de dupe qui me font miroiter un espoir perdu. Mais que par ma voix vous entendiez notre misère, celle qui vous abattra et détruira tout ce que vous avez construit. Car en ce monde, la Horde passe, divisée et affaiblie, mais les hommes portent en eux le germe de leur destinée et chaque jour, il grandit et s'épanouit, et il s'étendra sur Maelström jusqu'à étouffer vos mélodies splendides. Que Mahamoth nous apporte le salut ou la destruction, vous saurez ce que sont les ténèbres, vous apprendrez pourquoi vous avez peur de la nuit. »

La Horde parcourait le vide glacial de l'espace. Treize longs cylindres de métal, obscurs et silencieux, se suivaient, tournant sur eux-mêmes, reliés par une fragile ligne de vie. Chacun accueillait plusieurs millions d'hommes et de femmes, rescapés d'une histoire dont nul ne se souvient plus.

La Horde traversait l'univers, génération après génération, enfermée dans des coursives froides et sombres, s'adaptant aux changements légers, mais constants, de leur environnement, créant leur propre civilisation sur les vestiges d'un passé oublié.

Puis la Horde fut attaquée, précipitée dans un cadran galactique inconnu par une force terrifiante contrôlée par les mystérieux seigneurs Simérines. Les lignes furent rompues et chaque vaisseau commença une longue pérégrination solitaire. Durant sept longues années, chacun s'organisa, pensant l'humanité perdue. Mais les chemins de tous les vaisseaux se croisèrent de nouveau. Durant quelques semaines, tous ensemble, ils purent échanger du matériel et des nouvelles, renouer avec leurs frères égarés, prendre des décisions communes, avant qu'ils ne soient à nouveau écartés les uns des autres.

Et, tous les sept ans, la Horde se retrouve et explore sa nouvelle situation.

Et c'est ainsi qu'ils découvrirent Maelström, un monde artificiel installé au-dessus d'un trou noir, et qu'ils apprirent qu'il était le fief des seigneurs Simérines – une race ancienne, maîtresse des Chants du créé, qui contrôle et qui règne sur ce cadran, s'imposant par la terreur et la séduction. Mais les Seigneurs sont peu nombreux, de plus en plus détachés, perdus dans des pensées que personne ne peut suivre ou comprendre. Ceux qui les secondent, les peuples-E – Rokhraeders, Tokohide, Marchands – ont commencé à se déchirer

pour obtenir les secrets de leur puissance, pour prendre leur place. Les peuples-S, serviteurs et esclaves des peuples-E, sont engagés dans des intrigues et des coups de force, sacrifiés à une guerre qui ne les concerne pas.

La Horde est telle une mouche insignifiante prise dans la toile d'une monstrueuse araignée, prisonnière des chants envoûtants des seigneurs Simérines, objet de convoitise ou de haine de la part des peuples-E. Subissant leurs attaques et leurs tentations ou commerçant avec eux, les hommes sont un nouveau pion qui n'appartient à personne. Et cela, aucun habitant du Maelström n'en a saisi toute l'importance.

Les hommes n'appartiennent à aucune faction, aucun clan, aucun seigneur ; ils n'ont pas été élevés par un peuple supérieur ; ce sont des orphelins sans attaches et sans passé, et ils ne doivent leur morale et leur éthique à personne d'autre qu'à eux-mêmes. C'est pour cela qu'ils ne jouent pas selon les règles du jeu du Maelström et que les peuples-E et -S ne peuvent gagner contre eux. Les Rokhraeders les appellent les jeunes loups de l'univers et ils les haïssent pour ce qu'ils sont — faibles et violents, courageux et lâches, inventifs et pourtant apeurés devant le changement. Ils ne doivent rien de leur caractère à quiconque car, s'ils en eurent jamais, leurs tuteurs sont oubliés depuis longtemps et seule la Mère continue de les bercer en son sein.

La plus grossière erreur des habitants du Maelström est de considérer les hommes comme d'une seule sorte, d'un seul moule. Or la Horde est aussi divisée en son sein que le sont les serviteurs des Seigneurs Simérines : chaque vaisseau est porteur de ses valeurs et de son histoire ; les factions sont nombreuses, les guerres furtives et silencieuses, la violence dans les cœurs et dans les âmes... S'il fallait parier sur l'avenir, il y aurait autant de probabilités que l'humanité se consume par sa volonté seule ou qu'elle soit annihilée par ses ennemis.

Mais une rumeur circule dans les coursives des Vaisseaux-Horde : on aurait trouvé le château blanc, on saurait comment quitter le Maelström, la Mère aurait répondu aux appels de ses enfants... La Horde oscille entre espoir et scepticisme quand les cercles du pouvoir prennent peur et craignent perdre leur contrôle sur les clans. Mais aucune preuve n'a été apportée ; personne ne s'est dévoilé qui connaîtrait le secret du château blanc... Et la vie continue pour les hommes de la Horde – survivre, combattre, explorer, chercher, commercer, comprendre, apprendre, lutter, protéger, aimer, mourir.

FROID EST LE SANG QUI S'ÉCOULE DANS L'ESPACE

Mahamoth est un jeu de rôle de Space&Sorcery : son univers associe le décor d'un opéra spatial, de vaisseaux glissants dans le vide galactique, coincés autour d'un trou noir et cernés de créatures extraterrestres, avec des aventures barbares, violentes, mystérieuses et mystiques. Imaginez les héros de Fritz Lieber ou de Robert E. Howard coincés dans la galaxie Star Wars... en beaucoup moins accueillant. Voilà ce qu'est Mahamoth.

Dans Mahamoth, vous jouez des humains qui vivent depuis des dizaines de générations dans les carcasses immenses de vaisseaux spatiaux glacés tournoyant sur eux-mêmes. Ce sont certainement les descendants de colons lancés à travers la galaxie dans l'espoir de trouver une terre d'asile. Mais leurs origines sont depuis longtemps oubliées.

Désormais, ils sont la Horde. Ils vénèrent la Mère qui leur montra le chemin des étoiles à la recherche du Château blanc, le refuge mythique qu'ils atteindront un jour quand ils en seront dignes. Grâce à de puissantes drogues naturelles, les tox, les hommes ont pu survivre aux dangers de l'espace. Mais le temps, les radiations, les conditions de vie, le métal et l'enfermement, ont fait leur œuvre et nombreux sont les humains qui souffrent dans leur corps et dans leur âme. La société humaine elle-même est à l'image des vaisseaux : glacée, fermée, sécurisée, abîmée, perdue au milieu du vide.

Et puis les treize vaisseaux de la Horde sont attirés dans un lieu peuplé de créatures extra-terrestres étranges et puissantes. Les hommes doivent survivre aux attaques, aux tentatives de destruction, à la perte des repères, à l'abandon. Mais ils y parviennent et, plus forts que tous leurs ennemis, ils s'établissent autour de Maelström.

C'est là que vous vivez – en équilibre autour d'un trou noir, entourés de mystères et de dangers, cherchant une voie de sortie, aussi bien pour votre société pleine de secrets que pour vos vaisseaux de plus en plus fragiles.

SPACE&SORCERY

Le terme Space&Sorcery est un jeu de mots désignant un univers de Sword&Sorcery placé dans un décor de sciences-fiction. C'est le terme qui désigne le mieux ce qu'est Mahamoth.

La Sword&Sorcery est un genre romanesque impliquant des personnages flamboyants, aventureux, anarchistes, impliqués dans des conflits violents et des péripéties excitantes. On doit y ajouter un peu de romance, une touche de magie et de surnaturel, beaucoup d'âpreté et une bonne dose de dureté et de fatalisme. Contrairement aux autres genres de fantasy, il est assez rare que les histoires traitent de prophéties, de lutte entre le bien et le mal et autre faridondaine pour midinettes. La Sword&Sorcery est un genre sérieux, traitant d'affaires simples, graves et pragmatiques, de luttes personnelles, de combats sans éthique ni morale autres que la nécessité et les choix de chacun.

Ce qui attend les héros de Mahamoth, c'est l'aventure au jour le jour – des hommes, et des femmes, confrontés à un monde dur et exigeant, dans lequel leur courage et leur volonté seconderont certainement leur habileté physique et leur hargne au combat. Il s'agit de survivre, de se battre pour soi et les siens, de défendre le peu que le monde vous a donné, d'affronter des menaces directes et de dévoiler des intrigues mortelles... pas de discuter du sexe des anges.



L'INFLUENCE BORDAGE

Pourtant, l'une des inspirations les plus importantes de Mahamoth est l'œuvre du romancier français Pierre Bordage – des livres sombres et lumineux à la fois où se mélangent la noirceur de l'âme humaine, des rapports physiques et sociaux violents, des sujets graves comme le pouvoir, l'autorité, la tyrannie (des personnes sur d'autres et des sociétés sur leurs membres) mais aussi la liberté, le choix et la lumière que chacun peut porter en soi et qui ont tant de mal à éclore. Citer M. Bordage sans le plagier, l'intégrer sans le copier, est peut-être la difficulté principale de ce jeu – les thématiques qu'il aborde et la manière qu'il a de le faire en mélangeant amour et viol, honneur et stupidité, choix et programmation, pourront parfois renvoyer à des éléments très personnels chez les meneurs et les joueurs. Mais ce sont des thèmes riches à développer sur le long terme, en partant du quotidien difficile des personnages –

Space&Sorcery – pour les entraîner sur une voie plus mystique – l’humanité telle que Bordage la voit.

Mahamoth s’attache donc à suivre les aventures d’une bande de « missionnaires », des hommes qui vivent sur la frange de la société de la Horde et voyagent hors des Vaisseaux-Horde jusque sur les terres des peuples non-humains, qui aspirent à la liberté, mais restent des jouets entre les mains des dirigeants humains dans leurs guerres secrètes pour le pouvoir et la connaissance. Petit à petit, ces missionnaires désabusés et cyniques, violents et égoïstes, font l’expérience de la Narc-Matrice, des rêves qui les transforment psychiquement et physiquement, et ils se lancent à la poursuite du château blanc – le salut de l’humanité.

BANDE-SON

Comme souvent, une bonne bande-son est nécessaire pour profiter de l’ambiance d’un jeu. Bien que cela puisse sembler assez étrange, je conseille en premier lieu l’utilisation des albums de Justice – notamment des morceaux comme *Valentine* ou *Phantom* (et en évitant *D.A.N.C.E.*, sans doute très bien, mais un peu éloigné du propos).

Justice – Valentine (générique de début) :

<http://www.deezer.com/listen-2692981>

Justice – Phantom pt. II (générique de fin) :

<http://www.deezer.com/listen-2692980>

En fouillant les artistes associés sur Deezer, vous pourrez aussi trouver des artistes comme DatA ou Surkin qui peuvent aussi participer au bruitage futuriste de Mahamoth. Mais bon, connaissant moins leur univers sonore, je ne peux guère en dire plus.

En retournant dans le passé, n’hésitez pas à piquer des titres de la discographie de Depeche Mode – sur *Black Celebration*, *Music for the Masses*, ou le très récent *Sound of the Universe* qui est dans la même veine. Il y a aussi à récupérer dans le techno-punk de Prodigy ou dans de vieux albums de Front 242 !

Vous l’aurez compris : choisissez des musiques électro-punk très pêchues avec des bonnes basses et des sons bizarres.



LE LIVRE DU VIDE

Vous pouvez faire lire cette partie par vos joueurs afin qu'ils découvrent l'univers de Mahamoth.

L'humanité du Mahamoth n'a guère l'apparence de celle que nous connaissons – glabres, puants, contre-faits par les radiations, la consanguinité et leur environnement, les hommes et les femmes de la Horde ressemblent bien plus à des créatures monstrueuses qu'à un joyau de la nature. Mais l'humanité est aussi incroyablement semblable à la nôtre : violente, jalouse, haïssable, mauvaise, opportuniste dans son ensemble et pourtant sympathique et honorable quand on considère certains individus.



TREIZE VAISSEaux PERDUS

Treize vaisseaux sont arrivés dans le domaine de Maelström – de longs cylindres de métal glacé qui tournoient sur eux-mêmes afin de fournir la gravité nécessaire à la vie humaine. Dans chacun, plusieurs millions d'habitants s'entassaient dans les coursives les plus éloignées du centre. Avec le temps, les couloirs et les salles se sont couverts d'un humus organique riche – squames humaines, téguments et détritiques physiologiques. Le métal et le plastique disparaissent sous la crasse et la terre, enfouis sous de multiples couches de mousses et de lichens qu'on appelle le miceli. Il existe des milliers de formes de miceli et les hommes les récoltent et les transforment en nourriture et en drogues.

Les vaisseaux furent un jour attirés par une singularité spatiale et déviés de leur longue route solitaire. Dès qu'ils eurent pénétré dans Maelström, les hommes furent attaqués par des créatures puissamment armées et les combats manquèrent les détruire tous. Mais leur fureur et leur avidité de vivre firent la différence face à des esclaves poussés par des maîtres invisibles. Ils bousculèrent les intrus – pour découvrir que la Horde était désormais dispersée.

Les vaisseaux étaient reliés par des lignes de vie – des tubes immenses qui formaient des ponts dans le vide spatial. Les lignes sont aujourd'hui rompues et, pour se déplacer d'un vaisseau à l'autre, il faut utiliser les vaisseaux spatiaux qui furent capturés, arrachés aux créatures qui attaquèrent la Horde. Mais à ce moment-là, alors que la victoire avait été chèrement acquise, c'est le désespoir qui saisit les cœurs de toute la diaspora humaine.

Les Vaisseaux-Horde dérivèrent en solitaire dans l'espace du Maelström, s'éloignant les uns des autres selon des routes divergentes, repoussant de nouvelles attaques, capturant des créatures et leur matériel, utilisant des vaisseaux étranges et légers pour explorer leur nouvel environnement quand tout espoir avait quitté les coursives sombres et grasses.

Jusqu'à ce que les hommes se retrouvent. Au bout de sept longues années, les Vaisseaux-Hordes se croisèrent en un seul lieu, un seul moment, pour la première Conjonction de ce temps. Dans le vide spatial, nul ne pouvait croire qu'il s'agissait d'une coïncidence. Les uns parlaient d'une manipulation des Seigneurs qui gouvernaient le Maelström ; pour beaucoup, c'était la volonté de la Mère. Tandis que, de nouveau, les vaisseaux s'éloignaient doucement les uns des autres, les hommes prirent la mesure de leur nouvelle situation, échangèrent les précieux tox et célébrèrent des unions. Puis ce fut de nouveau l'errance solitaire durant sept années.

Quand ils se rejoignirent enfin, un vaisseau manquait à l'appel. Et tous avaient changé, d'une manière ou d'une autre. L'humanité se redécouvrait l'instinct clanique tandis que les manœuvres politiques battaient leur plein. Au cours des décennies qui suivirent, la situation ne fit qu'empirer et, alors que la douzième grande Conjonction approche, l'humanité est plus que jamais en danger de se perdre elle-même, tournant en rond, sans espoir, sans échappatoire, piégée dans l'espace des Seigneurs Simérines.

Les treize Vaisseaux-Hordes sont les suivants :

Arbis, le vaisseau atelier – ce vaisseau est celui des techniciens, de la récupération et du bricolage. Ses hommes sont des spécialistes des technologies aliens. En paix avec tous, ses missionnaires sont toujours les bienvenus.

Dologhon, le charognard – si le Dologhon a mauvaise réputation, c'est essentiellement parce qu'il accueille librement tous ceux qui veulent s'y réfugier, en faisant un nid de traînes-savates et d'asociaux. Les hommes qui viennent du Dologhon ont toutes les origines, tous les parcours, toutes les motivations. Ils sont souvent incapables de vivre ailleurs.

Himmith de la Chasse – ce vaisseau est l'un des plus dangereux et les plus sauvages de la Horde et s'y rendre peut parfois être la dernière mauvaise idée que l'on ait. Ce ne sont pas les hommes du Himmith qui sont dangereux, mais les créatures qui l'infestent. Les hommes, eux, sont aussi sauvages que leur vaisseau, des chasseurs intrépides, les seuls humains qui aient conservé leur pilosité. Ils commercent toute la viande et les produits qu'ils capturent et piègent dans les coursives de leur vaisseau.

Khaidu, la mémoire – ce vaisseau abrite les tordus les plus doués, qui peuvent retenir la longue litanie de l'histoire de la Horde. Khaidu est la mémoire de l'humanité et ceux qui en viennent en savent long sur de nombreux sujets.

Kukche, la balise – ce vaisseau ouvrait la procession de la Horde et, guidé par la Mère, cherchait le chemin vers le Château Blanc. Pour beaucoup, c'est un lieu de pèlerinage. Les hommes du Kukche sont discrets et parlent peu.

Lhammuth, le rapace – le plus petit et le dernier des vaisseaux de la Horde, le Lhammuth est devenu un vaisseau pillard, un rapace qui attaque aussi bien les vaisseaux des peuples-S que ceux des missionnaires. Les hommes du Lammuth sont dangereux, mauvais, mal considérés et mal aimés.

Orchibal, le renégat – bien que chacun fasse comme si de rien n'était, les hommes d'Orchibal sont détestés, car ils ont trahi leur humanité pour travailler avec les peuples-E. Pourtant, lors des grandes conjonctions, nombreux sont ceux qui se pressent à leurs docks pour y acheter du matériel rare et étrange.

Ourkh, le sacrifié – c'est ce vaisseau qui subit les plus fortes pertes lors des premières guerres contre les créatures du Maelström. Mais c'est aussi celui qui gagna la guerre pour les hommes, terrifiant tellement leurs ennemis qu'il est désormais le vaisseau le plus tranquille de toute la Horde. Sa carcasse à demi-brisée erre lentement et les hommes qui en viennent, même s'ils sont fiers de leur passé, ressentent amèrement l'abandon progressif du reste de la Horde qui ne les aide plus.

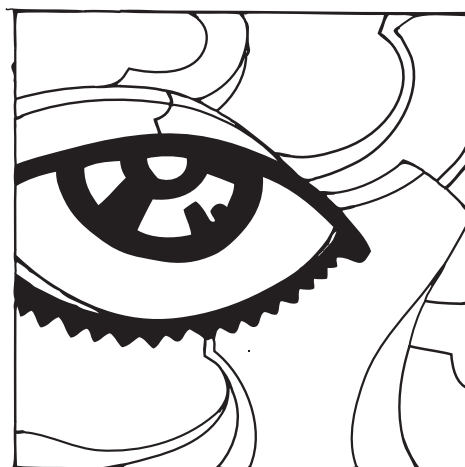
Qoyor, la sentinelle – le Qoyor a peu de rapport avec le reste de la Horde et bien peu affirment venir de là. Mais on chuchote qu'ils sont partout et qu'ils sont les yeux de la Mère.

Qutlugh, le vaisseau fermé – il est interdit de s'y rendre et seuls leurs missionnaires font du commerce lors de la grande Conjonction. Nul ne sait ce qui s'y passe et nul ne parle qui en vient. Les hommes du Qutlugh sont silencieux et sombres, attentifs et inquiétants.

Surengiin, le disparu – ce vaisseau a disparu avant la deuxième Conjonction. On présume qu'il a dévié dans le trou noir.

Tulkaghur, le guide – si un vaisseau-Horde peut affirmer qu'il surclasse tous les autres en terme de prestige, de puissance et d'aura, c'est celui-ci. Les hommes du Tulkaghur sont droits, fiers. Ils donnent l'exemple et leur vaisseau est le mieux ordonné, le mieux surveillé, le plus respectueux des lois de la Mère.

Tungour, le bouclier – les hommes du Tungour sont connus pour leur rigueur et leur vaillance, leur respect absolu du dogme de la Mère et des dits du Mahamoth. Le Tungour est souvent utilisé comme lieu de rencontre et de réunion à cause de la sécurité qui y règne.



LA HORDE

La Horde regroupe tous les descendants de l'humanité. C'est une société étouffante, oppressante, dure – chacun est à sa place, déterminée par la naissance et la génétique : au-dessus sont les hommes sans défaut ; tout en bas est la masse des tordus, individus contre-faits et déformés par l'appauvrissement génétique, les radiations stellaires, les conditions de vie, les tox et les micelis ; au milieu, les femmes dont la seule mission est de donner naissance. À chacun selon ses moyens, à chacun selon ses talents : chaque individu de la Horde doit être utile et exerce un métier, parfois plein de prestige, parfois éreintant. La seule manière de s'élever est de rentrer dans le jeu politique, de devenir un conseiller, d'accepter un cran supplémentaire dans la violence et le stress. La seule façon de survivre quand on n'est pas assez souple pour plier est de devenir un missionnaire et de vivre sur les franges, déjà moins humain dès lors qu'on refuse l'ordre de la Horde.

Tout le monde se doit de suivre le Culte de la Mère. La Mère guide les hommes vers les étoiles, à la recherche d'un lieu mythique appelé le Château Blanc, lieu de repos pour l'humanité. Elle sacrifia son fils, Mahamoth,

afin que les hommes puissent consommer les tox, des drogues puissantes manufacturées à partir des micelis et qui permettent de développer des pouvoirs hors du commun – lire dans les pensées, se téléporter, régénérer, manipuler les objets à distance, etc..

Le culte contrôle la fabrication et l'usage des tox – sans son assentiment, on ne passe pas les rituels de maîtrise ; sans les rituels, il est impossible de consommer et d'utiliser les tox sans mourir ; sans les tox, il est vain de s'opposer aux adversaires de la Horde ; sans combattants, la Horde ne peut pas vaincre. L'équilibre est délicat entre le maintien de l'orthodoxie et la nécessité de laisser des chiens fous consommer les puissantes drogues. C'est ce à quoi s'emploient les gardiens du culte – et la raison pour laquelle les missionnaires continuent à recevoir les enseignements de Mahamoth et les doses de Tox ; la raison pour laquelle personne ne coupe son cordon avec la Horde et avec la Mère...

Pourtant, à l'intérieur même de la Horde, les ennemis sont nombreux : les terribles Sorcières hantent les coursives et assassinent les hommes. C'est du moins ce que l'on murmure. D'autres rumeurs affirment que les sorcières protègent la Horde elle-même de la corruption et de la décadence, qu'elles secourent les femmes et qu'elles combattent d'autres forces obscures plus mauvaises encore. Pour beaucoup, le plus simple est d'ignorer ces histoires et de continuer à vivre comme si rien de tout cela n'avait d'importance.



MAELSTRÖM

Maelström est la grande cité des Seigneurs Simérines. Maintenu en équilibre au-dessus d'un trou noir par les puissants chants du créé, Maelström la terrible irradie d'une puissance que l'on sent à travers tout son être dès lors qu'on s'en approche – les mélodies des Seigneurs Simérines touchent autant l'âme que les sens et il n'est rien en ce monde auquel les comparer.

Monde-ruche fractal d'une étonnante diversité où chacun peut se promener à sa guise – l'air et la pesanteur s'adaptent aux besoins de chaque créature en tous moments – Maelström est le centre de l'univers, le point zéro de toutes les cultures, de toutes les intrigues, de toutes les batailles et de toutes les alliances, politiques, guerrières, commerciales et amoureuses.

C'est là, sous les palais flottants des seigneurs Simérines, que les missionnaires peuvent croiser les Marchands, les Tokohide ou les Rokhraeders – ou n'importe lequel des milliers de peuples-S qui travaillent pour leur gloire, leur richesse et leur puissance.

L'air y est rempli d'une poussière d'une finesse extrême – et les premiers missionnaires furent surpris de la voir prendre soudainement la forme d'une créature, d'un mur ou d'un objet : en fait, tout Maelström est constitué de cette poudre étrange qui écoute les chants et leur obéit. Ainsi, la ville est changeante, mouvante, adaptative. Nul n'y vient qui ne peut s'y perdre accidentellement ou à dessein.

Autour de Maelström orbitent cinq systèmes solaires, à l'aplomb des lèvres du trou noir, prêts à s'y engouffrer, mais éternellement maintenus en place par la puissance des chants. Numérotés de 1 à 5 (ce qui, dans la langue mystérieuse des peuples non-humain donne approximativement Térééré, Apa, Calubé, Onéo et Lahuma), ces systèmes semblent être l'enjeu de nombreuses querelles pour les peuples-E. Les fortes-resses qui s'y trouvent commandent aux immenses cadrans stellaires qui s'enfoncent progressivement dans le néant, puisant dans leurs ressources, y décelant l'existence de nouveaux peuples destinés à servir.

Les trois peuples-E ont-ils peur que les hommes ne parviennent un jour, malgré leur apparente faiblesse, à prendre possession de l'une des forteresses – la véritable signification du Château Blanc des hommes ? Seraient-ils alors leurs égaux en toute chose, orphelins et libres, sans égard pour les anciennes hiérarchies ? Comment alors comprendre l'éternelle patience des Seigneurs Simérines et la considération qu'ils portent aux fragiles humains ?

LE LIVRE DE L'ERRANCE

Voici l'ensemble des connaissances accessibles à la plupart des membres de la Horde. Vos joueurs peuvent éventuellement prendre connaissance de cette partie ou des articles qui vous semblent les plus pertinents. Les informations plus sensibles, que le maître de jeu peut vouloir garder ou partager selon l'orientation de son histoire, sont dans le chapitre suivant.

Les connaissances sont livrées dans le désordre (alphabétique), comme un puzzle sans queue ni tête que vous pourrez remonter doucement en allant d'un article à un autre.

Note : par souci de simplicité, de nombreux concepts techniques et/ou scientifiques sont exposés du point de vue d'un terrien de ce début du 21^{ème} siècle. Il est peu probable que les humains de la Horde aient le même genre de connaissances. Néanmoins, eux, contrairement au ci-devant terrien, vivent au quotidien les conséquences de ces conditions et ont sans doute bien des mots pour les appeler. Ainsi, si l'oxygène est un terme et un atome connu seulement des peuples-E, les hommes lui donnent certainement un autre nom et savent qu'il y a quelque chose dans l'air qui aide à respirer ou qui fait briller plus fort les flammes des bougies.

AIR

Les hommes de la Horde respirent un mélange gazeux appelé « air » et comportant une part importante d'oxygène (en plus de quelques autres éléments). La plupart des habitants des Vaisseaux-Horde ne se posent pas de questions sur l'origine de l'air qu'ils respirent – il est là et a toujours été là. Éventuellement, ils savent qu'il y a des secteurs où il n'y a pas d'air, mais les sas sont bloqués et on ne peut pas s'y rendre. Ils savent aussi que des problèmes de décompression peuvent faire baisser le taux d'oxygène respirable et font très attention aux fuites.

Il n'y a plus, à proprement parler, de machines qui filtrent ou fabriquent de l'air. Le miceli s'en charge, fixant le carbone et libérant de l'oxygène. Aussi l'air des Vaisseaux-Horde a-t-il une qualité très particulière, surchargé d'odeurs lourdes et terreuses, moisies et renfermées, mais aussi pleines d'informations pour qui sait les déchiffrer. De même, les courants d'air, causés par des portes s'ouvrant ou se fermant, par les infimes différences de pression d'un secteur à un autre sont porteurs de sens pour la Horde.

Si les habitants des vaisseaux ne font guère attention à l'air qu'ils respirent, il en va tout autrement pour les missionnaires. Ces derniers parcourent l'espace à bord de minuscules vaisseaux indépendants (minuscules si on les compare au gigantisme des Vaisseaux-Horde en tout cas) et ils ont appris l'importance de l'air. Ces vaisseaux sont presque tous de construction non-humaine et comportent des générateurs d'air que l'on peut programmer pour obtenir le bon mélange. Apprendre à bien les utiliser a été le travail de la première génération de missionnaires. Néanmoins, les accidents restent assez fréquents pour que les missionnaires emportent toujours avec eux d'énormes quantités de micelis dans des jarres... à tel point que l'intérieur des vieux vaisseaux missionnaires commence à ressembler étrangement à celui des Vaisseaux-Horde.

Les hommes de la Horde possèdent des équipements autonomes fort rudimentaires, le plus souvent alimentés par des pâtes de miceli à usage limité. Ils permettent d'intervenir dans des zones dépressurisées ou même à l'extérieur de la coque – dans des conditions difficiles. Dernièrement, de nouvelles combinaisons, achetées aux peuples-E, ont fait leur apparition dans certains secteurs...

Note pour les curieux : en comptant tous ses espaces intérieurs en gravité 0, un vaisseau-Horde contient plus de 15 milliards de mètres cubes d'air. La respiration de 20 millions d'habitants (et d'autres créatures) nécessite entre 160 et 500 millions de mètres cubes d'air par jour – un air qui est, de toute façon, recyclé par les micelis. Il y a de la marge lors d'une décompression brutale.

Quelques éléments auxquels il faut faire attention : le problème de l'air est réel dans les Vaisseaux-Horde. Outre le fait qu'une fuite plus ou moins importante peut vider un secteur en quelques minutes ou heures, condamnant ainsi ceux qui y logent, plusieurs autres dangers majeurs menacent les hommes : dans certains endroits très mal ventilés, il y a des concentrations très importantes de dioxyde de carbone, qui provoquent l'asphyxie en quelques instants. Ailleurs, on se méfie des émanations mortelles qui peuvent s'échapper de pots à fumée ou de braseros. Beaucoup d'habitants des Vaisseaux-Horde emportent donc avec eux de petites créatures (des souris blanches le plus souvent) enfermées ou non dans des cages et qui sont les premières à mourir en cas de souci – ce qui laisse le temps de réagir et de fuir l'endroit. Enfin, l'air transporte une quantité inimaginable d'agents pathogènes et délétères, dont les plus inquiétants sont les spores de miceli. Certains secteurs sont aujourd'hui complètement interdits de passage, car les espèces de miceli qui s'y développent ont saturé l'air de leur semence. Autant dire qu'il vaut mieux savoir sentir les différences de parfums et d'odeurs pour éviter de devenir fou au détour d'une course.

ALIENS

Les hommes de la Horde leur donnent bien d'autres noms mais, au final, ça revient au même : les aliens sont la plaie des Vaisseaux-Horde. Il s'agit de créatures, sauvages le plus souvent mais pas toujours, qui sont venues parasiter ou occuper les vaisseaux depuis des temps immémoriaux. Lorsqu'on parle des aliens, on ne fait jamais référence aux peuples-S ou aux peuples-E – encore moins aux Seigneurs Simérines.

On ne sait pas vraiment comment les aliens pénètrent à bord des Vaisseaux-Horde, ni d'où ils viennent. Ce sont certainement des voyageurs spatiaux que les lourds vaisseaux ont croisés, écrasant peut-être leurs propres moyens de transport ou les astéroïdes où ils se nichaient. La plupart ne survivent pas à la rencontre. D'autres, plus robustes, plus méchants, se trouvent un coin et s'y installent – parfois en tuant tous ceux qui s'y trouvaient, parfois en les « parasitant ».

Les aliens prennent bien des apparences et chaque vaisseau possède les siens propres, inconnus ailleurs. Néanmoins, on peut citer la race étrange des Boyolobaști qui sont sans doute les hôtes les plus anciens de la Horde et qui se sont répandus partout. Les Hommes et les Boyolobaști vivent en paix, notamment parce qu'ils n'occupent pas du tout les mêmes niches écologiques. Ces grandes créatures ressemblent à des culbutos vaguement humanoïdes avec des membres multiples. Ils vivent en bandes, en familles ou en clan (qui sait ?) dans les zones de micro-gravité des vaisseaux, au plus près du moyeu. Il existe de rares échanges – outils contre préparations bizarres – notamment avec les guides, mais ils sont limités et assez mal vus par les conseillers qui préféreraient sans doute que cette engeance disparaisse...

Une autre race alien s'est aussi répandue dans tous les vaisseaux qui pose bien plus de soucis. Les Skatikéls sont des espèces de gros rats écorchés et chitineux, prédateurs et carnivores, œuvrant seuls ou en bandes et n'hésitant pas à attaquer pour se nourrir. Ils sont très intelligents, discrets, spécialistes de l'infiltration et du cache-cache et leur appétit ne cède que devant leur instinct de survie.

Même si ça sonne tout pareil, l'alien n'est pas l'altérité rejetée – comme les immigrés par exemple. Ce n'est pas une charge raciste contre ces « salauds de parasites ». Les Hommes s'arrangent très bien avec la plupart d'entre eux... mais clairement, quelques-uns n'ont jamais considéré l'homme comme le sommet de la chaîne alimentaire. C'est aussi simple que ça. Néanmoins, la thématique reste intéressante à développer et à utiliser dans les parties, avec subtilité et précaution.

ANIMAUX

Accompagnant les hommes de la Horde dans leur long voyage dans les étoiles, les animaux sont assez nombreux – bien que très peu d'espèces différentes soient présentes. On ne connaît que peu de cas d'animaux retournés à l'état sauvage dans les coursives. Ils sont bien trop dépendants des hommes pour leur nourriture et ces derniers font très attention de ne pas relâcher de spécimens qui pourraient se développer de leur côté et présenter des menaces ultérieures, comme ce fut le cas d'une espèce de guêpe.

∞ Les souris blanches sont très nombreuses, considérées à la fois comme des animaux de compagnie et comme protecteurs contre certains dangers (comme l'asphyxie). Par contre, la politique de contrôle des portées est draïstique. Un vaisseau a connu jadis une infestation telle qu'il fallut deux générations d'humains pour en venir à bout. Les souris sont généralement conservées dans des cages individuelles, souvent très décorées, portées en sautoir.

∞ Les petits singes – de type capucin ou équivalent – pullulent littéralement et sont en passe de devenir une plaie. Ils sont dressés pour accomplir de nombreuses tâches secondaires, notamment dans les secteurs élevés, où la gravité commence à baisser de manière importante. Désormais, comme une manière de lutter contre le nombre, on utilise aussi leur chair – les hommes se sont rendu compte que, grillée, elle est délicieuse.

∞ Des petits cochons noirs sont élevés pour leur viande et pour leur fumier. Leur nombre est limité et ils sont essentiellement réservés aux conseillers ou aux guerriers les plus importants – il est difficile de bien les nourrir ou de leur trouver de la place. La plupart des fermes à cochons sont installées dans des secteurs à gravité basse, plus près du moyeu, dans les étages. Il y a de la place, mais le lisier tend à couler dans les niveaux inférieurs.

∞ Les insectes (et autres arthropodes) présentent très peu de diversité, mais les hommes en perdirent le contrôle très tôt. Ils sont maintenant répandus dans tous les vaisseaux. On peut notamment citer le cas des guêpes rouges dont les nids fournissent un miel peu abondant mais dont les piqures se révèlent mortelles dans presque tous les cas, par réaction allergique. Beaucoup d'insectes sont quotidiennement consommés.

APPARENCE ET MORPHOLOGIE

Les humains de la Horde sont assez semblables à l'*homo sapiens* que nous connaissons. On constate quelques différences morphologiques selon qu'ils sont nés dans les secteurs inférieurs (où la gravité est la plus forte) ou dans les quartiers supérieurs (où la gravité chute rapidement). Ici, ils sont plus lourds, plus costauds ; là, ils sont plus minces et possèdent des articulations plus souples. La taille varie donc de 150 à 190 cm, en moyenne, selon les secteurs considérés.

À l'exception des hommes du vaisseau-Horde Himmith, qui ont conservé leurs cheveux et leurs poils, les humains de la Horde sont tous et toutes parfaitement glabres, sans aucun système pileux. Les suivants du Culte racontent que, jadis, lors du grand départ, les hommes laissèrent leurs cheveux derrière comme mémoire pour leurs défunts. Seuls les hommes du clan Himmith les gardèrent, prétendant que eux, ils emmenaient leurs défunts.

Note : Plus prosaïquement, il est fort probable que la perte du système pileux fut une mesure ingénétique pour limiter la déperdition de matière organique polluante dans les systèmes de survie des vaisseaux. Petit à petit, ceux qui montraient une résistance au traitement ou qui développaient un système pileux récessif furent exilés dans un seul vaisseau, le Himmith.

Hommes, femmes et enfants, toutes castes et tous métiers confondus, s'habillent pratiquement de la même manière : l'unité vestimentaire de base est une combinaison épaisse, d'une seule pièce, fermement resserrée aux poignets et aux chevilles, parfois à la taille. Une cagoule complète, servant de masque de filtration, avec une visière, est assujettie au niveau de la nuque, prête à être rabattue sur le visage et fermée au col. Des gants sont accrochés à un anneau aux manches et peuvent être enfilés en un instant. Les fibres utilisées proviennent des cuves à miceli, préparées par les cuvards et mises en forme par les tisseurs. Elles sont travaillées de manière à développer leurs pleines capacités : protéger des radiations spatiales, du froid, de la décompression, des coupures et des commotions... Ce sont des tenues solides que les hommes mettent plusieurs années à user – un homme n'en utilisera pas plus de deux ou trois durant sa vie entière. Ces combinaisons sont utilisées au travail, durant les déplacements et les rencontres sociales empruntées de solennité. Les enfants portent des modèles de combinaison plus grossiers, comme des sacs rapides à enfiler, mais guère utiles pour jouer.

Sous ces tenues épaisses, les habitants des Vaisseaux-Horde portent une profusion de sous-vêtements plus ou moins épais, souvent près du corps, parfois teints

ou décorés. Ces habits sont exposés dans le privé ou lors des fêtes débridées que s'autorise la Horde. Néanmoins, les combinaisons lourdes ne sont jamais loin et on apprend très jeune à les enfiler rapidement.

Sans cheveux et avec une mode limitée, les hommes de la Horde ont appris à se décorer eux-mêmes pour trouver leur individualité. Ils font appel au tatouage, noirs le plus souvent, au piercing, même si ce n'est souvent ni très hygiénique ni très pratique, et aux scarifications diverses, notamment sur les joues, le crâne, le dessus des mains – bref, toutes les zones le plus souvent apparentes. D'autres scarifications, plus discrètes, gardées pour l'intimité, ont acquis un symbolisme très important au fil du temps, comme si chacun racontait son histoire, ses appartenances et loyautés, au travers de ces marques dermiques.

Il existe une différence morphologique majeure chez les hommes de la Horde – celle qui sépare les guerriers et les femmes fertiles de la meute des tordus. Si les premiers sont exempts de tares physiques et mentales, les autres présentent des déformations et des marques nombreuses et parfois handicapantes. Imaginez la cour des Miracles du bossu de Notre Dame ou les freaks de Tod Browning !



ARTS

On pourrait penser que l'art n'est pas une préoccupation majeure des humains de la Horde. Rien de plus inexact. Chaque cellule est abondamment décorée de peintures murales dont les couches se superposent depuis des générations – peut-être depuis le grand départ. Les couleurs sont obtenues par les cuvards à partir de certains micelis et disponibles assez facilement. Les femmes apprécient particulièrement de redécorer leur intérieur tous les quelques mois, quand ce ne sont pas les enfants qui s'y mettent.

Autre art particulièrement développé : la musique et plus particulièrement le chant. Si les instruments sont peu nombreux et rudimentaires, bricolés pour donner un semblant de bourdon et un peu de rythme, c'est la voix qui est la maîtresse des fêtes et des célébrations, des moments calmes, des veillées et du travail des cuves.

Les coursives résonnent toute la journée de chants et de mélodies qui proviennent de partout à la fois, portés par les tuyaux et les courants d'air. C'est lorsqu'ils s'éteignent que l'on sait que l'on a pénétré dans les secteurs sauvages des vaisseaux, au-delà des sas-frontières.

ARTS DE COMBAT

C'est sans doute un trait atavique, mais les hommes de la Horde ont toujours maintenu un goût certain pour la bagarre – même si ses conséquences sont rarement plaisantes. Il existe des dizaines de techniques différentes, chacune propre à une arme ou à une combinaison d'armes spécifiques. Les plus couramment enseignées sont les suivantes :

Drönyer Chemo : le Drönyer Chemo est une technique basée sur le maniement du tranchoir lourd, une lame épaisse et massive. La technique est très offensive, pleine de rage brute, peu défensive et sans beaucoup de précautions.

Kukula : le Kukula est essentiellement une technique d'assassinat, utilisant des armes effilées et légères faites pour frapper vite, en silence, une seule fois, dans des points vitaux et provoquer le trépas de la cible. Bien que la rumeur populaire dise le contraire, son enseignement est généralement limité – qui veut dire tout haut qu'il connaît des techniques plus ou moins mal considérées ? C'est donc avant tout une question de politique que d'apprendre cet art.

Lhamo Dhondrub : armé de deux courts tranchoirs, le pratiquant du Lhamo Dhondrub est particulièrement à l'aise pour combattre dans les milieux étroits et confinés. Rapide, il essaie de submerger ses adversaires d'attaques combinées très difficiles à lire et à déchiffrer.

Ngabö : le Ngabö est l'art de manier le bâton long. C'est un art polyvalent, populaire, qui tire parti des avantages de l'arme. Le Ngabö est sans doute la technique la plus répandue parmi les humains de la Horde, notamment chez les tordus.

Pema Dolkar : le Pema Dolkar est une technique de combat à mains nues qui met l'accent sur la défense et la déflexion des coups adverses. L'important est de profiter des ouvertures, des contretemps, des faux pas, pour porter ses coups. En attendant, l'idéal est de se tenir à distance des attaques adverses.

Püntsog : le Püntsog repose sur l'utilisation de deux armes : une sorte de gant de métal renforcé à la main gauche, un ceſte qui couvre les doigts et l'avant-bras presque jusqu'au coude, et une lame assez longue et épaisse dans la main droite. Le combattant apprend à dévier les coups avec le gantelet et à profiter de l'ouverture ainsi créée pour frapper avec sa lame – l'art est défensif et compte beaucoup sur les erreurs de l'adversaire.

Dans tous les vaisseaux, les guerriers et tordus qui excellent à ces arts forment des élèves qui rejoignent ensuite les métiers combattants – lames, cognards, écorcheurs, etc..

CALENDRIER

Le temps est donné par la rotation des Vaisseaux-Horde sur eux-mêmes. Certains anneaux restent fixes et donnent des points de repère pratiques : une journée est donc composée de 2220 rotations divisées en douze heures de 185 rotations – ce qui représente un peu moins de 28 heures terrestres au total. Une année est composée de 480 journées – ce qui représente en fait le temps qu'il faut entre deux débuts de grossesse (240 journées-Horde pour la grossesse elle-même et autant pour la lactation du nourrisson, avant de remettre ça).

Sans véritable moyen de compter les heures, sans mécanismes d'horlogerie, on peut se demander si cela a une quelconque importance pour les hommes de la Horde.

Exception faite de deux phénomènes. D'une part, les hommes vivent dans ces conditions depuis des générations et se sont créé un rythme circadien bien à eux – 18 heures d'activité et environ dix heures de sommeil. De même, pour l'année, les femmes tiennent compte de chaque journée passée pour savoir qui doit se faire couvrir et qui est parturiente.

D'autre part, un nombre très élevé de tordus a une connaissance automatique du temps qui passe et peut donner précisément le nombre de rotations qu'ils ont connu depuis leur naissance. Ils servent donc d'horloges et de calendrier vivants.

Tous les vingt jours, la Horde fait la fête – d'abord pour les cérémonies du culte de la Mère puis pour se mettre la tête à l'envers dans une gigantesque orgie de danses, de drogues et de musique qui unit 200 millions d'êtres humains à travers tous les vaisseaux. Ensuite, la vie reprend son cours et chacun retourne à son travail pendant vingt jours.



CASTES

Tous les hommes de la Horde ne naissent pas égaux en droits et en qualités. Certains sont beaucoup plus égaux que d'autres. Pour étrange et barbare que cela puisse nous paraître, c'est la réalité de la société de la Horde et personne, pas même les plus mal logés, ne penserait à changer quoi que ce soit ou à penser en dehors de la boîte... à part peut-être ceux qui sont touchés par le phénomène des Narc-Matrices.

Les castes de la Horde sont fondées non sur la lignée et le sang, mais sur la conformation physique de chacun. Ainsi, chacun prend sa place dans la société en fonction de ses capacités naturelles. La caste est déterminée aux deux ans-Horde de l'enfant, lorsque l'on peut découvrir s'il a des tares ou non. Ensuite, les enfants sont formés pour devenir ce qu'ils doivent être pour que la Horde survive une génération de plus.

Guerriers – le guerrier est un homme en parfaite santé physique, sans tares, entraîné au combat, dressé pour défendre sa communauté et se reproduire auprès des femmes. Le guerrier a une place dominante dans la société. Il a de meilleurs accès aux

arts de combat et aux tox. Il est mieux nourri, mieux équipé. Mais il a appris à obéir aux ordres et aux traditions. Il est extrêmement difficile pour lui de remettre en cause les autorités ou le culte. Les guerriers ont un honneur personnel très important, du moins dans leurs premières années – bien qu'il puisse parfois s'effacer avec le temps, les responsabilités et l'accès à des postes de pouvoirs plus affirmés.

Vierges divines – les vierges divines sont des enfants tordus qui ne possèdent qu'une seule tare : être des femmes nées sans appareil reproducteur – un sexe mais seulement une esquisse de vagin et pas d'utérus. Rares,

elles deviennent souvent de magnifiques femmes qui excitent les ardeurs mâles autour d'elles, bien plus que raisonnablement. C'est sans doute pour cela que la tradition leur a donné un rôle où elles brillent vite avant de disparaître tout aussi vite. Entraînées comme les

guerriers, plus durement peut-être, elles apprennent à manier les armes, à absorber les tox et sont, elles aussi, soumises à l'autorité de la hiérarchie sociale. Elles sont néanmoins



incroyablement respectées et beaucoup d'entre elles deviennent gardes du corps pour les conseillers, alliant la beauté à la dangerosité. Si elles vivent jusque là, les dernières années des vierges divines sont rapides et douloureuses, le corps rongé de terribles tumeurs et l'esprit vacillant à la limite de la folie.

Femmes – les femmes de la Horde sont toutes celles qui ne sont pas marquées par des tares et qui peuvent porter des enfants. Ce sont les reproductrices et, si elles sont protégées, parfaitement nourries et confortablement installées, elles ne sont guère plus que cela. Une fois par année-Horde, elles sont couvertes par un guerrier ou un autre, jusqu'à ce qu'un enfant soit en route. Elles n'ont leur mot à dire dans aucune des affaires des Vaisseaux-Hordes et les conseillers les tiennent dans le plus grand mépris pour tout ce qui est en dehors de leurs attributions. Néanmoins, on aurait tort de croire que les femmes sont des esclaves ou n'ont aucune influence. Bien au contraire, elles ont su tisser des réseaux dans tous les vaisseaux et modifier les lois les concernant pour qu'elles soient parfaitement à l'abri des abus ou des vengeance – bien que fondamentalement, elles restent en prison. De nombreuses femmes parviennent à échapper à leur état en se faisant passer pour des tordus. Si elles perdent leurs protections, elles recouvrent alors leur liberté – mais sont désormais plongées dans un univers pour lequel elles n'ont jamais été formées.

Tordus – les tordus sont la très grande masse d'humains qui présentent des déformations physiques ou mentales à la naissance (ou, parfois, au cours de la vie d'adulte). Un tordu a toujours une ou plusieurs tares. Généralement, les tordus n'ont aucun pouvoir dans la Horde et personne ne les écoute réellement. Ils sont ouvriers ou, s'ils le peuvent, écorcheurs. Mais ils sont très nombreux, anonymes et on s'attend toujours à en croiser partout où on va.

Voici quelques exemples de tares :

∞ **Tares physiques** : membres déformés, pas de doigts ou d'orteils, membres trop courts, membres inexistant, déformation faciale (yeux décalés, bec de lièvre, visage marqué, bouche très petite), vieillissement rapide, très petite taille, gigantisme, problèmes d'élocution (absence de palais, langue mal formée), absence de système génital, vision déformée ou limitée, déficience immunitaire, organes manquant ou déficient (rein, foie, rate), respiration courte, asthme, allergies graves...

∞ **Tares mentales** : trisomie, retards de développement intellectuel, attention limitée, hyperactivité, psychopathie, schizophrénie, autismes...

CHANTS DU CRÉÉ

Au contact des peuples-E et S, les missionnaires de la Horde ont appris l'existence des seigneurs Simérines et de leur terrible puissance : ils modifient et inventent des mondes, vivent en équilibre au-dessus du gouffre d'un trou noir, élèvent et éduquent des peuples extra-terrestres et les tiennent sous leur contrôle. Il ne fallut pas longtemps pour que la légende des chants du créé, cette mélodie étrange qui accompagne les seigneurs Simérines, ne se propage. C'est une terrible magie, plus puissante que tout ce que peuvent imaginer les hommes. Et pourtant...

Et pourtant, ces mêmes hommes ont su survivre face à la violence des peuples-E et la Mère tient les seigneurs à l'écart de la course des vaisseaux. Si le secret des chants du créé pouvait être percé, les hommes pourraient vaincre leurs ennemis une fois pour toutes et, peut-être, trouver leur destination.

C'est pourquoi tant de missionnaires tentent de percer les pouvoirs du chant... quitte parfois à pactiser avec les seigneurs eux-mêmes au risque de perdre leur âme.



COMMERCE

Les chaînes du commerce sont nombreuses et bien implantées à la fois dans la culture de la Horde et dans celle des peuples-E et -S. En fait, personne ne semble pouvoir imaginer qu'un don personnel puisse être possible — chaque chose fait l'objet d'une transaction, d'un troc, d'un échange : un service contre un autre, une faveur pour une protection, un objet contre du temps, de la nourriture contre une parole...

Les besoins fondamentaux des membres de la Horde sont assurés par la communauté : chacun reçoit nourriture et habits, chaleur et lumière, dans la mesure de ce qu'il apporte à la Horde et tel que le décident les conseillers. Pour le reste, il faut négocier, échanger, mendier, se soumettre ou imposer. Le clientélisme et les rapports de protégé à protecteur sont nombreux ; il n'existe pas d'unité monétaire commune en dehors, peut-être, de la valeur que l'on donne aux tox. Tout est question de rapport de force et d'intérêt (à court et à long terme d'ailleurs). Mais qu'on ne s'y trompe pas : les guerriers ne sont pas toujours mieux logés que les tordus. Ces derniers bénéficient d'une économie souterraine vigoureuse qui échappe complètement au contrôle des conseillers et des factions de la Horde –

comment expliquer, sinon, la possibilité pour les tordus de devenir conseillers, eux-aussi ? Y a-t-il besoin de dire que les trafics, la dissimulation, les cuves personnelles ou la contrebande sont très courants au sein de la Horde...

En dehors de la Horde, la société de Maelström emploie une monnaie, le K, commune à tous les peuples, -E comme -S. La valeur du K est sujette à interprétation pour les hommes qui en comprennent mal les mécanismes et l'objectivité : un K a toujours la même valeur pour les non-humains quand les hommes voudraient lui en donner une flottante en fonction de leur interlocuteur.



CONJONCTIONS

Lors de leur arrivée dans l'espace Simérine, la Horde fut dispersée et les lignes de vie qui reliaient les vaisseaux (de très longs tubes – sans doute en nanomatériaux – permettant le passage des hommes) furent rompues. Alors qu'ils s'étaient suivis depuis le début du voyage, chaque vaisseau prit alors une trajectoire indépendante et, pendant un temps, les vaisseaux crurent qu'ils s'étaient perdus les uns les autres, à jamais.

Pourtant, des Vaisseaux-Hordes se croisèrent à l'improviste sans vraiment le savoir d'ailleurs ou avoir le temps de faire quoi que ce soit pour renouer le contact. Il fallut sept années avant que, soudain, douze vaisseaux de la Horde se retrouvent à un même endroit au même instant. Certains vaisseaux avaient connu le feu et la guerre. D'autres avaient découvert le moyen de voler et de piloter de petits vaisseaux étranges. C'est ainsi que, lors de la première conjonction, les hommes se retrouvèrent, échangèrent des tox et des nouvelles et étudièrent leur nouvelle situation avant d'être de nouveau écartés les uns des autres.

Au cours des générations suivantes, il y eut plusieurs grandes conjonctions, tous les sept ans, et d'innombrables conjonctions mineures, quand deux vaisseaux se croisaient. Il fut mesuré que chaque vaisseau-Horde parcourait une boucle dans l'espace simérine avant de revenir à son point de départ. Bientôt, on put calculer les dates de rencontre et prévoir des transferts d'un vaisseau à un autre lors des conjonctions mineures en utilisant des relais et des vaisseaux-missionnaires.

Au cours des conjonctions, les vaisseaux-missionnaires font la navette entre les Vaisseaux-Horde. Parfois, dans certains cas, on peut même tirer une ligne

de vie – l'un de ces corridors tendus dans l'espace, sans gravité, qui permet de passer à pied d'un vaisseau à un autre en parcourant parfois plusieurs kilomètres.

C'est alors que les gardiens du culte échangent les tox les plus puissantes, des femmes ou des guerriers parfois – pour mélanger le sang – et des nouvelles du reste de la Horde. Les fêtes qui sont données durant ces journées sont parmi les plus sauvages et les plus brutales qui soient – les bagarres, les meurtres, les viols, sont innombrables, mais chacun semble trouver ça normal.

CONSEILLERS

Les conseillers sont une caste particulière qui ne dépend pas de la naissance mais, d'une certaine manière, du mérite et de la capacité à se frayer un chemin politique à base d'intrigues et de complots. Les conseillers dirigent les Vaisseaux-Horde. Ils sont les autorités religieuses, morales, judiciaires, politiques, de la Horde. Rien ne se fait sans leur accord ; ils décident des attributions et du rôle de chacun.

Il n'y a pas d'élections ou de cooptation chez les conseillers. Est considéré comme tel celui qui peut se prévaloir d'avoir du pouvoir auprès d'autres hommes, pour défendre les intérêts des siens en échange de leur support. On pourrait presque considérer les conseillers comme des petits seigneurs clientélistes s'il n'existait une forme de reconnaissance implicite des conseillers entre eux, notamment dans la mise en place de lieux « neutres » et protégés, les Conseils. Avec le temps, les postes de conseillers sont devenus de plus en plus fixés, sous la forme d'associations professionnelles ou de castes. Celui qui obtient le rôle est celui qui, par la séduction, la pression, les appuis, les menaces ou l'élimination des adversaires, a été choisi par ses compagnons.

Les conseillers sont toujours protégés par des gardes du corps, guerriers ou vierges divines. Ils ont des quartiers confortables, de la nourriture et de l'eau en quantité. Leur parole est ordre.

Les conseillers sont comme autant de capo maffieux obéissant à un code de conduite commun, basé sur le respect des territoires et des prérogatives, sur des tractations permanentes, sur la parole et la violence. Lorsqu'une guerre éclate entre deux conseillers, elle a intérêt à rester dans les limites du raisonnable. Sinon, ils seront forcés de discuter et de s'accorder ou ils seront éliminés, purement et simplement. Les territoires se superposent constamment – ils sont physiques ou humains, liés à des activités, à des trafics, à des clientèles, à des chaînes commerciales, des lieux, etc..

CUISINE ET NOURRITURE

Si l'on considère le peu de ressources dont disposent les hommes de la Horde, leur cuisine est étonnamment équilibrée et diversifiée. Cela tient sans doute au fait que les micelis sont très nombreux, très différents et que les cuvards passés maîtres dans l'art de les préparer, les mélanger et les agrémenter entre eux pour créer des pâtes nourricières très différentes.

Ceci étant, la nouille instantanée est au cœur de la cuisine de la Horde. Les filaments produits en cuve sont séchés et agglomérés pour être plus tard réchauffés grâce à de l'eau chaude. On les agrmente de copeaux de micelis cuits en blocs et, parfois, de viande ou d'insectes grillés.

Généralement, personne ne cuisine directement les micelis. C'est l'affaire des cuvards. Ils savent obtenir des mélanges nourrissants, apportant les nutriments et les vitamines nécessaires pour ne pas souffrir de carences, et surtout sans toxines mortelles. Les préparations sortent des cuves, sont conditionnées dans des feuilles de conservation (du papier de miceli, encore une fois) et, après stockage, distribuées aux habitants des vaisseaux.

En raison des risques d'accident et de disette, des problèmes d'approvisionnement et de la quantité de personnes à nourrir, une partie importante de la production est précieusement mise de côté dans d'immenses greniers installés près du moyeu. Ces réserves sont bien gardées, à la fois contre d'éventuels voleurs venus des secteurs extérieurs, mais surtout de la vermine.

La viande est réservée aux jours de fête. Elle est assez rare, difficile à mettre en œuvre. Les insectes, par contre, sont un plat courant pour peu qu'on s'amuse à les récolter. On fait aussi une grande utilisation de différents miels sauvages que les cueilleurs ramènent de leurs expéditions.

Matériellement, l'espace cuisine de chaque unité d'habitation est toujours limité : on y trouve une plaque chauffante sur laquelle on pose une épaisse plaque de fonte (pour griller les insectes ou les viandes ou pour faire cuire des galettes de miceli) ou une marmite pour préparer les filaments nutritifs.



CULTE DE LA MÈRE

Célébrons notre mère, qui fit fleurir les cristaux jaunes, qui répandit les graines de songe, car elle est au-delà du Château Blanc

Célébrons notre mère, qui donna les miceli en abondance, qui invoqua les fruits du rêve, car elle est au-delà du Château Blanc

Célébrons notre mère qui sacrifia le Mahamoth, qui répandit son sang pour le sommeil des vivants, car elle est au-delà du Château Blanc

Célébrons notre mère, qui brille dans les buissons d'épine comme un papillon doré

Ho ! Elle est notre déesse, et en ce désert de métal, elle nous approvisionne et nous défend

Car elle nous a cherché et elle nous a trouvé et elle attend notre réveil, patiente déesse au doux sourire.

Le culte de la Mère est le ciment de la société humaine, à la fois carotte et bâton, maintenant la cohésion de la Horde et assurant le pouvoir des conseillers et des alchimistes.

Le culte apporte l'espoir aux hommes, car il est l'assurance que leur voyage et leurs douleurs ne sont pas sans objet : la Mère a promis le Château Blanc et, pour que les hommes supportent les vicissitudes de leur quête sur plusieurs générations, elle a sacrifié son fils, le Mahamoth, afin que son sang et ses organes donnent naissance aux précieuses tox.

Mais le culte est aussi un organe de contrôle des comportements, des pensées, de la morale. La Mère a donné une direction aux hommes et aussi des lois strictes : la défense des plus faibles par les plus forts, l'obéissance aux castes, le respect des interdits et des secrets... Sans les ordres de la Mère, nul doute que la Horde aurait plongé dans la barbarie la plus abjecte.

Le Culte est là pour assurer que chacun ait sa place, que chacun trouve réconfort et subsistance, que chacun travaille pour la Horde.

Les gardiens sont la parole de la Mère et ses agents. Le plus souvent tordus – bien qu'on puisse trouver des guerriers dans leurs rangs – les gardiens reçoivent un enseignement complexe et secret durant lequel ils apprennent les rituels et les lois, la manière douce de manipuler les esprits par les mots, la maîtrise de leur autorité naturelle, la manière d'user de leur charisme, les arcanes de la Horde aussi. Très peu de femmes sont gardiens du culte.

Les gardiens font et défont les conseillers, mais ils ont aussi besoin de ceux-ci dans l'usage délicat du pouvoir. Qui sait ce qui se passerait si les conseillers s'opposaient ouvertement aux gardiens sur des questions fondamentales ?

Dans la vie quotidienne, les gardiens sont des guides pour ceux qui perdent leur chemin, des oreilles pour ceux qui veulent parler, des épaules pour ceux qui veulent pleurer. Ils aident les faibles mais justifient aussi leur existence et leur faiblesse.

Le culte de la Mère s'appuie sur un corpus de légendes expliquant le grand départ, la fuite des humains pour les étoiles : on y parle des « manipulateurs du réel », des démons horribles finalement assez semblables aux Seigneurs Simérines, qui pouvaient changer la réalité du monde par leur seule volonté. L'état naturel de l'homme est donc l'innocence face aux grands mystères du monde et face à la nature. Se poser des questions, chercher à savoir, interroger le monde est dangereux car c'est la voie des démons, de l'inhumanité. Il faut accepter l'univers tel qu'il est, survivre et espérer pour soi et pour ses enfants que la Horde trouvera le château blanc.

Tous les vingt jours, les gardiens organisent les grands rituels à la Mère : de longues séances de prières et d'oraisons, de sermons et de chants, qui précèdent les débordements orgiaques nécessaires à la survie du groupe. Par le contrôle absolu des rituels et la folie qui s'ensuit, le culte de la Mère s'assure ainsi de la stabilité nécessaire à la survie de la Horde tout entière.

DÉCOMPRESSION

Voyager dans le vide, c'est un peu comme passer son temps à mentir. On peut contrôler ce que l'on fait mais, à un moment ou à un autre, il y a une fuite et on ne contrôle plus rien. Une fuite, dans le vide, ça s'appelle une décompression : quand tout l'air d'un espace trouve soudain beaucoup plus de place pour prendre ses aises. Et une décompression, c'est très mauvais pour un humain, qu'il soit bourré de tox ou pas.

D'abord, si c'est une fuite lente, on risque surtout de manquer d'air et de crever d'asphyxie très rapidement. Peu de choses à faire : mettre son masque, se préparer à déclencher les pâtes de secours (des préparations de miceli qui libèrent un peu d'oxygène durant quelques minutes), trouver une voie de sortie ou boucher la fuite.

Ensuite, c'est beaucoup plus ennuyeux quand il s'agit d'une décompression explosive. Dans ce cas, tout l'air d'un espace disparaît instantanément. Et le vide, ce n'est pas bon pour le corps humain. D'une part, on finit par manquer d'air, c'est sûr. Mais d'abord, il y a plein de petites réactions physiologiques pas très agréables : les muqueuses de la bouche, des yeux, du nez, s'assèchent dans l'instant ; les tympans éclatent ; les poumons souffrent énormément. Il est mieux d'expirer rapidement tout l'air que l'on a en réserve, ça évite les œdèmes. Mais cela réduit considérablement le temps pendant lequel on reste assez conscient pour tenter quelque chose (comme trouver son masque, déclencher les secours, trouver un sas, etc.).

Les hommes de la Horde ont quelques avantages : ils connaissent les dangers du vide et ont appris à s'en prémunir, au moins dans une certaine mesure. La plupart possèdent un bon entraînement et savent réagir s'ils ne paniquent pas ou ne sont pas assommés par la décompression. Ensuite, leurs habits de fibre de miceli agissent comme éléments compressifs, réagissant immédiatement en se resserrant autour du corps pour compenser les différences – ce n'est pas une panacée, ça ne marche pas toujours et ça produit parfois des effets secondaires indésirables comme une paralysie des membres par raidissement des tissus.

Enfin, ils ont les pâtes de respiration qui, placées à l'intérieur des masques, offrent quelques minutes de vie en plus. Croyez-moi, ce n'est pas toujours une bénédiction.



DON-MÉTAL

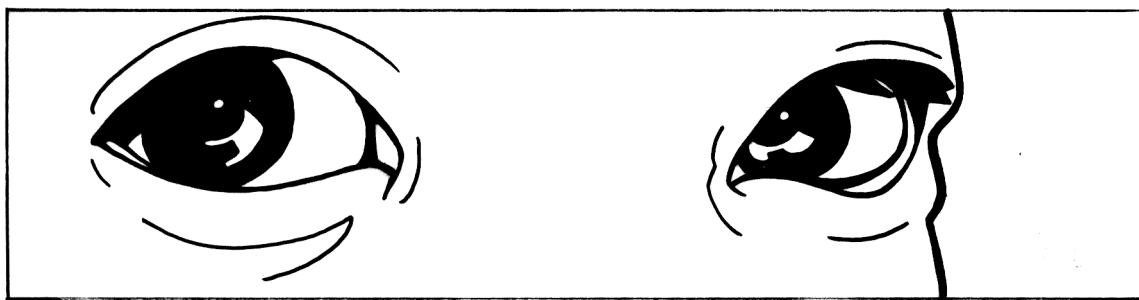
Les Marchands sont habiles qui offrent aux hommes une alternative à la Horde : le don-métal.

Il est impossible aux humains de survivre aux dangers de l'espace et aux menaces extérieures sans les tox du Mahamoth ou la protection de la Horde. Comment faire, alors, pour échapper à la surveillance, aux rituels, aux obligations, aux jugements, à tout ce qui pèse sur les membres de la société ? Jusqu'au don-métal, c'était tout simplement impossible.

Les Marchands ont donc simplement proposé à ceux qui le voulaient d'abandonner les tox pour embrasser la machine – une alliance étrange entre le sang et l'huile, entre la chair et le métal. Si les marchands peuvent obtenir des résultats parfaitement invisibles, légers, simples d'emplois grâce aux technologies qu'ils possèdent, les hommes préférèrent le culte du sauvage et de l'invasif, sans doute pour mieux marquer leur renoncement à la Horde et à ses préceptes.

Le don-métal est devenu monstrueux, énorme, répugnant, lourd. Il envahit les corps, remplaçant les membres et les organes par d'horribles contrefaçons métalliques, comme autant d'insultes lancées à la face de la Mère.

Nul besoin de dire que les hommes qui ont embrassé ces transformations sont mal vus à bord des vaisseaux et rarement les bienvenus.



EAU

L'eau est vitale pour les humains de la Horde et ne manque pas de poser de nombreux soucis. Les grands réservoirs d'eau sont placés le long du moyeu. Construits dans une matière plastique souple, les réservoirs sont de taille réduite pour éviter les pertes en cas de fuite ou de déchirement de l'un d'entre eux. Chacun contient un peu plus de 20000 litres d'eau – en gravité zéro, ou presque, cela ne pose guère de souci.

Des centaines de kilomètres de canalisations amènent l'eau aux hommes des secteurs extérieurs (les plus près de la paroi des vaisseaux). Chaque section possède un point d'eau centralisé qui sert à quelques dizaines d'unités d'habitation sous le contrôle des conseillers locaux – l'usage de l'eau est surveillé afin que chacun en reçoive sa part et qu'il n'y ait pas de gaspillage (toujours avec les abus et la corruption qui peut s'y mêler – les rapports de force sont toujours très prégnants dans les vaisseaux de la Horde).

Les eaux usées – cuisine, hygiène, déchets, etc. – sont récupérées en périphérie de vaisseau et renvoyées vers les réservoirs par de puissantes pompes, filtrées au passage par d'imposantes machineries. Au cours du voyage, il y eut apparemment des problèmes de traitement et de grandes épidémies liées à la qualité de l'eau. C'est à cette époque que les cuvards se mirent à fabriquer des filtres spécifiques pour les usines de dépollution. Ce qui n'empêche pas la présence de métaux lourds, de bactéries, de toxines dans les eaux de la Horde...

Mais l'eau n'est pas uniquement présente dans ce circuit « officiel ». Les vaisseaux tout entiers sont baignés de vapeur d'eau et de condensation, d'autant plus que les micelis produisent parfois leur propre humidité pour mieux se développer. Du coup, la corrosion est l'un des soucis majeurs des hommes : une fine couche de rouille ronge, doucement mais sûrement, les revêtements métalliques et plastiques, provoquant des fuites, des affaiblissements, des décompressions, etc..

Pour lutter, en partie, contre ces désagréments, les cuvards produisent des pâtes durcissantes que l'on étale sur les zones les plus corrodées afin de remplacer le métal manquant.

FÊTES ET LOISIRS

Bien que le travail occupe une grande place dans la vie des humains de la Horde – un travail de survie essentiellement – les loisirs n'en sont pas absents. De très nombreux jeux de pions et jeux de stratégie existent pour occuper les temps libres, ainsi que des jeux de hasard (dés, lotos, etc.). On chante bien sûr. Les gens discutent, se racontent des histoires, se passent des nouvelles – la tradition orale est particulièrement développée.

Et puis, tous les vingt jours, après les longs rituels à la Mère et les cours de justice, les vaisseaux de la Horde connaissent une frénésie extraordinaire. L'alcool de miceli et les drogues des cuvards sont largement distribués ; les conseillers offrent des festins à tous leurs administrés ; les corps se dénudent ; les chants de respiration enflent dans les coursives tandis que, peu à peu, 200 millions d'êtres humains lâchent la rampe et se laissent aller à leurs désirs, à leurs pulsions, à un oubli salvateur qui leur permettra de tenir vingt jours de plus dans leur voyage vers le Château Blanc.

Durant une journée, les corps s'épuisent tandis que les esprits s'oublient. Quand enfin le sommeil a gagné toutes et chacun, que le silence règne (ponctué de grognements, de ronflements, de quelques soupirs retardataires et de cris endormis), alors un nouveau cycle commence où les humains de la Horde réintègrent leurs places et leurs devoirs.

Qu'on ne s'y trompe pourtant pas – ces heures de folies ne sont pas embrassées par tout le monde. Les femmes s'en tiennent généralement éloignées tandis que les conseillers et leurs lames en profitent parfois pour régler leurs différends dans la plus grande discrétion.



FEU

Le feu est un danger rare mais terrible dans les coursives des Vaisseaux-Horde. Rare parce que l'humidité générale et le peu de sources de flammes vives limitent les risques. Terrible car lorsqu'il se déclare – court-circuit électrique, tourbières sèches qui s'embrasent, brasiers oubliés par des extérieurs imprudents ou en danger – et commence à ronger les plastiques et à faire fondre le métal, personne n'est à l'abri ni de sa chaleur destructrice ni des fumées délétères qui s'en dégagent et qui ont tôt fait de noyer un secteur et d'y tuer toute présence humaine. Une vigilance constante est donc de mise et la plupart des habitants des vaisseaux sont formés à une réaction rapide : déclenchement de sprinklers de fortune, fermeture des sas et des portes, protection et évacuation des enfants si nécessaire... Comme d'habitude au sein de la Horde, l'entraînement et les réflexes font la différence entre la vie et la mort.

FROID

Le froid spatial est absolu et les Vaisseaux-Hordes dérivent depuis si longtemps qu'on pourrait parfois les croire pris dans une gangue de glace – l'humidité qui s'en échappe, la condensation des respirations, les fuites de réservoir, ont fini par les entourer d'un caparaçon blanchâtre. Ce sont d'immenses icebergs qui traversent ainsi l'espace des Seigneurs Simérines.

Ce froid s'insinue dans toutes les coursives des vaisseaux et constitue un grave danger pour leurs habitants. C'est pourquoi un gigantesque réseau de résistances électriques parcourt toutes les cloisons et les planchers, assurant une température moyenne de 5 à 15°C. On repère bien vite les endroits où les réseaux ne fonctionnent plus, aux plaques de givre qui commencent à s'étendre tandis que les matériaux deviennent aussi cassants que du verre filé. Ces lieux deviennent synonymes de mort rapide pour ceux qui ne sont pas correctement protégés et, généralement, finissent par être condamnés.

Dans les sections d'habitation, on trouve parfois des convecteurs électriques et, plus régulièrement, des plaques chauffantes permettant de réchauffer ou de cuire la nourriture. Le maintien de la chaleur y est un souci constant – on y traque les courants d'air, on installe des tentures, on calfeutre les joints et les ouvertures, on empile d'incroyables épaisseurs de couvertures et d'édredons. Au final, les températures que l'on peut trouver là sont presque étouffantes et expliquent la relative nudité de ceux qui s'y réfugient.

GRAVITÉ

La gravité dans les Vaisseaux-Horde est assurée par leur rotation. Chaque vaisseau fait environ un kilomètre de diamètre et tourne sur lui-même à une vitesse assez élevée – plusieurs tours par minutes. La gravité n'est pas la même partout : au centre du vaisseau, le long du moyeu, la gravité est pratiquement nulle ; plus on progresse vers l'extérieur du vaisseau, plus la gravité augmente – bien que cette progression ne soit pas linéaire. La gravité normale (1G) se situe quelque part dans les derniers 50 mètres les plus extérieurs du vaisseau. Elle est un peu plus forte sur les bords, plus légère dans les coursives supérieures.

Bien entendu, les hommes vivent les pieds vers l'espace et la tête vers le moyeu. Les coursives inférieures sont celles près de la coque. Ceux qui y naissent et vivent sont généralement plus trapus, plus lourds, plus forts aussi. Les coursives supérieures connaissent des gravités plus faibles ; les humains qui y grandissent sont plus minces, plus agiles, plus rapides.

Dans les vaisseaux-missionnaires, des systèmes de contrôle de la gravité très perfectionnés assurent à la fois la propulsion, la défense et le confort des passagers.



HUMUS

On aurait peine à reconnaître l'architecture futuriste d'un vaisseau spatial dans les coursives habitées ou les secteurs extérieurs des Vaisseaux-Horde. Moulures, renforts, écrous et boulons, panneaux et trappes, voliges et chevrons, disparaissent sous une épaisse couche de matière organique et vivante. Depuis des dizaines de générations, les vaisseaux de la Horde ont été envahis par tous les déchets humains qu'il est possible de sécréter, avant que les micelis ne se mettent à produire, à leur tour, des quantités impressionnantes d'humus et de terreau.

Lorsque les hommes quittent les quartiers d'habitation (régulièrement nettoyés), ils n'ont certes pas l'impression de s'aventurer dans les décors froids d'une structure artificielle. En fait, en de très nombreux endroits, la nature a repris ses droits, chaotique, violente, dangereuse, belle et sauvage.

JUSTICE

Au sein des vaisseaux de la Horde, la justice est sans doute expéditive, mais elle est aussi prise au sérieux par tout le monde. Tous les vingt jours, après les cérémonies à la Mère, les cours de justice se réunissent et traitent des affaires en cours – ce qui signifie que tout accusé possède, au maximum, vingt jours pour établir sa défense à partir du moment où il est accusé d'un fait.

Les cours de justice sont constituées d'une dizaine de personnes tirées au hasard parmi l'assistance, à condition qu'elles ne soient ni accusées, ni victimes. Il existe de très nombreuses cours simultanées au sein d'un même vaisseau-Horde – pratiquement une par secteur.

Les accusés se présentent les uns après les autres et se déclarent coupables ou non coupables. L'accusation, généralement un cognard ou un conseiller ayant déposé la plainte, expose les faits. L'accusé peut alors se défendre et présenter sa version. Chaque partie peut appeler trois témoins qui s'expriment librement et sans questions – les mensonges sont fréquents. À la suite de cela, la cour délibère rapidement et propose une peine appropriée.

La plupart des affaires à traiter sont des cas de flagrance. Il ne fait aucun doute sur la culpabilité de l'accusé et celui-ci cherche d'ailleurs rarement à nier les faits. Il sait qu'il bénéficiera d'une certaine mansuétude s'il ne fait perdre de temps à personne. Par ailleurs, les cours jugeant le plus souvent des affaires locales, la personnalité de l'accusé ou des victimes et leur influence jouent beaucoup sur le verdict.

Les peines sont généralement des punitions physiques : pilori, bastonnade, mutilation, mort ou exil.

Le pilori est particulièrement humiliant et représente la peine la plus souvent prononcée pour les cas de violence simple, de dégradation de biens ou de désobéissance. La bastonnade (ou le fouet selon les vaisseaux) est réservée aux récidivistes et aux actes plus graves comme le vol ou les violences entraînant des blessures. Les mutilations (langue, doigts, mains, pieds, appareil génital, oreilles, yeux, etc.) sont des peines rarement prononcées – on les réserve à ceux qui mériteraient la mort, mais ont un capital sympathie suffisant pour la leur éviter. La peine de mort est fréquente, notamment en cas de crime de sang ou lorsqu'on est soupçonné de trahison (avec l'ennemi, avec les sorcières, etc.). Généralement, le condamné est égorgé et son corps est utilisé comme engrais ou comme nourriture pour les cochons. Plus rarement, la mort est donnée par expulsion d'un sas vers l'extérieur : c'est une peine infamante car le corps ne revient pas à Mahamoth mais est perdu dans l'espace pour toujours.

L'exil, enfin, est sans doute la peine la plus lourde qu'on puisse infliger, bien qu'il puisse être temporaire. Être exilé signifie ne plus pouvoir recevoir d'aide de quiconque, ni nourriture, ni tox. Généralement, les exilés sont conduits sur les sas-frontières et jetés dans les secteurs sauvages où ils devront se débrouiller. La plupart des exilés tentent désormais d'embarquer à bord d'un vaisseau-missionnaire pour gagner un autre vaisseau-Horde ou pour se réfugier à Maelström.

KEPHTES

Les Kephtes sont les organisations criminelles, souterraines, qui se sont développées parallèlement aux différentes institutions politiques des Vaisseaux-Hordes (conseillers, gardiens du culte, etc.). Les Kephtes sont particulièrement bien implantées dans les populations de tordus.

Les Kephtes fonctionnent sous la forme de petites structures semi-claniques très hiérarchisées. On y entre par le biais d'initiations progressives qui rendent leur infiltration très difficile. Chaque Kephte possède ses propres rites et ses propres signes – argots spécifiques, tatouages ou scarifications, pièces d'habillement tissées d'une certaine manière... Il existe de très nombreuses Kephtes dans les vaisseaux dont les territoires se chevauchent parfois, ce qui peut entraîner des bains de sang assez effroyables. Néanmoins, la plupart travaillent ensemble, sous une juridiction floue qui assure une paix relative et surtout une entraide efficace face aux autorités légales.

Les Kephtes fournissent tout ce qu'on ne trouve pas si on n'est pas bien en cours auprès des conseillers ou des gardiens du culte : tox, nourriture, équipement, armes, pâtes de miceli, usure, prostituées, jeu, drogues récréatives, médicaments, protection... On les paye en services, en matériels et en matériaux. Du coup, ceux qui ont les moyens de contacter les Kephtes ou de bénéficier de leur soutien profitent de réseaux discrets et étendus.

L'une des clefs de la puissance des Kephtes semble être leur capacité à réunir des informations sur les conseillers – petits secrets et grosses tares – pour mieux s'en protéger. Aussi, il ne faut pas mésestimer l'information comme agent de transaction lorsqu'on traite avec elles.

Dans tous les cas, les Kephtes se différencient des autres structures politiques par leur dédain des règles, du culte de la Mère, des obligations sociales et, d'une manière générale, des différentes luttes qui se livrent sous la surface de la Horde.

LUMIÈRE

Les Vaisseaux-Hordes sont plongés dans les ténèbres : pas de loupottes clignotantes ou de néons vacillants, pas de lueurs étranges et de halos bizarres. Juste le noir profond et, souvent, angoissant. Lorsqu'on se balade dans les coursives des Vaisseaux-Hordes, on a vraiment l'impression d'être dans les entrailles d'une créature visqueuse et puante ou dans les profondeurs de cavernes et de boyaux ronronnant.

Chacun doit donc se munir de systèmes d'éclairages portables dès lors qu'il quitte les zones de vie ou de travail. Il existe deux méthodes usuelles : la première consiste à utiliser un appareil au fonctionnement proche des lampes à acétylène (lampes à carbure) ; la seconde utilise des mélanges de micelis qui deviennent phosphorescents lors de leur activation (un peu selon le principe de cyalume). La lumière produite n'est pas très puissante et, lorsqu'on s'aventure dans des hangars ou des voûtes de grande taille, jamais suffisante pour percer les ténèbres en profondeur.

Dans les secteurs habités – logements, cuves, fortins, etc. – la lumière est assurée par de grands aquariums emplis de solutions lumineuses, en fait des micelis microscopiques cultivés pour leur particularité. Ces aquariums sont, bien entendu, intransportables sans de considérables efforts.

Note : grâce à la qualité de la lumière des micelis luminescents, personne ne semble souffrir de dépression liée au manque de lumière. D'une manière ou d'une autre, ces micelis furent conçus ou transformés pour obtenir les meilleurs effets sur la santé. Quant au rythme circadien, il est géré artificiellement en tendant des toiles épaisses pour occulter la lumière.

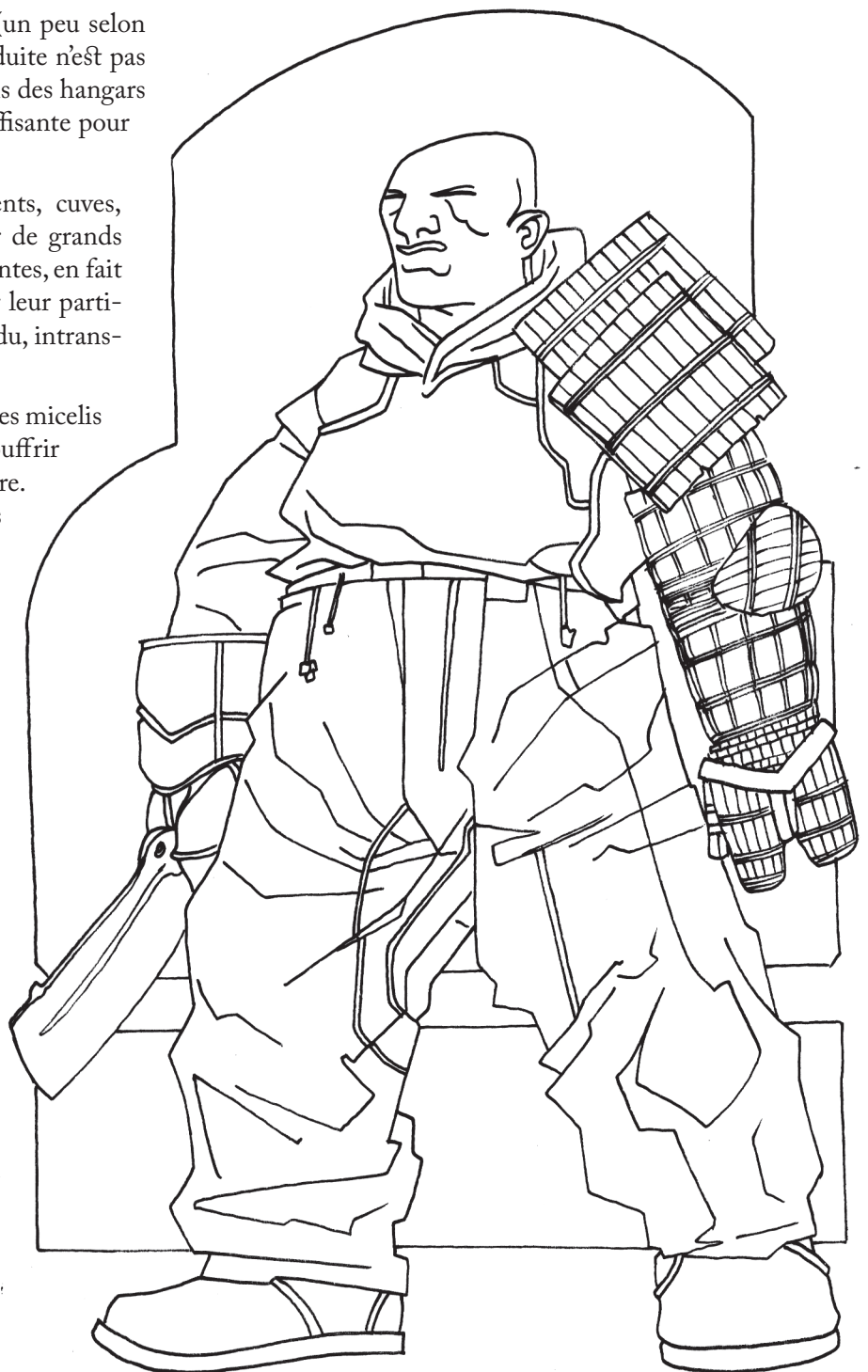
MATÉRIAUX

Les matériaux dont disposent les hommes de la Horde sont peu nombreux : des matériaux de récupération (métal, plastique...) ou des matériaux de transformation (les micelis traités par les cuvards pour obtenir des pâtes, des poudres ou des fibres aux propriétés variées).

Depuis que les missionnaires sont en contact avec les Marchands, de nouveaux produits sont apparus, notamment des solvants et autres liquides chimiques qui ont commencé à entrer dans de nombreuses préparations des cuvards – ils permettent d'améliorer

certaines recettes ou d'en concevoir de nouvelles. Une nouvelle génération de substrats de miceli commence doucement à s'imposer dans les Vaisseaux-Horde.

Cette nouveauté est assez mal perçue par de nombreux conseillers extérieurs aux cercles des cuvards. Elle nuit à l'indépendance des hommes et, comme elle s'éloigne des traditions bien établies, rien ne garantit son efficacité ou son innocuité à long terme. Plusieurs réserves de nouveaux produits ont déjà été détruites ou volées dans des circonstances troubles – les cuvards les plus modernistes commencent à craindre pour leur vie et ont engagé de nombreuses lames pour protéger les installations et leurs personnes.



Voici quelques-uns des matériaux les plus couramment utilisés qui sortent des cuves :

Chopp – cette pâte ferme est travaillée à froid sur des tours pour créer des pots, de la vaisselle, des récipients, etc.. Lorsque suffisamment d'objets ont été réalisés, ils sont installés sur des étagères dans un sas et on fait le vide durant une journée pour laisser le froid glacial de l'espace faire son œuvre. La pâte prend alors une consistance extrêmement dure, imperméable et relativement cassante. On utilise aussi le chopp pour modeler des objets particuliers qui servent ensuite de base à des moules.

Skap – les moules sont d'ailleurs réalisés en skap, une pâte très liquide et très fine qui acquiert une grande solidité et une grande souplesse en durcissant. Le skap est aussi utilisé pour réaliser des joints capables de supporter de grandes différences de pression et de température sans se déformer.

Padzang – le padzang est un liquide sombre et bouillant, extrêmement lourd, que l'on verse dans des moules en skap. Les pièces obtenues après refroidissement sont lourdes et dures, pratiquement incassables et inusables (bien qu'elles n'aiment pas les températures extrêmes sans se déformer). Les objets en padzang servent de pièces de rechange, d'éléments de structure voire de lames d'outil ou d'armes (bien qu'elles soient très difficiles à affûter par polissage).

Il existe des dizaines d'autres préparations plus spécifiques destinées à des usages limités, mais ces trois-là sont produits dans de grandes quantités.

MÉTIER

Tandis que les besoins se faisaient sentir et que la société s'organisait pour les satisfaire, de nombreux métiers sont apparus. Ils se sont cristallisés, petit à petit, en cercles plus ou moins bien organisés qui définissent un individu aussi sûrement que ne le fait sa caste. Pratiquer un métier, c'est bien entendu connaître les gestes et les pratiques, mais c'est aussi et surtout connaître les gens de pouvoir, les manières de parler, les argots, les codes de conduite, les secrets et les habitudes. Difficile d'être accueilli rapidement dans une communauté si vous n'en faites pas réellement partie. Dans le cas contraire, on vous accueille d'abord – on pose les questions plus tard ; vous êtes de la famille...

Alchimiste – les alchimistes sont les membres du Culte qui fabriquent les tox à partir des micelis. Chaque alchimiste ne connaît que quelques recettes simples, généralement celles pour les initiés de toutes les voies. Il faut être accepté à la fois dans la hiérarchie des alchimistes et par les autorités du culte pour apprendre les recettes de tox plus rares.

Charognard – les charognards sont des ouvriers chargés de récupérer et de retraiter, dans les vaisseaux et ailleurs, tous les déchets, organiques ou non, qui traînent. Ils vident les cuves à merde pour en réutiliser le fumier (pour le méthane et les engrais par exemple) ; ils ramassent les objets qui traînent, les volent parfois pour remplir leurs obligations ; ils s'occupent aussi des morts (dont nul ne sait trop ce qu'ils deviennent – petits pains à la viande ou nourriture à miceli).

Cognard – les cognards sont les forces de maintien de l'ordre à bord des Vaisseaux-Horde. Armés de matraques et de bâtons, ils patrouillent par petits groupes, surveillent les ouvriers, enquêtent (parfois) lorsqu'un crime est commis. Ils sont soumis à l'autorité des conseillers et du culte de la Mère et obéissent toujours lorsqu'ils doivent regarder ailleurs.

Cueilleur – les cueilleurs sont les ouvriers chargés de récupérer les différents micelis dans les coursives des Vaisseaux-Horde. C'est une activité dangereuse à plus d'un titre : les micelis, tant qu'ils ne sont pas traités par les cuvards, exhalent des spores qui attaquent les organes et le cerveau ; par ailleurs, les zones de cueillette sont souvent en dehors des secteurs contrôlés et on ne sait jamais sur quoi on va pouvoir tomber – renégats ou aliens...

Cuvar – les cuvards sont les ouvriers qui s'occupent de la transformation des micelis en produits utilisables : fibres pour les tisseurs, extraits actifs pour les alchimistes ou pâte nutritive pour tous. Le travail est pénible, long, éreintant, mais il est relativement à l'abri des dangers des secteurs non-contrôlés. Dans les cuves, on emploie surtout des tordus solides, mais à l'intelligence très limitée. Ils sont encadrés par des contremaîtres qui maîtrisent parfaitement les étapes de transformation.

Débrouillard – les débrouillards sont aux franges de la Horde. Ils ne sont pas vraiment des renégats ou des extérieurs mais, à cause de leurs tares ou parce qu'ils refusent certains ordres du conseil, ils en sont réduit à la dépêtre pour survivre. Aidant ici ou là, rejoignant parfois les organisations criminelles de la Kephte, vivant de larcins et d'arnaques, explorant les secteurs extérieurs à la recherche de quelque chose de valeur, les débrouillards sont pleins de ressource et d'initiative.

Écorcheur – les écorcheurs sont chargés de la chasse aux renégats et aux aliens dans les secteurs extérieurs et sur les sas-frontières. Durs et résignés, ils semblent baigner continuellement dans des bains de sang et portent sur eux l'odeur de la mort. D'ailleurs, ce sont souvent les écorcheurs que l'on charge des exécutions. Néanmoins, ils sont bien plus indépendants que les cognards vis-à-vis des autorités et du conseil, travaillant en petites unités quasiment indépendantes et farouchement fermées.

Ferrailleur – les ferrailleurs sont les ouvriers chargés du travail du métal et des réparations structurelles dans les différents secteurs habités ou non. Leur travail est difficile, hautement technique et très valorisé – donc très surveillé aussi. Ce sont eux qui fabriquent et fournissent les armes des guerriers, des lames et des écorcheurs, ainsi que la plupart des outils utilisés par les ouvriers.

Gardien – les gardiens sont les représentants du culte de la Mère. Ils portent la parole, instruisent les rituels, veillent sur les âmes et sur les suivants des différentes voies de Mahamoth. Étrangement, peu de gardiens sont des femmes – la religion est une affaire trop sérieuse pour qu'on la confie à des membres du sexe faible.

Génitrice – les génitrices sont les femmes qui mettent des enfants au monde et s'en occupent. Enfermées dans des secteurs réservés, chauds et confortables, elles attendent la visite des guerriers qui viennent les couvrir puis s'occupent des enfants jusqu'à leurs trois ans, quand les tares deviennent visibles et que chacun peut recevoir une éducation appropriée. Les génitrices sont aussi les guérisseuses et les médecins du bord. Elles ont d'immenses connaissances en morbidité et en chirurgie.

Guide – les guides sont chargés d'explorer et de surveiller les secteurs extérieurs afin de débusquer des ressources, des plants de miceli, les renégats et les aliens. Seuls ou en petits groupes, ils s'aventurent loin des secteurs habités, pendant de longues périodes, au point que, pour beaucoup, ils ne valent guère plus que les renégats.

Lame – les lames sont des gardes du corps, souvent les protecteurs des conseillers et des gardiens. Si les emplois sont principalement réservés aux guerriers et aux vierges divines, il est arrivé quelquefois qu'un tordu particulièrement remarquable devienne une lame. Les lames sont assez nombreuses – en fait, la plupart des guerriers se réclament de ce métier, du moins tant qu'ils ne sont pas assez âgés pour devenir conseillers à leur tour.

Marchand – les marchands sont rares et presque tous travaillent sur les vaisseaux-missionnaires, en contact avec les peuples non-humains qui occupent l'espace S. Leur principal don est celui des langues – ils doivent apprendre les différents langages galactiques, ce qui est loin d'être une mince affaire. D'ailleurs, beaucoup de marchands souffrent d'une forme particulière d'autisme leur donnant de grandes facilités dans le domaine.

Mécanicien – les mécaniciens travaillent presque uniquement sur les vaisseaux-missionnaires, occupés à les entretenir, à la fois ferrailleurs et charognards, formés aux bases de la mécanique par quelques rares membres des peuples-E ou S amusés par les « singes sans poil ». Sur les Vaisseaux-Horde, les mécaniciens ne sont pas grand-chose et rejoignent souvent les rangs des débrouillards.

Pilote – tout comme les marchands et les mécaniciens, les pilotes n'existent réellement que sur les vaisseaux-missionnaires. Ils ont dû accepter le don-métal pour occuper ce poste étrange, mais si grisant, ce qui les rend au mieux suspects vis-à-vis du culte et au pire coupables d'avoir rejoint les renégats. L'implant cortical leur permet de se brancher sur leur vaisseau pour en contrôler les mouvements à la fois dans l'espace normal et lors des pliures.

Tisseur – les tisseurs sont les ouvriers qui fabriquent des textiles à partir des fibres de miceli que leur fournissent les cuivards. En somme, ils sont à la base de tout l'habillement et d'une grande partie de l'équipement et du mobilier des Vaisseaux-Horde. Leur rôle est particulièrement important, car ils ont appris à utiliser différentes fibres pour obtenir des tissus ininflammables, étanches, imperméables, permettant même de sortir dans l'espace pour des réparations extérieures.



MICELI

D'après les cueilleurs, il existe plus de dix mille micelis différents – par la couleur, la forme, la texture, la taille, la manière de se développer, de s'accrocher aux parois, de pendre des plafonds ou de remplir les rainures. Chacun porte un nom – autant dire que fournir ici une nomenclature complète est un peu inutile.

On peut néanmoins les classer en trois catégories : les micelis utiles, qui sont moissonnés par les cueilleurs et utilisés dans les cuves ; les micelis qui ne servent à rien ; et, enfin, les micelis dangereux.

Intéressons-nous ici à cette dernière catégorie : ces micelis vont de la simple nuisance passagère aux menaces les plus délétères et immédiates.

Les plus nombreux sont urticants, provoquent rougeurs et démangeaisons, brûlent parfois les muqueuses si vous avez le malheur de porter des doigts souillés à la bouche ou aux yeux. Heureusement, il est facile de les éviter si vous portez des gants, mais un vêtement souillé peut parfois en emmener des traces dans les quartiers d'habitation et provoquer de belles épidémies de grimaces et de

pleurs. Plus embêtants sont les micelis qui provoquent les mêmes réactions mais par contamination aérosol. La gorge, les poumons, les yeux, sont alors touchés – cela peut entraîner de très sérieuses détresses respiratoires. Certains micelis sont assez poison pour entraîner des morts plus ou moins rapides et douloureuses, que ce soit par le toucher ou par la respiration.

Mais, si cela n'était pas une raison suffisante de s'inquiéter, il existe une catégorie de miceli assez terrifiante : les parasites. Ceux-là ne tuent pas, ne provoquent même pas de gêne ou de douleur. Ils s'installent simplement, sur la peau, dans les organes, le tube digestif, le sang, les poumons, et ils croissent jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour l'infortunée victime qui développe alors divers maux – douleurs chroniques, déformations et hernies, mauvais fonctionnement ou même arrêt total des organes... Selon les micelis, cela peut prendre des années ou seulement quelques semaines.

Les cueilleurs sont donc extrêmement attentifs à leur environnement et ils ont appris à reconnaître les signes – textures et couleurs notamment – qui indiquent le danger. Ils se gavent de diverses préparations apothicaires, se lavent très souvent, s'examinent les uns et les autres pour ne laisser passer aucune marque révélatrice et multiplient les précautions – pourtant aisément oubliées lorsque la moisson bat son plein.

MISSIONNAIRES

À l'origine, les missionnaires furent les premiers guerriers et tordus qui empruntèrent les vaisseaux spatiaux saisis aux agresseurs pour patrouiller le long des vaisseaux et pour porter la guerre chez l'ennemi. Ces précurseurs étaient des hommes de confiance des conseillers, des héros de la guerre, des inconscients un peu trop courageux – plus de vaisseaux furent alors perdus bêtement à la suite d'une manœuvre hasardeuse que dans un affrontement contre les peuples-S.

Jusqu'à la première conjonction, la charge de missionnaire était un honneur et une récompense. Seuls les plus hardis s'aventuraient hors du ventre des Vaisseaux-Horde. Puis, alors que la situation se normalisait, que la menace extérieure se dissolvait dans le vide spatial, que les vaisseaux comprenaient et analysaient leur nouvelle situation, que l'ordre revenait au sein de l'humanité éclatée, que les charges honorifiques nécessitaient moins de prise de risque, lentement le travail de missionnaire en contact extérieur glissa des meilleurs guerriers à tous ceux qui voulaient vivre aux marges de la société, loin de l'emprise des conseillers et du culte.

Petit à petit, une nouvelle culture naquit à la frontière de deux mondes – le ventre rond de la Horde et l'éclat aiguisé du Maelström.

Aujourd'hui, les missionnaires sont considérés comme une nécessité, mais ce n'est plus le respect et l'admiration qui les attend mais la défiance et, parfois, un peu de mépris. Ils sont le lien entre les Vaisseaux-Horde, transportent des marchandises, des tox et des personnes ; ils commercent avec les Marchands, traitent avec les Tokohide, tiennent les Rockraeders à distance ; ils voyagent parfois jusqu'à la cité de Maelström...

Et, plus important, ce sont des outils bien pratiques pour les différentes factions qui œuvrent dans les cour-sives des vaisseaux. Après tout, ils ne viennent de nulle part, n'ont pas forcément d'attaches ou de relations sur place, peuvent être escamotés ou sacrifiés si nécessaire. Ils trouvent ainsi de nombreux emplois de mercenaires ou d'espions qui renforcent encore leur mauvaise réputation.

Les missionnaires ont fini par devenir, par leur seule existence, un quatorzième vaisseau-Horde. Ils se reconnaissent entre eux, même si leur penchant à l'autonomie et à l'indépendance empêche des rapprochements trop importants. Avec cette indépendance, cette différence, est venue une nouvelle fierté, un orgueil et une morgue que des codes de conduite et des coutumes commencent à peine à teinter – tout est encore à construire pour que les missionnaires deviennent une nouvelle force de la Horde et non des pions dans un jeu qu'ils ne maîtrisent pas et qui ne peut les pousser qu'à la soumission ou au nihilisme.

Les missionnaires ne sont pas, officiellement, propriétaires de leurs vaisseaux – presque tous sont des prises de guerre qui remontent à l'arrivée de la Horde dans l'espace Simérine, autant dire des vaisseaux dépassés face aux oiseaux de proie des Rockraeders ! Pourtant, les réparations et les modifications, purement humaines, les ont transformés en autre chose qui surprend, déplaisamment, leurs agresseurs.

Avec le temps, les conseillers ont oublié à qui étaient ces vaisseaux – une préoccupation de plus en plus lointaine – et leurs équipages les ont faits leurs. Leurs membres changent avec le temps mais toujours restent fidèles au vaisseau missionnaire qui les a accueillis. Lorsqu'une bataille permet la prise d'un nouveau vaisseau, alors l'équipage se divise et une nouvelle compagnie missionnaire voit le jour tandis que de nouveaux missionnaires sont engagés.

Si les Vaisseaux-Hordes sont de froids et antiques tombeaux emplis de plantes étranges et de créatures bizarres, ce n'est pas le cas des vaisseaux missionnaires. Ceux-là possèdent les meilleures technologies du Maelström – la gravité artificielle, des moteurs à fusion, des vitesses extraordinaires, des senseurs, des batteries d'armes... Leurs modèles sont aussi innombrables que les peuples-S, ainsi que leur équipement réel : il y a loin de la lente barcasse d'un transporteur issarine à la fouguese flèche de guerre d'un patrouilleur trokael...

NAISSANCE ET MORT

Les portes de la vie n'ont pas une importance considérable pour les humains de la Horde. La naissance est d'abord l'affaire des femmes. Les enfants ne sont réellement présentés à la communauté que lorsqu'ils ont trois ans et qu'ils rejoignent les cellules éducatives correspondant à leur nature – guerriers, femmes, tordus... C'est ce moment qui marque l'entrée de l'individu au sein de la Horde en tant qu'un de ses éléments.

La mort, de la même manière, n'est qu'un passage – pour les plus dévots, c'est le moment où l'âme retourne à la Mère et le corps à Mahamoth (sous la forme de fertilisant pour le miceli). Néanmoins, il est assez mal considéré de mourir loin des Vaisseaux-Horde ou, au moins, de ne pas y faire rapatrier son corps pour que les charognards s'en occupent.

Les défunts les plus appréciés donnent surtout l'occasion à leurs proches de se retrouver pour des fêtes intimes, moments de réconfort et de soutien, de mémoire et de catharsis.

SANTÉ

On peut traiter de la santé selon trois axes : les blessures et la chirurgie ; les maladies épidémiques ; les dégénérescences. Ce sont les femmes qui ont développé les meilleures techniques médicales de la Horde et qui en sont les gardiennes. C'est donc vers elles qu'on se tourne dès lors que la santé d'une personne est en jeu. Avec l'aide des alchimistes pour la partie pharmacopée, elles sont capables d'accomplir de véritables miracles.

Les techniques chirurgicales sont très avancées et l'anatomie du corps n'a que peu de secrets pour les femmes de la Horde. Elles savent découper, enlever, remettre, recoudre. Les techniques de greffes (foie et reins essentiellement) sont même assez courantes. La réduction des fractures, les soins des plaies et des blessures sont donc des tâches relativement banales. La difficulté étant souvent de parvenir aux guérisseuses dans les temps – surtout lorsqu'on est perdu dans les secteurs extérieurs.

Les épidémies sont peu nombreuses, mais plus gênantes. Comme les hommes vivent dans un espace fermé, l'air et l'eau sont des vecteurs majeurs de contamination et il y a peu à faire sinon condamner des secteurs entiers pour les épidémies les plus graves, comme la fièvre rouge (une fièvre hémorragique particulièrement vicieuse). Les épidémies gastriques et respiratoires sont néanmoins peu fréquentes : les alchimistes incluent certaines substances dans les pâtes nutritionnelles qui fortifient les organismes et les rendent peu sensibles aux conditions de vie dans les vaisseaux. Restent les maladies infantiles, bien

connues et parfaitement traitées, et les problèmes dus aux spores des micelis, ennuyants car peu évidents à soigner et aux sources parfois complexes à tracer.

Le principal problème de santé à bord des Vaisseaux-Horde reste les maladies dues à la dégénération (cancers, maladies auto-immunes ou neuro-dégénératives, etc.). Les hommes s'usent et meurent jeunes, bouffés par les infirmités et les tumeurs, rongés par les radiations, la mauvaise bouffe, les conditions de vie difficiles et les substances délétères qui traînent partout. Pour ces malades, il y a peu à faire excepté traiter les symptômes, aider à tenir jusqu'à ce que ça soit insupportable puis aider à mourir vite et proprement. Au sein de la Horde, personne ne s'attend à finir dans la dignité...

SCIENCES ET TECHNIQUES

Les hommes de la Horde n'ont pas de culture de progrès. Les recettes qui leur ont été transmises par leurs ancêtres fonctionnent et assurent la survie et la sécurité de tous. Quel besoin d'en changer ? De toute façon, les conditions de vie n'ont presque pas évolué depuis l'éclatement du convoi. Le seul aménagement nécessaire ne fut pas technologique, mais organisationnel : les tox de grade un et deux devaient être fabriqués partout afin de permettre de constituer des réserves pour tous les initiés.

La manufacture d'étoffes, de vêtements, d'outils ou d'armes comme les réparations et l'entretien des vaisseaux répondent donc à des coutumes bien ancrées plus qu'à une véritable réflexion ingénierique.

Cette situation est profondément liée aux dogmes du culte de la Mère et à la légende des démons qui pouvaient « transformer le réel » : les sciences sont mauvaises ; elles ont conduit l'homme dans l'espace, dans l'errance, dans le malheur.

C'est auprès des missionnaires qu'il faut chercher un renouveau technologique. La nécessité d'apprendre à faire fonctionner les vaisseaux du Maelström et de comprendre le fonctionnement des armes et de l'équipement ennemi a conduit les missionnaires à braver les interdits du culte. Ce n'est certes pas encore une véritable filière de recherche et d'innovation – on se contente souvent d'expérimenter assez pour utiliser le matériel sans danger et dans des situations complexes. Inventer n'est pas à l'ordre du jour, même chez les missionnaires les plus progressistes.

Pourtant, il est un domaine où les progrès ont toujours été constants – celui de la médecine pratiquée par les femmes. Le culte de la Mère fait mine de ne pas s'en apercevoir et ne dit rien.

SECTEURS ET SAS

Un vaisseau-Horde est immense, mais seule une fraction minime de l'espace est réellement utilisée par les hommes – une dizaine de niveaux situés dans les derniers cinquante mètres de son rayon. Le centre immense est pratiquement vide : ce sont des entrepôts de caisses impossibles à ouvrir, des réservoirs d'eau et, surtout, de l'air respirable. Les secteurs humains sont donc limités et même eux ne sont pas intégralement habités.

Il existe trois types de zones :

∞ **les secteurs extérieurs** (secteurs inconnus ou sauvage) – les hommes ne s'y rendent que rarement, pour chasser ou pour cueillir. C'est là que les aliens se concentrent, que les exilés trouvent refuge et que les légendes se développent. Ces secteurs représentent près de 70% de la surface habitable des vaisseaux, un immense territoire dangereux et surprenant où de nombreux secrets du passé ont été oubliés. On parle d'anciennes cités humaines, de cryptes où les savoir interdits par la Mère dorment encore, de clans renégats qui ont fui la colère du culte et préparent la destruction de l'humanité pour l'empêcher de rejoindre le château blanc. Seuls les écorcheurs, les cueilleurs et les guides s'y rendent régulièrement.

∞ **les secteurs contrôlés** – ces zones sont effectivement habitées. On y trouve de nombreuses parties abandonnées ou non habitées qui font le lien entre des secteurs plus peuplés. C'est là que les hommes vivent et travaillent.

Ces secteurs contrôlés présentent plusieurs éléments distincts qui peuvent aider à se repérer :

∞ **les coursives agrestes** : ce sont toutes les zones non habitées, mais qui sont exploitées et surveillées par les cueilleurs et servent de champs de récolte. Le miceli est difficile à « cultiver » mais on peut orienter sa pousse et surtout favoriser des zones de récoltes que l'on sécurise derrière des sas.

∞ **les cuves et les ateliers** : les zones de travail sont disséminées dans les étages et agrègent les communautés autour d'elles. On peut compter dans ces espaces toutes les installations d'élevage de porc, les ruches ainsi que les cuves à compost des charognards.

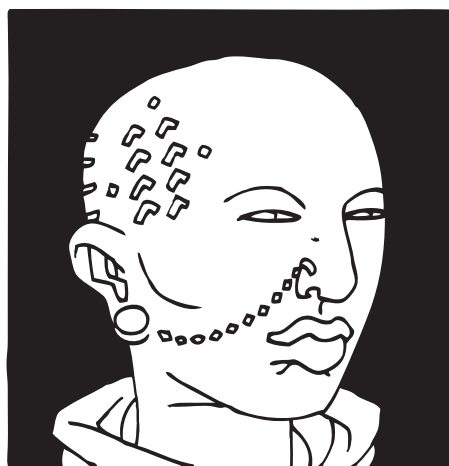
∞ **les quartiers d'habitation** : là où les hommes vivent, dorment et mangent. Organisés autour de places communes où débouchent les grandes coursives de communication, ces quartiers sont toujours très bien patrouillés et protégés, à l'abri derrière des sas efficaces. Les mesures de sécurité y sont bien appliquées et les contrôles de l'espace fréquents. On peut différencier les quartiers familiaux, qui accueillent essentiellement les tordus, selon leurs métiers et professions ; les quartiers

des guerriers célibataires, plus spartiates ; les quartiers des femmes, séparés des autres, souvent fermés et bien gardés ; les lieux de culte et les laboratoires d'alchimie...

∞ **les redoutes** : ce sont les zones « militarisées », entre les mains des lames, des écorcheurs et des cognards, souvent placés à proximité des sas extérieurs. Les redoutes sont des lieux de sécurité maximale, dirigés par les conseillers – souvent leur lieu d'habitation. Ils ont, un peu, la même fonction que les mottes des chevaliers de l'ancien temps.

∞ **les sas** : les sas sont innombrables dans les Vaisseaux-Horde. Il y a les énormes sas qui séparent les anneaux les uns des autres (des sections du tube qui constituent le vaisseau lui-même) ; il y a les sas sécurisés qui séparent les quartiers de vie et de travail ; il y a les sas anti-feu et décompression qui séparent les étages et les coursives. Ces derniers sont généralement ouverts. On ne les ferme qu'en cas d'urgence. Les sas sécurisés imposent de suivre des protocoles précis (passer par une zone tampon notamment, mais parfois accepter des procédures de décontamination) mais ne sont pas spécialement surveillés. Les grands sas sur les anneaux sont, quant à eux, parfaitement protégés et patrouillés. Une redoute y est presque toujours adjointe. Ces sas sont à la frontière entre des quartiers sous la direction de conseillers différents ou aux limites des secteurs sauvages. Sortir vers l'extérieur n'est pas une mince affaire ; en revenir est souvent pire, à moins d'avoir les bonnes autorisations de la part du conseiller qui contrôle le sas.

∞ **les docks** : longtemps abandonnés, les docks sont de vastes zones qui donnent sur l'espace. Ils sont, la plupart du temps, considérés comme des zones sauvages et les missionnaires peuvent s'y installer comme ils le souhaitent, ainsi que toute une population de charognards et de débrouillards. C'est là que les personnages passeront sans doute la majeure partie de leur temps lorsqu'ils seront à bord des Vaisseaux-Horde et c'est là que les trouveront les aventures qu'ils vivront.



TOX

Les tox sont le secret de la résistance et de la puissance des humains. Plongés dans un environnement des plus difficiles et dangereux, les hommes ont trouvé dans ces puissantes drogues un secours inespéré : face aux conditions de vie des Vaisseaux-Horde, face aux aliens embarqués, face à la technologie et à la puissance de feu des peuples-E, les tox sont leur seul rempart. Sans elles, aucune survie n'aurait été possible et les vaisseaux ne seraient plus que des coques vides dérivant dans l'espace infini.

Pour le culte de la mère, les tox sont le don de Mahamoth, le fils unique de la Mère, celui qu'elle sacrifie et dépeça afin d'offrir aux hommes une chance de salut. Chaque tox est symbolisée par l'un des organes du défunt et présente des éléments mystiques complexes qui sont dévoilés durant les initiations.

Les tox se présentent sous la forme de tablettes de pâte que l'on doit ingérer. Fabriquées par les alchimistes à partir de mélanges complexes de miceli et selon des procédés très jalousement conservés, les tox satureront l'organisme de ceux qui les prennent et libèrent progressivement leurs effets, donnant aux initiés la capacité de déclencher des effets étranges – magiques même...

Mais n'importe qui ne peut pas prendre n'importe quoi. Les tox sont si puissantes, si toxiques, que leur ingestion cause une mort rapide, à moins d'avoir suivi une longue initiation qui commence au début de l'adolescence. Bon nombre d'enfants reçoivent une initiation minimum, qu'ils soient tordus ou non. Ensuite, les initiations avancées dépendent surtout d'agréments politiques, de la soumission à l'ordre établi et au culte de la Mère, de l'obéissance aux puissants et aux conseillers. Ces initiations sont prodiguées par les gardiens du culte et durent plusieurs semaines ou mois.

Plus une personne est initiée, plus les tox qu'elle peut consommer sont puissantes et plus les pouvoirs qu'elle en tire sont importants. Mais elle est aussi de plus en plus soumise à l'autorité, car les doses de tox nécessaires sont plus difficiles à obtenir sans des appuis solides.

Un humain peut être initié à une tox en particulier, parfois deux s'il se montre assez résistant et qu'il comprend bien qu'il n'aura jamais accès aux tox les plus raffinées. Il existe treize tox qui déclenchent des pouvoirs différents. Chaque vaisseau se vit confier les secrets d'une tox précise, afin qu'aucun d'entre eux ne puisse s'affranchir de ses frères de la Horde. On connaît donc les tox sous le nom de leurs vaisseaux d'origine.

Les tox existent sous trois formes, plus ou moins raffinées. Les tox de grade un, les plus courantes et les moins puissantes, sont fabriquées partout et assez largement disponibles même en dehors des hiérarchies politiques. Presque tous les hommes et les femmes de la Horde ont suivi l'initiation qui permet d'utiliser l'une d'entre elles.

Les tox de grade deux sont plus rares, généralement disponibles uniquement sur les Vaisseaux-Horde d'origine. Néanmoins, les secrets de ces tox tendent à se répandre depuis que les hommes ne se retrouvent plus que pour les grandes conjonctions. Cela permet de maintenir des stocks de tox en quantité suffisante dans chaque vaisseau pour les initiés de toutes provenances.

Enfin, les tox de grade trois, très rares, ne sont disponibles que sur leurs vaisseaux d'origine et uniquement avec des appuis politiques importants, notamment auprès des gardiens du culte. La contrebande de ces tox est très sévèrement punie et, de toute manière, les initiés capables de les ingérer sont rares, connus et généralement soumis à l'ordre.

Voici les différentes tox existantes et leurs effets génériques. Pour les détails techniques, reportez-vous aux règles dans le Livre des missionnaires.

Arbis – la maîtrise des matériaux – Pour le culte de la Mère, Arbis est la rate de Mahamoth. Arbis a tout pouvoir sur le monde matériel, sur l'inanimé, sur les objets et les matériaux. Il peut façonner, réparer, changer la nature des choses. Il peut, aux plus hauts niveaux de l'initiation, s'affranchir du monde matériel et évoluer comme s'il n'existait pas.

Dologhon – la maîtrise du métabolisme – Dologhon est l'estomac du Mahamoth. Il a le pouvoir sur son corps face à son environnement, afin de s'affranchir de la faim et de la soif, du froid et du chaud, du sommeil et de la fatigue. Il peut même brûler sa propre énergie pour en donner à d'autres, y compris à des matériels technologiques.

Himmith – la maîtrise de la lumière et de l'ombre – Les poils et les cheveux du Mahamoth, Himmith est le maître de l'apparence et de la transformation. Il se camoufle, se dissimule, change sa forme et devient invisible aux sens.

Khaidu – la maîtrise de la parole – Khaidu est la langue du Mahamoth. Ses mots sont irrésistibles et sa parole envoûtante. Il obtient ce qu'il veut par la douceur et la diplomatie mais il a appris à ne pas en abuser pour ne pas s'aliéner ceux qui pourront le protéger plus tard.

Kukche – la maîtrise de la manipulation – Kukche est la peau du Mahamoth. Ses pseudopodes mentaux, solides et translucides, peuvent manipuler les objets à distance et sentir son environnement par le toucher.

Lammuth – la maîtrise des invocations – Lammuth est le souffle du Mahamoth. Par ce souffle, il peut faire apparaître des constructions mentales qui prennent vie, travaillent et combattent pour lui tant qu'il en garde la conscience.

Orchibal – la maîtrise du corps – Orchibal est le foie du Mahamoth. Sa force et sa résistance deviennent prodigieuse jusqu'à égaler les plus puissantes créations artificielles qu'on connaisse : un initié tierce à la puissance et la résistance d'un char lourd et peut affronter les constructs de combat les plus puissants que mettent en œuvre les peuples-E et -S.

Ourkh – la maîtrise de l'énergie intérieure – Ourkh est le sexe de Mahamoth. Il brille plus puissamment que quiconque, mais sa vie est courte. Rien ne résiste à ourkh et tout lui est possible, sans limite aucune. Mais le prix à payer est élevé...

Qoyor – la maîtrise des visions – Qoyor est les yeux de Mahamoth. Par ce regard, il perçoit le présent, le passé et le futur, ici et ailleurs. Mais ces visions sont capricieuses et il est toujours aisé de faire dire ce que l'on veut à une image.

Qutlugh – la maîtrise du mouvement – Qutlugh est le sang de Mahamoth. Le sang est mouvement et équilibre. L'initié maîtrise son espace corporel, même en gravité zéro, jusqu'à pouvoir se téléporter à vue.

Surengiin – la maîtrise de la communication – Surengiin est le cerveau du Mahamoth. Il maîtrise les communications silencieuses jusqu'à percevoir les pensées de ses interlocuteurs, jusqu'à lire leurs secrets les plus intimes.

Tulkaghur – la maîtrise des émotions – Tulkaghur est le cœur de Mahamoth et par ce cœur, il connaît les émotions, les pulsions et les désirs. Il peut les maîtriser, les contrôler, les manipuler, les créer ou les détruire.

Tungour – la maîtrise de l'endurance – Tungour est le rein de Mahamoth. Par ce filtre, il résiste aux toxines et à la fatigue, aux radiations et aux maladies. Il peut même régénérer ses blessures et ses membres.

VAISSEaux-HORDE

Pour finir, lorsque vous êtes dans les Vaisseaux-Horde, gardez toujours en tête les éléments suivants :

Vingt kilomètres de long. Un kilomètre de diamètre. Une surface intérieure aménagée de plus de 300 kilomètres carrés (soit trois fois la surface de Paris). Des centaines de kilomètres de coursives, de couloirs, d'échelles, d'escaliers, de conduits, de passages, de gaines, de mezzanines. Des milliers de cubes d'habitation et de travail. Des milliers de portes et de sas.

Multipliez cela par treize vaisseaux : une idée de l'espace que les vingt millions d'humains de la Horde occupent.

Chaque vaisseau-Horde est un cylindre gelé qui tourne sur lui-même et offre une fragile protection à ses habitants face au vide sidéral. L'intérieur est plongé dans les ténèbres. Les odeurs de moisi et d'humidité se conjuguent à un froid piquant pour agresser les narines et les poumons. Le sol est spongieux et glacé. Les surfaces sont grasses d'humus et de compost. Le métal et le plastique disparaissent sous une masse organique grouillante de vie.

Il n'y a pas de perspectives. Pas de recul. Juste des parois toujours plus proches les unes des autres et des espaces qui s'amoindrissent chaque jour.

Mais ces ponts n'occupent que 10% de l'espace total – le reste est vide ou presque, rempli de machineries et de réservoirs en microgravité. Et sur les territoires habitables, seuls 30% sont, peut-être, effectivement contrôlés par les hommes. Le reste, c'est l'inconnu : les secteurs extérieurs inhabités où rôdent renégats et aliens – *terra incognita* d'une humanité repliée sur elle-même.

Ailleurs, c'est le Maelström.

Bon voyage.



LE LIVRE DES MISSIONNAIRES

Ce chapitre est entièrement consacré à l'aspect technique de Mahamoth – création des personnages, résolution des actions et des conflits, gestion des personnages non-joueurs, pouvoirs des tox et arts de combats, mystères des chants du créé, etc..

Le système de Mahamoth est une adaptation du système de jeu de « The Barbarians of Lemuria » édité par *Beyond Belief Games*, avec l'accord de son auteur Simon Washbourne.



DÉFINITIONS ET PRINCIPES DE BASE

Les personnages de Mahamoth sont d'abord définis par les métiers qu'ils ont appris. Au cours de leur existence, ils ont pu s'exercer à de nombreuses activités en fonction des besoins de leur vaisseau, des commandements des conseillers, des impératifs de service ou des péripéties qu'ils ont connues : un personnage peut avoir commencé comme Cueilleur au sein d'une petite équipe avant de devenir Cuvard suite à quelques problèmes avec un conseiller puis Cognard lorsqu'un autre conseiller prit sa place, pour finir comme Marchand à bord d'un vaisseau-missionnaire sitôt que le pouvoir politique changea de nouveau de main.

Chaque personnage doit ainsi choisir quatre métiers qui représentent ses années de formation, son parcours de vie et son histoire personnelle. Ils définissent aussi ce que sait faire chacun. Ainsi, il n'y a pas de compétences dans Mahamoth, seulement ces métiers très larges qui donnent une vision immédiate et non restrictive des capacités du personnage. Comme cueilleur, le personnage connaît parfaitement les micelis et leurs pièges, sait se débrouiller dans les coursives et est particulièrement attentif à son environnement ; comme Cuvard, il a appris à transformer et à utiliser ces micelis, à préparer de nombreuses pâtes nutritives ou utilitaires, il est aussi endurci au labeur et à la chaleur...

C'est au joueur de convaincre le meneur de jeu qu'un métier peut s'appliquer à une situation donnée : parfois, la relation est évidente ; d'autres fois, c'est au meneur de jeu de trancher et de permettre ou non son utilisation en fonction des circonstances.

Le personnage possède aussi quatre attributs, qui sont ses qualités fondamentales, un potentiel qui s'applique en toutes circonstances. Et, quand vient le moment de se battre (ce qui est très fréquent dans l'univers dur de la Horde), il a quatre capacités de combat.

Métiers, attributs et capacités de combat possèdent tous un score qui va de -1 à 5, où 0 est la moyenne humaine.

Enfin, les personnages possèdent des traits liés à leur origine et à leur naissance – leur caste, leur vaisseau-Horde.

Ce sont tous ces éléments qui dressent un portrait rapide, mais complet des héros de Mahamoth.

Techniquement, chaque fois que votre personnage tente une action qui a une chance de rater, vous devez suivre la démarche suivante :

- ∞ lancez 2d6
- ∞ ajoutez un attribut applicable (Vigueur, Agilité, Esprit ou Aura)
- ∞ ajoutez une capacité de combat (pour un jet de combat)
- ∞ ajoutez un métier (pour un jet hors combat)
- ∞ ajoutez les modificateurs de difficulté
- ∞ si le résultat est supérieur ou égal à 9, vous réussissez. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, vous ratez.
- ∞ un 12 naturel (double-six aux dés) indique toujours une réussite
- ∞ un 2 naturel (double-un aux dés) indique toujours un échec

Les pages suivantes vont rentrer dans le détail de ces différents éléments et vous fournir tout le matériel nécessaire pour créer un personnage, le faire agir et le faire progresser – qui sait, peut-être en direction du Château blanc.

LE PERSONNAGE

Avant de commencer à jouer, vous allez, bien entendu, pouvoir créer un personnage – à moins que vous ne préfériez prendre un des pré-tirés qui sont proposés à la fin de l'ouvrage. Bien que nous commencions la présentation du personnage par les attributs, qui s'appliquent à tous les jets et qui sont donc une fraction fondamentale de sa définition, nous vous conseillons de réfléchir au concept et à l'histoire de celui que vous allez incarner. Définissez, même grossièrement, les types de métiers que vous allez développer – cela vous aidera à choisir les autres caractéristiques du personnage.

ATTRIBUTS

Les personnages de Mahamoth possèdent quatre attributs, qui représentent à la fois son potentiel et ses qualités propres. On utilise les attributs pour tous les jets de dé, autant dire qu'ils sont particulièrement importants.

Vigueur – la vigueur représente la force brute et la résistance au mal du personnage. Utilisez cet attribut pour toutes les manœuvres physiques qui demandent de l'énergie et de la puissance. La vigueur est aussi utilisée pour calculer la vitalité d'un personnage.

Agilité – l'agilité exprime la vitesse, la dextérité, la coordination, l'équilibre du personnage. C'est un attribut important dans Mahamoth où les déplacements sont nombreux et l'environnement dangereux.

Esprit – l'esprit représente l'intelligence, la volonté, la ruse, l'obstination des personnages. C'est aussi une mesure de leur attention aux détails, de leur perception, de leur mémoire.

Aura – l'aura définit l'apparence générale d'un personnage, son charme, sa capacité à convaincre et à baratiner. Il est à noter qu'il faut un score minimum de 1 en aura pour pouvoir jouer autre chose qu'un tordu ! Bien entendu, il y a des tordus qui ont des scores importants dans ce domaine (les vierges divines par exemple), mais, généralement, les humains génétiquement propres ont une aura remarquable parmi le reste de la population.

CAPACITÉS DE COMBAT

Que l'on soit clair, que l'on parle sans détour, les capacités de combat d'un personnage sont sa principale protection face aux innombrables dangers de l'espace Simérine. Mahamoth est un univers violent, où les combats risquent d'être nombreux et dévastateurs – contre des créatures de Maelström, contre des aliens, contre d'autres hommes.

Bagarre – cette capacité permet de se battre dans des espaces restreints, dans des corps à corps rapprochés, avec des armes de petite taille ou sans arme. Vous devez utiliser l'Agilité pour user de cette capacité, bien que dans certains cas le meneur de jeu puisse autoriser l'usage de la Vigueur. Bagarre est la capacité de combat préférée des tordus, car les armes longues ne leur sont pas autorisées la plupart du temps.

Mêlée – cette capacité recouvre tous les combats avec des armes de bonne ou grande taille ou dans des espaces ouverts. Vous devez utiliser l'Agilité pour manœuvrer de telles armes. Mêlée vous permet aussi d'effectuer des parades, comme indiqué dans la section sur le combat. Mêlée est la capacité de combat préférée des Lames et des Écorcheurs.

Tir – le tir vous permet d'utiliser les armes de jet, les (rares) armes de traits et, si le personnage parvient à mettre la main sur un tel équipement, les armes énergétiques de Maelström. Cette capacité doit s'utiliser avec l'Esprit.

Défense – esquive ou feinte de corps, la défense est d'abord une manière d'éviter une attaque. En général, on considère qu'il vaut mieux coucher un adversaire avant qu'il n'ait une chance de répliquer ; néanmoins, certains pensent que l'important est de se protéger et de vivre un peu plus longtemps en se montrant prudent.

MÉTIERS

Les métiers d'un personnage représentent à la fois son éducation et son parcours de vie, tout ce qu'il a pu faire ou vivre jusqu'au moment où ses aventures commencent – ensuite ils évolueront avec son expérience.

Choisir des métiers pour votre personnage vous permet de le décrire rapidement. Un score important indique certainement qu'il a passé de nombreuses années à le pratiquer au sein de la Horde tandis qu'un score de 0 indique que vous avez simplement passé du temps à regarder faire votre entourage ou que vous avez une certaine affinité avec cette occupation.

Un métier vous donne une connaissance générale de tout ce qui a un rapport avec son domaine d'activité, y compris sur les gens qui le pratiquent ou les lignes de pouvoir qui s'y dessinent. Deux métiers peuvent parfaitement se chevaucher pour certaines choses. Il n'y a pas, de toute manière, de liste de compétences précises pour chacun. C'est plus un ensemble de talents et d'apprentissages qui permettent aux personnages de se montrer « professionnel » dans certaines circonstances. Néanmoins, chaque métier possède généralement un cœur de savoir-faire qu'il est le seul à maîtriser complètement – et un personnage qui ne possède pas le métier ne pourra tout simplement faire aucun jet en relation avec ce cœur.

Si les métiers sont décrits dans le Livre de l'errance, nous vous les rappelons ici en mettant l'accent sur leurs éléments les plus importants :

Alchimiste – les alchimistes sont les membres du Culte qui fabriquent les tox à partir des micelis. Ce métier est utile pour fabriquer des tox et les reconnaître, mais aussi pour concevoir certains médicaments et drogues.

Charognard – les charognards sont des ouvriers chargés de récupérer et de retraiter, dans les vaisseaux et ailleurs, tous les déchets organiques ou non qui traînent. Ils sont attentifs, discrets, travailleurs. Ils connaissent bien les secteurs habités et y ont des oreilles partout. Ils sont parfaitement à l'aise dans leur travail de récupérateur et de transformateur – ce sont de roués bricoleurs.

Cognard – les cognards sont les forces de maintien de l'ordre à bord des Vaisseaux-Horde. Ils connaissent la loi, la politique, les conseillers, les kephtes. Ils savent enquêter, interroger, secouer en plus d'être parfaitement formés à toutes les mesures de sécurité et de protection (évacuation, secours, lutte anti-feu, prévention des dépressurisations et des décompressions...) Ce sont généralement de bons combattants.

Cueilleur – les cueilleurs sont les ouvriers chargés de récupérer les différents micelis dans les coursives des Vaisseaux-Horde. Les cueilleurs connaissent les micelis sous leur forme sauvage et savent les cueillir en évitant les dangers des spores. Ils sont attentifs et prudents, connaissant les dangers des coursives et de leurs hôtes sauvages.

Cuvard – les cuvards sont les ouvriers qui s'occupent de la transformation des micelis en produits utilisables. Les cuvards travaillent dur, connaissent les recettes de transformation, ont une grande solidarité et sont au courant de beaucoup de choses – rumeurs, potins, trafics divers, contrebande, triche, etc.. Tout en courbant la tête sous le labeur, ils sont une force importante des Vaisseaux-Horde.

Débrouillard – les débrouillards sont aux franges de la Horde, réduit à la dépêtre pour survivre. Ils vivent de larcins et d'arnaques, d'explorations non autorisées et de bricolages. Ils sont discrets, vifs, plein d'initiatives et de ressources pour survivre sans le soutien de personne.

Écorcheur – les écorcheurs sont chargés de la chasse aux renégats et aux aliens dans les secteurs extérieurs et sur les sas-frontières. Ce sont des hommes durs, blasés, fermés. Ce sont des chasseurs et des traqueurs, des combattants, des bourreaux, habitués aux conflits physiques et à leurs conséquences. Endurcis et solides, les écorcheurs sont généralement des forces de la nature.

Ferrailleur – les ferrailleurs sont les ouvriers chargés du travail du métal et des réparations structurelles dans les différents secteurs habités ou non. Techniciens d'élite, ils travaillent les différents matériaux disponibles (métaux, pâtes de miceli...) pour fabriquer, réparer et concevoir armes et outils.

Gardien – les gardiens sont les représentants du culte de la Mère. Ils connaissent le dogme et en sont le principal vecteur. Fin diplomates, ils savent convaincre et argumenter, soutenir et conseiller, interdire et menacer. Généralement, il faut avoir un score de 3 dans ce métier pour être reconnu comme gardien à part entière, avec les charges et les responsabilités.

Génitrice – les génitrices sont les femmes qui mettent des enfants au monde et s'en occupent. Pour avoir un score supérieur à 2 dans ce métier, il faut être une femme (avec les inconvénients que cela représente). Les génitrices sont d'abord des guérisseuses et des médecins, spécialisées dans la chirurgie et les maladies.

Guide – les guides sont chargés d'explorer et de surveiller les secteurs extérieurs afin de débusquer des ressources, des plants de miceli, les renégats et les aliens. Ils connaissent bien les dangers des secteurs extérieurs, la faune des coursives, les pièges du terrain. Acrobates et athlétiques, les guides sont aussi attentifs et prudents.

Lame – les lames sont des gardes du corps, souvent les protecteurs des conseillers et des gardiens. Les lames sont d'abord des combattants, mais ils savent se faire discrets, noter les mouvements et les émotions révélateurs, patienter interminablement, obéir aux ordres et tuer sans remord.

Marchand – les marchands sont rares et presque tous travaillent sur les vaisseaux-missionnaires, en contact avec les peuples non-humains qui occupent l'espace S. Leur principal don est celui des langues – ils doivent apprendre les différents langages galactiques, ce qui est loin d'être une mince affaire – mais ils sont aussi de fins parleurs et des négociants au fait des subtilités économiques de Maelström.

Mécanicien – les mécaniciens travaillent presque uniquement sur les vaisseaux-missionnaires, occupés à les entretenir. Sur les Vaisseaux-Horde, les mécaniciens ne sont pas grand-chose et rejoignent souvent les rangs des débrouillards. Dans l'espace de Maelström, ils deviennent parfois l'égal des meilleurs ingénieurs des peuples-S.

Pilote – tout comme les marchands et les mécaniciens, les pilotes n'existent réellement que sur les vaisseaux-missionnaires. Pour être pilote, il faut obligatoirement posséder le défaut Don-Métal (à cause de l'implant cortical obligatoire pour piloter les vaisseaux de Maelström).

Tisseur – les tisseurs sont les ouvriers qui fabriquent des textiles à partir des fibres de miceli que leur fournissent les cuvards. Ils cousent, taillent, habillent, réparent – non seulement des vêtements, mais encore de très nombreux éléments d'ameublement ainsi que bon nombre d'équipements non métalliques.

LES POINTS DE VITALITÉ

La vitalité mesure la capacité du personnage à prendre des coups ou à se retrouver dans des situations difficiles avant de mettre un genou en terre (ou de mourir sur une dernière attaque mal placée). Au cours d'un combat, un personnage perd des points de vitalité à chaque fois qu'il subit une attaque qui le touche.

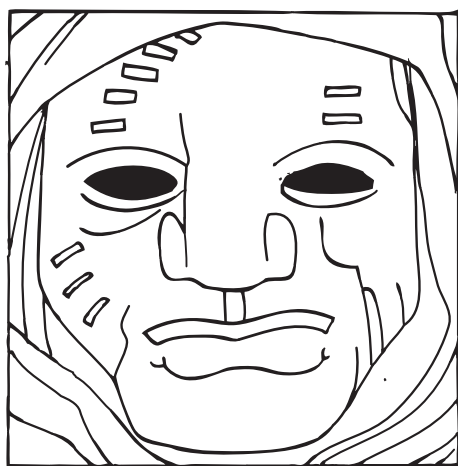
Un personnage a un nombre de points de vitalité égal à 10 plus son score de Vigueur.

LES POINTS D'HÉROÏSME

Chaque personnage possède des points d'héroïsme qu'il pourra utiliser de diverses manières en cours de jeu. Les points d'héroïsme peuvent être ici considérés comme une sorte d'instinct de conservation et d'opportunisme hyper-développé.

À la création, un personnage possède cinq points d'héroïsme. Il peut en dépenser deux pour acquérir un avantage supplémentaire. Et deux autres pour un autre avantage. Ainsi, un personnage possède-t-il cinq, trois ou un points d'héroïsme selon les choix qu'il a faits.

Les points d'héroïsme remontent à leur maximum entre deux scénarios, au moment où les personnages peuvent obtenir des récompenses.



AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

L'origine du personnage – sa caste de naissance et le vaisseau-Horde sur lequel il a vu le jour – vous autorise à choisir des traits particuliers, des avantages et des désavantages.

Lorsqu'un avantage s'applique à une situation, lancez un d6 supplémentaire et prenez les deux meilleurs. Lorsqu'un désavantage s'applique, lancez 3d6 et prenez les deux moins bons.

AVANTAGES

Ami des aliens : lancez un dé supplémentaire quand vous discutez avec des aliens à bord d'un vaisseau-Horde.

Armes xenomorphes : vous pouvez utiliser les armes étranges des peuples-E et -S. Sans cet avantage, vous êtes un peu décontenancé devant ce genre de technologie.

Art de combat (Drönyer Chemo) : lancez un dé supplémentaire en Bagarre quand vous utilisez cette technique. Vous devez manier un tranchoir lourd. Vous avez aussi un bonus de +1 en attaque.

Art de combat (Kukula) : lorsque vous utilisez cette technique, vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour une attaque unique effectuée par surprise contre un adversaire donné. Vous ajoutez alors 2d6 aux dégâts.

Art de combat (Lhamo Dhondrub) : lancez un dé supplémentaire en Bagarre quand vous utilisez cette technique. Vous pouvez porter une attaque supplémentaire à chaque tour de jeu, au prix d'un point de Vitalité.

Art de combat (Ngabö) : lancez un dé supplémentaire en Mêlée quand vous utilisez cette technique. Vous devez utiliser un bâton long. Vous avez un bonus de +1 en défense.

Art de combat (Pema Dolkar) : lancez un dé supplémentaire en Bagarre quand vous utilisez cette technique. Vous devez vous battre à mains nues. Vous avez un bonus permanent de +2 en défense. Mais vous pouvez abandonner ce dernier pour gagner un bonus de +1d6 aux dégâts à mains nues pour ce tour.

Art de combat (Püntsog) : lancez un dé supplémentaire en Mêlée quand vous utilisez cette technique. À chaque tour, vous avez un bonus de +1 en défense ou de +1 en attaque. Vous devez bien entendu porter le gantelet de combat (protection 1) qui vous empêche d'accomplir des manipulations fines.

Artiste : lancez un dé supplémentaire pour évaluer ou créer des objets d'art

Attribut supérieur : ajoutez 1 à l'un de vos attributs. Vous pouvez désormais avoir un score maximum de 6 dans cet attribut.

Beau : lancez un dé supplémentaire lorsque votre apparence peut compter.

Béni par la Mère : vous avez un point d'héroïsme supplémentaire.

Chasseur des ténèbres : lancez un dé supplémentaire pour piéger des créatures ou des hommes dans les coursives des Vaisseaux-Horde.

Combattant imaginatif : choisissez un métier. Vous pouvez ajouter ce métier à l'un de vos jets de combat une fois de plus que normal. Si vous prenez cet avantage plusieurs fois pour le même métier, vous pouvez l'utiliser autant de fois additionnelles.

Discret : lancez un dé supplémentaire lorsque la discrétion est essentielle.

Dur à tuer : vous avez deux points de vitalité supplémentaires.

Enfant de la Horde : lancez un dé supplémentaire si vous êtes à bord d'un vaisseau de la Horde et que vous devez accomplir des activités physiques (hors combat).

Érudit : lancez un dé supplémentaire lorsque vous faites appel à des connaissances liées à vos métiers.

Étiquette : lancez un dé supplémentaire lorsque la manière dont une tâche est accomplie compte autant que sa réalisation même.

Hargneux : ajoutez 1 à l'une de vos aptitudes de combat. Vous pouvez désormais avoir un score maximum de 6 dans cette aptitude.

Impressionnant : lancez un dé supplémentaire lorsque vous essayez de convaincre quelqu'un par la force et la coercition physique.

Mécanicien : lancez un dé supplémentaire pour effectuer une tâche purement technique.

Métier supérieur : ajoutez 1 à l'un de vos métiers. Vous pouvez désormais avoir un score maximum de 6 dans ce métier.

Nyctalope : lancez un dé supplémentaire lorsque vous êtes dans les ténèbres et que vous n'avez aucune source de lumière pour vous aider. Ce dé symbolise l'avantage que vous avez sur ceux qui ne voient pas dans le noir.

Peau épaisse : vous avez développé une certaine insensibilité à la douleur, ce qui vous donne un point de protection naturel, même si vous ne portez pas d'armure.

Professionnel introduit : choisissez un de vos métiers. Lancez un dé supplémentaire pour obtenir des informations, trouver des contacts ou du matériel auprès de membres de ce métier.

Protégé : vous obtenez une dose de tox de grade un, gratuitement, entre deux aventures.

Puissance exceptionnelle : lancez un dé supplémentaire pour casser, porter, pousser, soulever ou faire des actes de pure force.

Récupération rapide : lorsque vous récupérez à la fin d'un combat, vous regagnez un point de vitalité supplémentaire.

Résistance aux chants du créé : si un pouvoir des seigneurs simérines (ou de l'un des peuples-E ou -S) est utilisé contre vous, lancez 1d6. Sur un résultat de 6, le pouvoir n'a aucun effet sur vous.

Résistance aux toxines : lancez un dé supplémentaire pour résister aux effets des drogues, venins, toxines, poisons ou même de l'alcool.

Ressources : lancez un dé supplémentaire pour obtenir des objets ou des services dans votre vaisseau-Horde d'origine.

Sens supérieur : choisissez un sens (vue, ouïe, odorat, toucher). Lancez un dé supplémentaire à chaque fois que vous devez faire un jet de perception avec ce sens.

DÉSAVANTAGES

Autiste : lancez un dé supplémentaire pour communiquer ou interagir avec d'autres personnes.

Besoins : vous êtes accro à quelque chose (une drogue, une personne, une situation, un désir). Vous avez besoin de votre dose quotidienne. Si ce n'est pas possible, lancez un dé supplémentaire à toutes vos actions, quelles qu'elles soient.

Confiné : lancez un dé supplémentaire dans toutes les situations où vous êtes en dehors d'un secteur habité.

Deux mains gauches et onze pouces : lancez un dé supplémentaire pour effectuer une tâche manuelle – y compris tirer à distance.

Don-métal : vous avez reçu un implant cybernétique de la part d'un Marchand. C'est très, très mal vu par les autres humains de la Horde et vous êtes désormais mal accueilli et dédaigné par la plupart des autres humains. Néanmoins, vous pouvez choisir un nouvel avantage que vous expliquez par la présence de la technologie. Le seul souci est que cet avantage ne marche que tant que le don-métal fonctionne lui-même.

Fragile : réduisez votre vitalité de deux points.

Illettré : vous ne pouvez pas choisir les métiers d'Alchimiste ou de Gardien. Vous ne serez jamais conseiller.

Infirmité : choisissez un défaut physique. Lancez un dé supplémentaire à chaque fois qu'il rentre en compte pour accomplir une action.

Ivrogne : lancez un dé à chaque fois que vos compagnons ont vraiment besoin de vous (une fois par scène maximum). Si vous tirez un 1, vous êtes raide et ne pouvez leur venir en aide d'aucune manière.

Limitation : choisissez un défaut mental. Lancez un dé supplémentaire à chaque fois qu'il rentre en compte pour accomplir une action.

Paralysie de combat : au début d'un combat physique, lancez 1d3. C'est le nombre de tours pendant lesquels vous restez hébété, sans pouvoir faire autre chose que vous défendre.

Peur du feu : lancez un dé supplémentaire à chaque fois que vous devez faire face à un incendie ou à un feu libre.

Peur du vide : lancez un dé supplémentaire à chaque fois qu'il y a une décompression.

Phobie : lancez un dé supplémentaire à chaque fois que vous êtes en présence de l'objet de votre peur.

Sensible au froid/au chaud : choisissez une condition. Lancez un dé supplémentaire lorsque vous êtes dans une situation de grand froid ou de chaleur extrême.

LES CASTES

Si vous pouvez assez librement choisir des avantages et des désavantages pour votre vaisseau d'origine, ce n'est pas tout à fait le cas pour votre caste.

Guerrier et femme : vous êtes parfait, sans défaut. Vous avez obligatoirement un score minimum de 1 en Aura. Par ailleurs, de nombreux désavantages vous sont interdits : Autiste, Infirmité (sauf à l'expliquer par un accident), Limitations, Illettré. Vous pouvez prendre un avantage de votre choix.

Vierge divine : vous devez avoir un score de 2 en Aura. Vous ne pouvez prendre les désavantages Autiste, Infirmité ou Limitations. Par contre, vous lancez un dé supplémentaire (en bonus) à chaque fois que vous traitez avec des personnages ou des figurants masculins. Vous pouvez prendre les avantages de votre choix.

Tordu : vous avez obligatoirement un désavantage Autiste, Infirmité ou Limitations. Vous lancez un dé supplémentaire (en bonus) pour traiter avec d'autres tordus. Vous pouvez prendre les avantages de votre choix.

CRÉER UN PERSONNAGE

Commencez par réfléchir au concept de votre personnage, à son passé et à sa place dans l'univers. Une fois ceci fait, vous pouvez commencer à répartir des points comme suit :

∞ vous pouvez diviser quatre points entre les attributs, avec un maximum de trois dans un seul. La moyenne humaine est égale à 0 – les personnages des joueurs sont donc déjà exceptionnels. Des attributs supérieurs à 3 sont rares, légendaires. Si vous le désirez vraiment, vous pouvez gagner un point supplémentaire à répartir ailleurs en descendant le score d'un (et d'un seul) attribut à -1.

∞ comme pour les attributs, vous avez quatre points à répartir entre les aptitudes de combat, avec un maximum de 3 dans une même aptitude. Vous pouvez parfaitement prendre un score de -1 dans une des aptitudes afin d'avoir un point supplémentaire à affecter ailleurs.

∞ vous devez choisir quatre carrières et leur donner un score initial de 0 (il est impossible d'avoir un métier à -1). Vous avez ensuite quatre points à répartir entre chaque, avec un score maximum de 3 à la création du personnage. Si nécessaire ou autorisé, vous pouvez choisir des talents à la place de carrières.

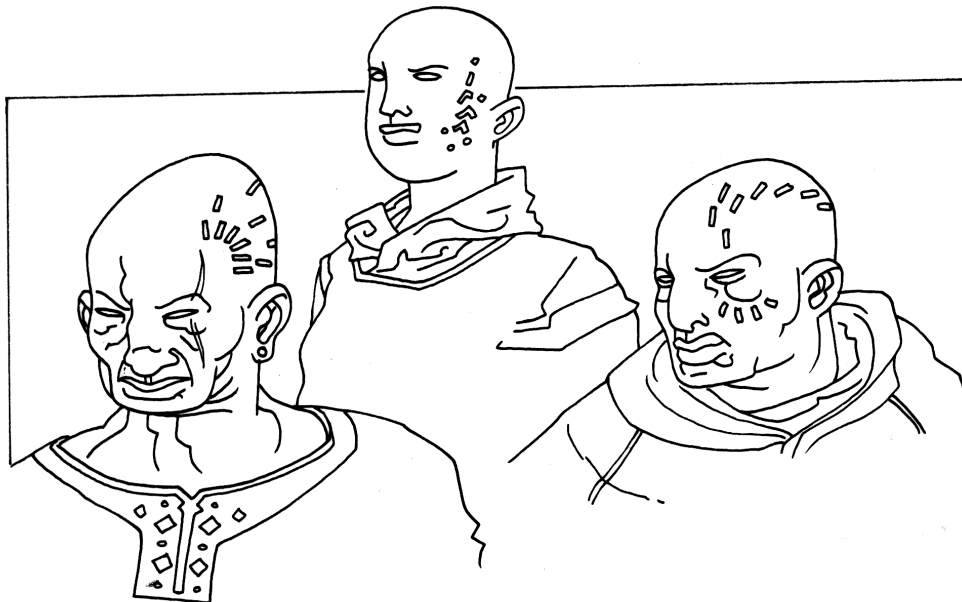
∞ choisissez deux avantages – un général et un fonction de votre caste. Vous pouvez en prendre un troisième si vous choisissez un désavantage. Vous pouvez aussi échanger deux points d'héroïsme contre un avantage supplémentaire – ce qui réduit votre total d'héroïsme permanent. Vous pourrez aussi acquérir des avantages avec les points d'expérience ou vous débarrasser de désavantages. Certains d'entre eux peuvent être choisis plusieurs fois – voyez avec votre meneur de jeu.

∞ calculez vos points de vitalité ; reportez vos points d'héroïsme.

∞ équipez-vous.

Voilà, votre personnage est prêt à jouer. Bonne chance dans vos aventures.





LES FIGURANTS ET LES CRÉATURES

Les figurants sont tous les humains de la Horde – et quelques aliens – que les personnages croisent dans leurs aventures. Les créatures sont toutes les bestioles et les monstres qu'ils peuvent affronter.

LES FIGURANTS

Les figurants sont généralement des êtres conscients, intelligents, avec lesquels il est d'ordinaire possible d'entretenir des relations sociales plus ou moins amicales. Quand l'heure est à la bagarre, on les divise en trois catégories : les brutes, les hommes de main et les antagonistes.

LES BRUTES

Les brutes sont tous les hommes qui attaquent par paquet de douze et qui volent presque aussi vite. Les brutes ont 3 points de vitalité, un bonus moyen de +0 pour tous leurs jets, des dégâts de 1d6 et aucune protection.

Si plus de cinq brutes sont liguées, elles attaquent le groupe dans son entier : elles ne font qu'un seul jet d'attaque avec un bonus de +1 par tranche de cinq. Le meneur peut ensuite comparer le résultat aux défenses des personnages – tous ceux qui sont touchés perdent 1d6 points de vie. Quand les personnages ont fait assez de dégâts pour diminuer le nombre de brutes, leurs bonus diminuent d'autant.

Les brutes peuvent être assez aisément éliminées en utilisant les points d'héroïsme ou en obtenant des succès héroïques.

LES HOMMES DE MAIN

Les hommes de main sont des brutes améliorées, assez intelligentes pour agir avec discrétion ou efficacité. Ils ont 5 points de vitalité, un bonus moyen de +0 à +2 pour leurs jets et font 1d6+2 points de dégâts. Ils peuvent se liguer, comme les brutes, pour obtenir des

bonus et attaquer le groupe dans son ensemble – bien que ça ne soit pas leur technique préférée.

Les hommes de main ne peuvent être éliminés à la louche, comme des brutes, que sur des succès légendaires – qui sont alors traités avec les mêmes conséquences qu'un succès héroïque pour les brutes.

LES ANTAGONISTES

Les antagonistes sont créés exactement comme les héros. Ils peuvent avoir des points d'expérience d'avance ainsi que des points d'héroïsme. Ils ont certainement des avantages, parfois en pagaille.

CRÉATURES

Les créatures regroupent tous les aliens et peuples-E et -S que vous voudrez mettre en travers du chemin des personnages. Bien entendu, dans certains cas, ils peuvent aussi se révéler de parfaits alliés.

Les créatures possèdent des attributs et des aptitudes de combat. Lorsque plusieurs attaques sont indiquées, c'est que la créature peut agir plusieurs fois dans son tour de jeu. Vous pouvez faire varier chaque version des créatures présentées en l'affaiblissant ou en la renforçant selon vos besoins – les caractéristiques sont données pour des créatures de type moyen.

Si vous désirez créer vos propres créatures, la table suivante pourra vous y aider. Décidez simplement de la taille de la créature, ce qui vous donnera une base pour définir ses dommages et ses points de vitalités.

Dans le cas des créatures, n'ajoutez pas la Vigueur à ses dégâts.

Taille	Dégâts moyens	Vitalité moyenne
Minuscule	1	1
Très petite	d2	2
Petite	d3	5
Moyenne	d6-1	10
Grande	d6	20
Très grande	d6+2	30
Géante	2d6-1	40
Massive	2d6	50
Énorme	2d6+2	60
Gigantesque	3d6	70
Immense	3d6+2	85
Colossale	4d6	100

LA MÉCANIQUE DE JEU

AGIR

Pour accomplir une action, vous devez simplement lancer 2d6. Ajoutez l'attribut qui convient le mieux. Si votre personnage est en combat, ajoutez le score d'une aptitude de combat. Si le personnage effectue une autre tâche, ajoutez le score d'une carrière qui vous semble appropriée.

Un avantage peut vous permettre de lancer trois dés : prenez alors les deux meilleurs. Si un désavantage s'applique, lancez trois dés et prenez les deux moins bons.

Parfois, le meneur de jeu pourra vous donner un modificateur : un bonus si l'action est très facile ou un malus si l'action est délicate.

Si le résultat total est supérieur ou égal à 9, vous réussissez votre action. Si le résultat est inférieur ou égal à 8, vous ratez.

DOUBLE-UN ET DOUBLE-SIX

Sur un 12 naturel (double-six), vous réussissez automatiquement votre action, quelle que soit la difficulté de celle-ci. Vous pouvez même obtenir un succès héroïque ou même un succès légendaire.

Sur un 2 naturel (double-un, snake eyes), vous ratez votre action, quels que soient vos scores et vos bonus. Vous pouvez même obtenir un échec catastrophique.

MODIFICATEURS

La table suivante vous indique les modificateurs que le meneur de jeu peut imposer à un personnage lorsqu'il tente de réaliser une action. La table vous donne aussi les difficultés équivalentes pour le tir.

Action	Distance de tir	Modificateur au jet
Facile	—	+1
Moyenne	Courte	0
Délicate	Moyenne	-1
Difficile	Longue	-2
Très difficile	Très longue	-3
Exigeante	Extrême	-4



OPPOSITIONS

Une opposition ne marche pas différemment d'un jet normal. Celui qui initie l'action (baratiner un garde, maintenir un adversaire au sol, courser un fuyard, se dissimuler aux yeux de chasseurs, etc.) doit faire un jet, mais il a un malus dépendant d'un attribut adéquat ou, éventuellement, du score d'une carrière de l'adversaire (au meilleur des deux). Si le résultat final est supérieur ou égal à 9, l'opposition est remportée. Dans le cas contraire, c'est raté.

COMBATTRE

Le combat est divisé en tours, qui représentent le temps pour un personnage de frapper un ennemi ou de tirer un projectile, et de faire quelques pas.

LES ACTIONS

Au cours d'un tour, lorsque c'est à lui de jouer, un personnage peut effectuer :

∞ une seule action simple – attaquer, soigner un ami, faire un jet de Carrière, etc.. C'est son action principale du tour.

∞ un court déplacement. Pour un déplacement plus important, le personnage peut devoir abandonner son attaque et, éventuellement, faire un jet d'Agilité dépendant des circonstances.

∞ des actions mineures à la discrétion du meneur de jeu – parler ou crier, sortir un objet de sa poche, etc..

Une action unique est une action qui occupe tout le tour et qui empêche de se déplacer ou d'effectuer des actions mineures.

INITIATIVE

À chaque tour, le premier à agir est celui qui a la meilleure initiative. Au début du combat, lors du premier tour, chacun effectue un jet de 1d6 + Agilité puis on joue dans l'ordre – de la plus haute à la plus basse initiative. En cas d'égalité, il suffit alors de considérer le score des aptitudes de combat ou des carrières les plus adéquates.

Au cours du combat, les initiatives peuvent augmenter ou diminuer en fonction des actions des uns et des autres.

Si un groupe peut en surprendre un autre, il bénéficie d'un tour « gratuit » durant lequel les adversaires ne peuvent que défendre.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

La résolution du combat est assez similaire à la résolution de n'importe quelle autre action.

∞ chaque personnage peut effectuer une attaque à chaque tour, contre un adversaire. Il suffit de lancer les dés, d'ajouter l'attribut adéquat et la capacité de combat.

∞ le meneur de jeu peut donner des modificateurs (par exemple la distance pour un tir ou des malus ou bonus de circonstance ou de position).

∞ la défense de l'adversaire joue aussi comme malus.

Si le résultat final est supérieur ou égal à 9, l'attaque touche et l'adversaire encaisse des dégâts.

ESQUIVE ET PARADE

Le score de défense est un malus constant aux attaques des adversaires. Si vous n'effectuez aucune attaque durant le tour (ou une autre action qui peut vous occuper), vous avez un bonus de +2 à votre score de défense.

Vous pouvez aussi essayer de parer une attaque qui a touché. Vous abandonnez votre attaque du tour et effectuez un jet de Mêlée (avec Vigueur ou Agilité). Vous avez un malus égal au score de combat de votre adversaire. Si vous obtenez un résultat de 9 ou plus, l'attaque est parée au dernier moment.

DÉGÂTS

Si une attaque touche, il ne vous reste plus qu'à déterminer les dégâts. Lancez les d6 indiqués par le type d'arme que vous utilisez et ajoutez-y votre score de Vigueur (au contact) ou d'Esprit (à distance). Enlevez la valeur de la protection de l'adversaire.

Le résultat est déduit de sa vitalité.

COUPS SPÉCIAUX

Pour tous les coups spéciaux que vous voulez porter (désarmer, faire trébucher, immobiliser, repousser, etc.), déterminez les dégâts normalement. Vous ne les infligez pas dans la vitalité, mais votre adversaire doit maintenant faire un jet (avec l'attribut, l'aptitude de combat ou la carrière adéquat) avec un malus égal aux dégâts encaissés. S'il rate son jet, l'effet s'applique immédiatement. Dans le cas contraire, il a pu échapper à votre feinte.

ARMES À DEUX MAINS

Si vous utilisez une arme à deux mains, vous avez un malus de -1 en défense, mais un bonus de +2 aux dégâts.

SE BATTRE À DEUX ARMES

Un combattant qui opte pour le combat à deux mains se voit attribuer un malus de 1 à son attaque. En contrepartie, il gagne :

∞ soit un bonus de +2 aux dommages

∞ soit un bonus de +1 à la défense (sauf en cas d'esquive)

BOTTES SECRÈTES

Une fois par combat et par métier, il est possible de bénéficier d'un bonus additionnel fourni par un métier : par exemple, une lame peut frapper un ennemi surpris ou un écorcheur peut tenter des manœuvres spéciales qui lui donnent un léger avantage. Si les métiers liés au combat sont les plus évidents à impliquer, tous les métiers sont néanmoins applicables, y compris Génitrice.

CHOC ET CONTRECOUPS

Lorsque vous portez une attaque, vous pouvez choisir de lui associer un choc (un avantage particulier) à condition de lui donner aussi un contrecoup (un désavantage).

CHOC

Accélération : le personnage accélère le rythme. À la fin de son tour, si son action est réussie, son initiative augmente de +3.

Attaques multiples : le personnage vise plusieurs cibles à la fois – balayer une salle d'une rafale, faire tourner sa lame... Le nombre d'adversaires engagés à distance dépend des munitions ; au corps à corps, il est limité par le nombre d'adversaires engagés. Les dégâts de l'arme sont divisés par deux sur chaque adversaire.

Blessure grave : le coup porté est particulièrement dévastateur : le personnage a frappé de toutes ses forces, il a chargé un adversaire, il a touché un point vital. Les dégâts standards de l'arme sont augmentés de 50% (arrondi au supérieur).

Blessure non létale : le personnage maîtrise la puissance de son coup. L'adversaire ne peut pas mourir à cause de ce coup.

Blessure précise : l'attaque cherche à passer outre la protection de l'adversaire. Celle-ci est divisée par deux, arrondie au supérieur.

Efficacité : l'action du personnage est particulièrement efficace. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet.

Prudence : le personnage prend toutes ses précautions. Sa défense est augmentée de +1 pour le reste du tour.

CONTRECOUPS

Blessure légère : l'efficacité de l'attaque est réduite. Les dégâts standards de l'arme sont divisés par 2, arrondis au supérieur.

Danger : le personnage agit au mépris de sa sécurité. Sa défense est réduite de 1 point jusqu'à sa prochaine action.

Difficulté : le personnage tente une manœuvre complexe. Il a un malus de -2 au jet.

Ralentissement : le personnage prend son temps, s'applique, cherche une ouverture. Son initiative est réduite de 3 points dès le début du prochain tour.

Risque : le personnage prend un risque. Si l'action échoue, un incident survient – le meneur de jeu doit le déterminer en fonction de la situation et de l'action.

SANTÉ

Au cours d'un combat, votre personnage va certainement perdre des points de vitalité.

∞ si le personnage tombe à 0 point de vitalité, il a alors deux choix : soit il tombe inconscient pour le reste de la scène, ou se tord de douleur, ou d'une manière ou d'une autre, est hors de combat ; soit il décide de se battre jusqu'au bout, quitte à risquer des blessures graves ou même la mort.

∞ si le personnage est inconscient, il retrouve la moitié de ses points de vitalité à la fin de la scène et reprend alors conscience sans plus de dommages.

∞ si le personnage choisit de rester debout, il récupère immédiatement la moitié de ses points de vie. Néanmoins, la prochaine fois qu'il tombe à 0, il subit automatiquement une blessure grave, qui a des conséquences à long terme. Pire, si le personnage tombe en dessous de -6 points de vitalité, il est mort et rien ne peut le sauver à l'exception de la dépense définitive d'un point d'héroïsme.

∞ les brutes ou les hommes de mains n'ont que quelques points de vitalité et sont hors de combat dès qu'ils tombent à 0. Les antagonistes ou les créatures ont des points de vitalité comme les personnages, généralement 10 ou plus (beaucoup plus même pour les créatures les plus puissantes).

RÉCUPÉRER SA VITALITÉ

Tant qu'un personnage est conscient, il peut essayer de se reposer. En une dizaine de minutes, il récupère automatiquement la moitié des points de vitalité qu'il vient de perdre. Ensuite, il récupère un point par nuit de repos.



Les carrières pouvant professer des soins mineurs permettent de récupérer un point de vitalité supplémentaire au bout des quelques minutes de repos. Les carrières médicales permettent de récupérer immédiatement un nombre de points égal au score de la carrière.

Chaque jour, ces carrières peuvent faire un jet afin de donner un point de vitalité supplémentaire.

LES BLESSURES GRAVES

Comme son nom l'indique, une blessure grave est grave – c'est toujours une blessure incapacitante, dangereuse, qui engage le pronostic vital à court terme ou qui entraîne un inconfort pendant plusieurs jours ou semaines. Durant 1d6 semaines, le personnage lance trois dés pour toutes ses actions et prend les deux moins bons. Si un médecin s'occupe du personnage dans les heures qui suivent la blessure, il peut réduire le temps de rétablissement d'une semaine par point dans la carrière, s'il s'agit d'une carrière spécialisée (minimum un jour), ou d'un jour par point s'il s'agit d'une carrière médicale non spécialisée (minimum un jour).

POINTS D'HÉROÏSME

Vous pouvez utiliser les points d'héroïsme pour affecter la course des événements :

Coup de pouce – vous pouvez dépenser un point d'héroïsme pour obtenir une modification mineure de l'histoire, faire comme si vous aviez prévu un truc à l'avance, provoquer une coïncidence, faire intervenir un bout de votre passé pour expliquer pourquoi vous connaissez le figurant que vous rencontrez pour la première fois, etc.. Le meneur de jeu a un droit de veto (et vous ne perdez pas le point d'héroïsme). Mais s'il est d'accord, vous pouvez développer votre point et influencer ainsi la narration.

Chance – vous pouvez dépenser un point d'héroïsme pour relancer un jet de dé (y compris un 2 naturel par exemple). Si vous lanciez trois dés, relancez-les tous. Dans tous les cas, vous devez prendre le nouveau résultat.

Changer un succès simple en succès héroïque – en dépensant un point d'héroïsme, vous pouvez faire comme si vous aviez obtenu un 12 naturel sur le dé en plus de réussir.

Changer un succès héroïque en succès légendaire – en dépensant un point d'héroïsme, vous pouvez améliorer un succès héroïque. Attention néanmoins : vous devez avoir obtenu un 12 naturel sur le dé et réussi votre action ! Si vous avez transformé un succès normal en succès héroïque, vous ne pouvez pas aller plus loin.

Défier la mort – vous pouvez dépenser un point d'héroïsme définitif pour ne pas mourir. Vous êtes simplement inconscient et subissez une blessure grave.

SUBTILITÉS

SUCCÈS AUTOMATIQUE

Si vous obtenez un double-6 au dé, vous touchez votre adversaire quelque soit le malus que vous avez. Si votre résultat total (avec les bonus et malus) n'est pas suffisant pour battre 9, l'action réussit normalement. Si le résultat total est supérieur ou égal à 9, vous obtenez un succès héroïque.

SUCCÈS HÉROÏQUE

Lorsque vous obtenez un 12 naturel au dé et que vos bonus suffisaient à battre le 9 malgré d'éventuels malus, vous avez un succès héroïque. Hors combat, cela se traduit par une belle réussite, plus rapide, plus précise, plus éclatante, plus définitive.

∞ lorsque vous attaquez des créatures de petit gabarit ou des brutes, déterminez les dégâts comme d'habitude, mais le résultat indique le nombre d'ennemis que vous envoyez au tapis. Ils peuvent être tués ou mis hors de combat, à vous de décider.

∞ si vous combattez un antagoniste ou une créature de taille moyenne ou plus grande, vous avez un bonus de +1d6 aux dégâts.

SUCCÈS LÉGENDAIRE

Si vous transformez un succès héroïque en succès légendaire par la dépense d'un point d'héroïsme, vous bénéficiez des avantages suivants en combat :

∞ lorsque vous attaquez des créatures de petit gabarit ou des brutes, déterminez les dégâts *deux fois*, le résultat indiquant le nombre d'ennemi dont vous vous débarrassez.

∞ lorsque vous attaquez des hommes de main, déterminez les dégâts une fois pour connaître le nombre d'ennemis que vous éliminez.

∞ contre des antagonistes ou des créatures de taille moyenne ou plus grande, vous avez un bonus de 2d6 aux dégâts.

ÉCHEC AUTOMATIQUE

Si vous obtenez un double-1 au dé, vous échouez à porter votre attaque. Si votre résultat total est suffisant pour battre 9, vous vous en sortez sans plus de dommages. Sinon, vous obtenez un échec catastrophique. Ouch !

ÉCHEC CATASTROPHIQUE

Oups. Snake eyes. Fumble. Botch.

La totale.

Le meneur de jeu est invité à être particulièrement imaginaire. En général, ça se traduit par une perte de temps, d'action, d'opportunités ; par des alarmes, par des cris, parfois par des blessures... Tout dépend des circonstances.

EXPÉRIENCE

Vous ne gagnez pas d'expérience parce que vous participez à des aventures. Le simple fait que vous bougiez et que vous accomplissiez des exploits ou que vous résolviez des énigmes suffit bien.

En fait, contrairement à bon nombre d'autres jeux, vous ne gagnez pas d'expérience à la fin d'un scénario, mais au début du scénario suivant quand vous expliquez au meneur de jeu ce que vous avez fait dans le temps libre que vous avez eu.

En effet, c'est ce temps-là qui vous permet de vous améliorer, de trouver du matériel, de développer vos métiers et vos capacités de combat, d'explorer l'aspect social de vos personnages, etc..

Vous devez ainsi décrire votre vie, ce que vous avez fait, la manière dont vous avez joué le jeu de la Horde avec les conseillers. Si vous faites ce travail minimum, vous gagnez deux points d'expérience.

Si votre histoire est particulièrement intéressante, si elle amène des pistes pour la suite, si elle est à l'origine de nouvelles aventures, si elle est amusante, inventive, créative, bien troupée, vous pouvez gagner un ou deux points supplémentaires.

D'un autre côté, si vous vous contentez du strict minimum sans rien inventer, vous n'aurez qu'un seul point au total.

Vous pouvez dépenser ces points d'expériences comme indiqué ci-après ou les mettre de côté pour plus tard...

Attributs, capacités de combat et métiers – le coût, pour augmenter ces éléments de un point, est égal au score à atteindre. Ils coûtent deux points pour passer de -1 à 0. Apprendre un nouveau métier à 0 coûte un point. Aucun de ces éléments ne peut dépasser un score de 5 à moins que vous n'ayez un avantage spécifique. Vous ne pouvez pas progresser de plus d'un point à la fois dans le même élément.

Avantages et désavantages – acheter un nouvel avantage ou racheter un désavantage coûte 3 points d'expérience.

Points d'héroïsme – chaque point d'héroïsme coûte 5 points d'expérience, avec un maximum de 5.

Tox – vous devez aussi dépenser des points d'expérience pour récupérer des tox ou être initié à de plus hauts grades. La section suivante vous explique comment faire.

Préparation – en échange d'un point d'expérience, vous pouvez préparer une dose d'un produit quelconque et utile par point dans l'un des métiers suivants : Alchimiste, Cuvard, Débrouillard, Ferrailleur, Tisseur. Ces produits peuvent être des préparations alchimiques (pour soigner par exemple), des mélanges et des pâtes utiles, des outils, des vêtements ou de l'équipement. Vous les avez préparés vous-même, échangés avec des collègues ou même volés si vous êtes un débrouillard.



LES TOX EN PRATIQUE

Bien que ce ne soit pas le cas de la totalité des humains de la Horde, on considère que les personnages sont tous des initiés prime dans au moins un tox. Si vous le désirez vraiment, vous pouvez décider d'être initié dans deux tox mais, dans ce cas, vous ne pourrez jamais être initié second dans aucun d'entre eux – votre organisme ne supporterait les toxines et vous agoniseriez longuement et péniblement avant de mourir.

L'INITIATION

L'initiation prime dure plusieurs années. Les initiations suivantes prennent plusieurs semaines, au cours d'une retraite en compagnie de gardiens du culte eux-mêmes initiés. Bien entendu, plus on est initié, plus la loyauté envers la Horde et ses structures officielles est forte.

Aussi, il faut cinq points d'expérience pour suivre l'initiation seconde et dix points pour suivre l'initiation tierce – des points durement gagnés à lécher des bottes et à se montrer déférent envers les puissants.

LES DOSES

Techniquement, une dose de tox permet d'utiliser ses pouvoirs un certain nombre de fois.

∞ grade un : dix points

∞ grade deux : cinquante points

∞ grade trois : deux cents points

Un pouvoir d'initiation prime coûte un point ; un pouvoir d'initiation seconde coûte 5 points ; un pouvoir d'initiation tierce coûte 20 points – dans tous les cas, il faut avoir consommé une tox suffisamment raffinée pour que le pouvoir soit déclenché : pas question d'utiliser un pouvoir d'initiation seconde avec une tox de grade un. L'inverse, néanmoins, est possible.

Obtenir une dose de tox coûte un point d'expérience pour une dose, quel que soit son grade – à condition d'avoir les initiations nécessaires.

UTILISER LES POUVOIRS

Même s'il y a parfois quelques guides techniques pour vous aider à les appliquer, les pouvoirs des tox doivent rester relativement libres dans leur approche. L'important est que ça marche et que les personnages puissent agir efficacement, intelligemment, en fonction de leur initiation. Le meneur de jeu doit veiller à toujours récompenser les utilisations inventives et débrouillardes des tox.

LES POUVOIRS DES TOX

ARBIS

Initiation prime – l'initié peut façonner et réparer les matériaux les plus divers – coller, souder, redresser, reconstruire si nécessaire. Il faut utiliser une dose puis se concentrer un instant pour obtenir l'effet désiré. En général, ce pouvoir est réservé aux réparations d'urgence (en cas de décompression par exemple) ou pour certaines manipulations fines (soudures très précises). Lancez un dé supplémentaire pour réparer ou façonner des objets, même si vous n'avez aucun outil ni matériau de réparation.

Initiation seconde – l'initié peut manipuler la structure d'un matériau, lui donnant des propriétés particulières de solidité, de résistance au feu ou à l'acide, de souplesse, etc.. Certains initiés parviennent ainsi à changer la nature même du matériau. Ainsi, une arme peut obtenir un bonus de +1 aux dégâts, un outil peut donner un bonus de +1 à un jet.

Initiation tierce – l'initié comprend la structure des matériaux et peut s'en affranchir. Il peut passer au travers ou ignorer leur présence physique pendant un nombre de tours égal à sa Vigueur. Il n'est pas éthéré et la matière organique peut le toucher, mais les matériaux inertes semblent « déphasés » pour lui.

DOLOGHON

Initiation prime : l'initié acquiert le contrôle de son corps face aux vicissitudes environnementales. Durant une minute par point de Vigueur, il peut supporter des températures (basses et hautes) et des pressions (ou manques de pression) qui pourraient tuer n'importe qui.

Initiation seconde : l'initié parvient à limiter les besoins de son organisme en air, en nourriture, en eau ou en sommeil. Selon les besoins et leur importance, les effets du tox durent plus ou moins longtemps – en général, ils permettent de tenir un jour par point de vigueur.

Initiation tierce : l'initié manipule son métabolisme et peut créer de l'énergie – assez, par exemple, pour énergétiser une pile ou une batterie portable et lui rendre sa charge maximale ou provoquer 1d6 points de dégâts d'électricité par point de Vigueur.

HIMMITH

Initiation prime : l'initié peut prendre, durant une minute par point d'Aura, les couleurs, la texture et l'apparence générale de son environnement immédiat. Il peut se fondre dans le décor, disparaître le long d'une paroi, tant qu'il se tient immobile (difficulté pour le percevoir égale à Aura +1).

Initiation seconde : l'initié doit se mettre nu. Il peut ensuite prendre l'apparence d'une créature ou d'un alien qui hante les coursives des Vaisseaux-Horde. Il peut rester sous cette forme tant qu'il le désire, mais perd le pouvoir dès lors qu'il se transforme en humain. La transformation est souvent douloureuse, plus ou moins rapide selon la résistance du personnage. Tant qu'il est transformé, l'initié ne peut plus parler comme un humain mais peut tenter de se faire comprendre. Vous pouvez vous transformer en une créature de votre choix. La transformation prend une minute moins dix secondes par point de Vigueur. Vous perdez un point de vitalité mais vous avez un dé supplémentaire à lancer sur toutes vos actions sous cette forme.

Initiation tierce : l'initié maîtrise les jeux de lumière et d'ombre, jusqu'à pouvoir se rendre complètement invisible, transparent. Il peut rester ainsi pendant une minute par point d'Aura, en se déplaçant lentement. S'il reste invisible, il peut néanmoins être détecté à ses mouvements dès qu'il commence à agir vite (difficulté égale à Aura +3).

KHAIDU

Initiation prime : l'initié peut rendre ses paroles irrésistibles. Ses contradicteurs ont de grandes difficultés à le contredire, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes sous l'influence du tox. Durant une minute par point d'Aura, vous avez un bonus de +3 pour tous les jets sociaux.

Initiation seconde : l'initié fascine ses interlocuteurs, les empêchant de se concentrer sur quoi que ce soit d'autre que ses paroles. Ils ne peuvent plus réellement répliquer ou controverser, à moins d'être protégés par l'absorption du tox (y compris de grade un). Durant une minute par point d'Aura, les interlocuteurs du personnage perdent automatiquement leurs oppositions sociales contre lui.

Initiation tierce : l'initié peut contrôler ses interlocuteurs. Sa parole est la seule qu'ils écoutent et, s'il ne peut les pousser au suicide, il peut en obtenir les faveurs ou les services qu'ils désirent. Le tox (y compris de grade un) protège de ces effets. Durant une minute par point d'Aura, vous pouvez obtenir n'importe quel service des personnes avec qui vous parlez, quelles que soient les demandes.

KUKCHE

Initiation prime : l'initié peut déplacer et manipuler de la matière à distance, grâce à des pseudopodes télékinétiques qui émanent de son corps. Les pseudopodes fonctionnent quelques minutes avant de s'évaporer et peuvent porter ou déplacer les mêmes charges que l'initié. Durant une minute par point de Vigueur, vous pouvez déplacer des objets à distance, jusqu'à un nombre de mètres égal à trois fois votre Agilité.

Initiation seconde : grâce à vos pseudopodes, vous avez une action supplémentaire par tour de combat durant une heure par point de Vigueur.

Initiation tierce : l'initié peut étendre ses pseudopodes bien au-delà de son champ de perception naturel, à travers des couloirs et des coursives, tant qu'ils ne sont pas empêchés par un obstacle physique. Ils peuvent sentir par le toucher et manipuler des éléments. Attention, sous certaines lumières, ces pseudopodes sont visibles, voire matériels (donc susceptibles de provoquer de très vives douleurs s'ils sont frappés violemment). Durant une heure par point de Vigueur, vous pouvez étendre vos pseudopodes mentaux aussi loin que vous le désirez pour manipuler des objets.

LAMMUTH

Initiation prime : vous pouvez invoquer une créature de petite taille, semblable à une amibe. Elle reste tant que l'initié reste conscient et disparaît s'il dort ou tombe inanimé pour une raison quelconque. La créature est translucide. Elle a 10 points de Vitalité, une valeur générale égale à 0 et fait 1d6 points de dégâts au combat. La créature peut accomplir des tâches spécifiques liées à un métier précis, avec une intelligence comparable à celle du personnage.

Initiation seconde : vous pouvez invoquer une créature de petite taille. Elle a 20 points de vitalité, une valeur générale égale à 2 et elle fait 2d6 points de dégâts au combat.

Initiation tierce : vous pouvez invoquer une créature de petite taille. Elle a 40 points de vitalité, une valeur générale égale à 4 et elle fait 3d6 points de dégâts au combat.



ORCHIBAL

L'initié possède une force et une résistance physique extraordinaires. Les capacités physiques se développent avec les initiations jusqu'à des effets proprement incroyables. Un initié tierce a la puissance et la résistance d'un char lourd et peut affronter les constructs de combat les plus puissants que mettent en œuvre les peuples-E et -S.

Initiation prime : durant une heure par point de Vigueur, vous avez un bonus de +1 en Vigueur et 3 points de protection.

Initiation seconde : durant une heure par point de Vigueur, vous avez un bonus de +3 en Vigueur et 6 points de protection.

Initiation tierce : durant une heure par point de Vigueur, vous avez un bonus de +6 en Vigueur et 15 points de protection.

OURKH

Ourkh est la lumière qui brille plus fort et plus vite que n'importe quoi d'autre. Mais le coût à payer est immense. Chaque absorption d'un tox de grade deux ou trois éreinte l'initié et le conduit à une mort plus rapide en fatiguant son organisme. Il perd ainsi un point de Vitalité à chaque fois (c'est-à-dire quand il prend une dose, pas quand il utilise un pouvoir).

Initiation prime : durant une minute par point d'Esprit, vous pouvez lancer trois dés pour toutes vos actions et prendre le meilleur.

Initiation seconde : durant une minute par point d'Esprit, vous réussissez automatiquement toutes vos actions. Vous pouvez les reclasser en Succès héroïques en dépensant des points d'héroïsme.

Initiation tierce : durant une minute par point d'Esprit, vous réussissez automatiquement toutes vos actions avec des Succès héroïques. Vous pouvez déclencher des succès légendaires en dépensant des points d'héroïsme.

QOYOR

Initiation prime : l'initié ressent intensément son environnement, ce qui lui donne des intuitions fortes, une sorte de sixième sens qui a sauvé bien des égarés. Durant une minute par point d'Esprit, vous réussissez automatiquement vos jets de perception et d'intuition.

Initiation seconde : vous avez des flashes de vision, plus ou moins précis, sur un sujet sur lequel vous vous concentrez. Les flashes ne sont pas toujours très clairs mais apportent des idées ou des directions à prendre.

Initiation tierce : l'initié peut obtenir des images à distance, de lieux ou de personnes qu'il connaît. Il peut ainsi surveiller et scruter ses compagnons. Ces images sont assez claires, mais sont peu contrôlables non plus que sont évidentes les informations qu'elles véhiculent. Il est toujours aisé de faire dire ce que l'on veut à une image.

QUTLUGH

Initiation prime : l'initié a une parfaite gestion de son espace corporel. Il est plus rapide, plus précis, plus équilibré. Durant une heure par point de Vigueur, vous avez un bonus de +3 en Agilité pour toutes les actions non combattantes.

Initiation seconde : durant une heure par point de Vigueur, vous vous déplacez sans souci en 0G comme si vous aviez des appuis et la capacité de résister aux effets de poussée inverse.

Initiation tierce : durant une heure par point de Vigueur, vous pouvez vous téléporter à vue et à volonté.

SURENGIIN

Initiation prime : durant une minute par point d'Esprit, vous pouvez communiquer à distance avec d'autres personnes en leur envoyant des messages silencieux. Vous ne pouvez entendre les réponses. La personne peut être hors de vue uniquement si des liens personnels vous unissent à elle.

Initiation seconde : durant une minute par point d'Esprit, vous pouvez lire les pensées superficielles d'une personne. Un initié de cette tox est protégé contre le pouvoir. Les pensées superficielles concernent uniquement ce à quoi la cible a en tête au moment donné : ainsi, si elle chantonne une mélodie, c'est tout ce qu'on percevra.

Initiation tierce : durant une minute par point d'Esprit, vous pouvez lire les pensées en profondeur et même modifier certains éléments de la mémoire. Un initié de cette tox est protégé contre ce pouvoir.

TULKAGHUR

Initiation prime : l'initié contrôle ses émotions, ses pulsions et ses désirs. Il peut empêcher la peur ou la panique, maîtriser sa respiration et ses fonctions réflexes comme la transpiration ou les tremblements. Vous lancez un dé supplémentaire pour mentir et dissimuler vos émotions. L'effet dure une heure par point d'Aura.

Initiation seconde : l'initié perçoit et comprend les émotions ou l'état d'esprit de ses interlocuteurs. Vous lancez un dé supplémentaire pour traiter avec les gens durant une heure par point d'Aura. Par ailleurs, le meneur de jeu est invité à vous donner des informations plus précises sur ce que vous percevez. Un initié de cette tox est protégé contre ses effets.

Initiation tierce : l'initié peut modifier, altérer ou créer des émotions chez d'autres personnes qu'il peut voir. Un initié de cette tox est protégé contre ces modifications.

TUNGOUR

Initiation prime : vous développez des résistances aux dangers environnementaux, comme les radiations, les toxines, les poisons. L'effet dure une journée pleine par point de Vigueur.

Initiation seconde : l'initié possède une endurance exceptionnelle. Il n'a plus besoin de dormir, peut enchaîner les heures de travail sans repos, accomplir des tâches physiquement et intellectuellement éreintantes sans plus souffrir que cela. Vous gagnez dix points de vitalité durant Vigueur jours.

Initiation tierce : l'initié commence à régénérer des pires blessures et des effets des maladies. Ses membres peuvent même repousser en quelques jours. Vous régénérez un point de vitalité par tour durant une heure par point de Vigueur, y compris si vous êtes inconscient.

LE MATÉRIEL

D'une manière générale, les personnages de Mahamoth ont peu de matériel disponible – tout juste de quoi remplir une espèce de besace. Ils possèdent quelques vêtements de corps, leur grande combinaison protectrice, des gants légers, des gants lourds, leur masque.

Dans la musette, on trouvera sans doute quelques outils simples et des pâtes de micelis à multiples usages (colle, enduit, nourriture, vitamines, soins légers, lumière, etc.). Pour le reste, il faudra faire en fonction des métiers, des habitudes, des idées...

Faites une règle de toujours laisser les personnages posséder ce dont ils ont besoin pour accomplir leurs actions, dans les limites du raisonnable. Ils vivent à bord des Vaisseaux-Horde depuis plus longtemps que vous et ils savent ce qu'ils font.

LES ARMES

Les armes de la Horde sont peu nombreuses en termes de conception – des lames assez épaisses, courtes ou longues, des hachoirs, des haches, des masses, des bâtons de métal, des ceſtes, quelques javelines, des frondes, voilà. Quelle que soit leur forme exacte, elles rentrent dans les standards présentés dans le tableau suivant.

La plupart des armes ont une version lourde (ou à deux mains) qui ne peut être efficacement utilisée que par ceux qui ont l'avantage Armes surdimensionnées.

Les peuples de Maelström connaissent bien entendu différentes armes blanches, assez semblables à celles

des hommes en terme d'efficacité. Mais ils sont surtout redoutables pour leur arsenal d'armes énergétiques : brise-nerfs, arcs plasma, rails-gauss... Ces armes sont rares au sein des missionnaires et plus encore dans les vaisseaux de la Horde.

LES ARMURES

Les armures et les protections sont, finalement, assez rares au sein de la Horde – dans les vaisseaux étroits, porter des éléments rigides est un bon moyen de rester coincé au mauvais moment. Généralement, on ne s'équipe ainsi que pour des occasions précises ou des opérations qu'on sait pouvoir basculer dans la violence, notamment dans les secteurs extérieurs.

Néanmoins, vous n'êtes jamais obligé de porter des armures complètes. Quelques éléments ponctuels peuvent parfois suffire.

Les armures de la Horde sont généralement constituées de bandes de miceli durcies et assemblées par des liens et des colles. Elles sont aussi efficaces que les armures en céramique et en métal de Maelström.

Équipez-vous comme vous le souhaitez ou le pouvez et additionnez les valeurs de tous les éléments pour obtenir votre protection totale – par exemple, si vous prenez deux jambières, cela vous apporte deux points, bien sûr. Vous pourrez enlever cette protection de tous les dégâts que l'on vous infligera.

Néanmoins, plus vous êtes protégé, plus vous êtes lent et encombré. Selon le total de protection que vous cumulez, votre score de défense effectif est plafonné comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Arme	Dégâts	Notes	Dégâts surdimensionnés
Bâton	1d6-1	Se tient à deux mains	1d6+1
Couteau	1d3	Peut être lancé, portée 2m	—
Fléau	1d6+1	-1 à l'attaque	1d6+3
Fronde	1d3	Portée 10m	1d6-1
Hache	1d6	Peut être lancé, portée 5m	1d6+2
Hachoir court	1d6-1	L'arme la plus courante	1d6+1
Javeline	1d6	Peut être lancé, portée 10m	1d6+2
Lame longue	1d6	—	1d6+2
Masse	1d6	—	1d6+2
Poings et pieds	1d2	—	—
Gantelet de combat	1d3	Empêche les manipulations fines	1d6-1

Arme	Dégâts	Notes	Dégâts surdimensionnés
Brise-nerf	2d6	Ne fait aucun dégât au matériel, blessures neurologiques graves, portée 10m	2d6+5
Arc plasma	3d6	Gros pouvoir de destruction matériel, portée 5m	5d6
Rail-gauss	2d6	Arme à projectile, portée théoriquement illimitée	2d6+5
Sonique humain	1d6	Rayon étourdissant	1d6+5

Armure	Protection	Notes	Protection totale	Défense maximum
Combinaison légère	2	La combinaison standard	4	3
Combinaison lourde	4	Initiative -3	6	2
Gantelet de combat	1	À utiliser avec l'art du Püntsog	8	1
Brassards	1	Protège les bras	10	0
Jambières	1	Protège les jambes		
Masque léger	1	Protège la tête		
Masque lourd	2	-1 en perception		

LE LIVRE DE LA MÈRE

Cette partie est spécifiquement destinée au meneur de jeu. Joueurs, arrêtez donc de lire. Vous y trouverez une description plus poussée des Vaisseaux-Hordes, des factions, des luttes et des querelles, des secrets anciens, des peuples-E et des Seigneurs Simérines.

Mahamoth propose deux cadres de jeu assez différents :

∞ le premier est celui de la Horde elle-même. Les histoires que vous pouvez y raconter sont politiques et étouffantes : enquêtes, espionnage, manipulations, assassinats, découvertes de secrets, guerre de l'information, guerre d'influences... la Horde cache des squelettes dans ses placards et les personnages sont bien placés pour les exhumer. Il faut donc qu'ils soient dynamiques, réactifs et qu'ils aiment les intrigues tordues. C'est là que l'influence Bordage est la plus importante.

∞ le deuxième est extérieur à la Horde, plus aventureux, plus sauvage. Les personnages sont ici confrontés à des créatures incompréhensibles douées de pouvoirs extraordinaires. Ils partent à la découverte de l'univers, voyagent d'un lieu à un autre, sans forcément avoir à gérer les conséquences de leurs actes à long terme, libérés des contraintes de la Horde. Ils peuvent découvrir l'incroyable diversité de Maelström et se retrouver mêlés à des complots qui ne les concernent pas directement, surtout s'ils s'immiscent dans les guerres secrètes des peuples-E. C'est sans doute ici que l'influence Howard se fait sentir le plus.

En fonction des personnages, des joueurs, de ce que vous voulez jouer, vous pourrez vous consacrer exclusivement à l'un de ces cadres ou les mélanger à l'envie.

LES MISSIONNAIRES

La proposition initiale est de faire jouer des missionnaires – des personnages sans véritables attaches, appartenant à l'équipage d'un petit vaisseau spatial qui leur appartient. Être libre est une grande chance, mais le prix à payer est assez élevé : nulle part, ils ne sont vraiment chez eux ; personne ne leur fait confiance et, plus ils s'éloignent des vaisseaux, plus ils deviennent étrangers à leur propre monde. D'un autre côté, s'ils restent dans les coursives des docks, ils deviennent la proie de ceux qui ont besoin d'agents sans valeur, faciles à sacrifier pour leurs objectifs.

Il faut parvenir à rendre cette ambiance étrange, quand les personnages sont sur une ligne invisible, sur une frontière. Ils peuvent fuir, mais une laisse solide les lie à la Horde : les Tox... Alors les choix se réduisent petit à petit.



LA HORDE

Jouer au cœur de la Horde signifie s'enfoncer dans des intrigues aussi vieilles que le début de l'errance et participer à la guerre secrète et mortelle que se livrent des factions que tout oppose. C'est une guerre pour le pouvoir, une guerre philosophique aussi, et aucun des camps n'est totalement bon ou mauvais – surtout après tant de temps.

Les personnages auront donc à faire des choix pour éviter de se laisser broyer comme tant d'autres avant eux. Ils devront servir l'un des camps, louvoyer parmi les factions indépendantes ou, grâce aux Narc-Matrices, offrir une nouvelle voie à l'humanité. Dans tous les cas, ils auront de nombreux secrets à débusquer, des échecs à démêler et des complots à dévoiler...

UNE HISTOIRE OUBLIÉE

L'origine des Vaisseaux-Horde est inconnue. Plus personne ne se souvient vraiment des raisons du départ ni des circonstances dans lesquelles les vaisseaux furent construits. Si des archives ont existé, elles furent détruites par le passé lors de l'un des nombreux changements de pouvoir.

Mais il est d'autres histoires qui sont transmises dans des cercles très fermés et très limités. Et chacun y apporte son éclairage et son analyse – autant dire que les quelques éléments épars exprimés ici sont sujets à interprétation, à correction et à complétion... et que rien n'assure qu'ils soient justes.

Lorsque les vaisseaux s'élancèrent vers les étoiles, la situation à l'intérieur était bien différente. Le nombre de personnes embarquées était moindre et il y avait de

vastes réserves de nourriture et des laboratoires scientifiques performants. À ce moment-là, c'était les savants qui avaient la main et qui commandaient au destin de l'humanité. On ne sait pas exactement comme cela évolua – on peut présumer que les savants devinrent une caste dirigeante imbue et tyrannique ; à moins que les recherches incessantes destinées à donner une chance à l'humanité n'aient débouché sur des désastres incontrôlables. Il est clair qu'à un moment, il y eut un glissement du pouvoir des mains de scientifiques plus ou moins arrogants vers celles de mystiques obscurantistes.

Parmi les femmes, il en était qui étaient instruites du pouvoir de la science. Alors que les vaisseaux commençaient à manquer de nourriture et de matériaux, l'une d'elles donna naissance au mythe de Mahamoth, le fils de la Mère. Elles libérèrent des spores et des graines dans le vaisseau, insufflèrent la vie au mythe de la Mère protectrice et manipulèrent les mystiques pour instituer un culte. L'usage des tox se répandit doucement, donné d'abord aux fidèles de ces prêtresses. On suppose qu'à cette époque, une relative égalité existait entre tous les hommes, tordus ou parfaits.

Jalousie, haine, envie ? Quelles qu'en soient les causes profondes, le rapport de pouvoir bascula quand les hommes prirent le pouvoir. Ils instituèrent les castes, parquèrent les femmes, instaurèrent des rapports de force, divisèrent la population. Le secret des tox fut pris aux femmes, le culte de la Mère devint une affaire masculine.

LA GUERRE DES SEXES ET LA RECHERCHE DU POUVOIR

Lorsque la guerre de l'égo prit fin entre les scientifiques, vaincus, et les mystiques, obtus, les femmes avaient saisi le pouvoir vacant dans les Vaisseaux-Horde. Sous l'impulsion de certaines d'entre elles, notamment le groupe qui libéra Mahamoth, elles parvinrent à concilier les nécessités techniques qui permettraient de survivre dans un environnement en constante évolution à des nécessités psychologiques de contrôle des idées, des frustrations, de la peur, de la violence, etc..

Les coursives des vaisseaux n'étaient tout simplement pas assez vivables pour qu'une population y reste enfermée pour toute éternité, sans espoir, sans horizon, sans projection autre que la survie au jour le jour. Une prison n'est supportable que si l'on sait qu'on en sortira un jour – et même ainsi, c'est une épreuve psychique que beaucoup ne parviennent tout simplement pas à affronter sans dégâts irréversibles.

Tandis que le culte de la Mère se diffusait en même temps que s'amélioraient les conditions physiques et qu'émergeaient des espoirs (fussent-ils simplement religieux), les femmes prenaient de plus en plus de pouvoir, régulant la société et les pulsions au moyen de nombreuses pharmacopées étranges, mettant en place

les structures technologiques de la survie – cueillette, traitement en cuve, approvisionnement en eau, protections diverses, etc..

Il ne fallut pas plus de deux générations pour que, petit à petit, le mécontentement s'installe parmi les hommes – les vieilles traditions machistes restaient vives, y compris parmi la gent féminine traditionaliste. On vit alors la structure de la société changer de nouveau. Dès lors que la sécurité matérielle était assurée, les passions et les pulsions reprenaient le pas, une fois de plus, sur la nécessité et sur la raison.

Petit à petit, le pouvoir repassa dans les mains des hommes : le culte de la Mère devint une affaire masculine (après tout, Mahamoth était un homme et il fallait qu'il s'affranchisse de sa génitrice) ; les castes se cristallisèrent en même temps que le statut de conseiller se généralisait ; les femmes furent brutalement renvoyées à leur rôle de génitrice, de parturiente, de pouliche à couvrir ; on fit bientôt la différence entre les guerriers et les tordus, entre les sangs-purs et les mutants... C'est à cette époque qu'apparurent plusieurs factions comme les sorcières, le concile, la kephte, la sentinelle, etc.. C'est alors que se mirent en place les structures du pouvoir et les guerres de légitimité.



Dans Mahamoth, les questions de pouvoir sont extrêmement importantes. Il ne s'agit pas seulement de savoir qui est en charge – dans l'absolu, les conseillers sont les grands gagnants de l'histoire de la Horde et, aujourd'hui, une majorité d'entre eux sont des tordus, ceux qui possèdent effectivement les organes de production et de sécurité. Le pouvoir, c'est d'abord le contrôle des esprits, de la population, des structures sociales, des structures intellectuelles. Le pouvoir oppose ceux qui tiennent à conserver les choses comme elles sont (le concile) et celles pour qui la structure sociale qui fut proposée n'était que transitoire (les sorcières). C'est une guerre des sexes, une guerre mémétique, une guerre sociale – et, dans tous les cas, une lutte pour le contrôle des individus.

L'idée dans ce jeu est que toutes les solutions proposées sont bonnes et mauvaises à la fois ; personne n'a raison ou tort. Car, finalement, on en reste toujours à l'enjeu du pouvoir : la soumission, l'inhibition, la violence, le contrôle, décider pour les autres et saisir des privilèges pour soi au compte de la récompense pour tous les efforts consentis... Le cercle vicieux n'est pas prêt d'être brisé – quand bien même les deux vieilles factions perdent chaque jour du terrain face aux conseillers tordus.

Il existe une troisième voie, anarchiste, libre, indépendante, personnelle, responsable et autonome à la fois : les Narc-Matrices. Mais c'est une route dangereuse, étrange, hors des balises, hors du monde, hors de la société. Et rien ne dit que, finalement, elle soit pertinente pour l'humanité.

Au cours des histoires que vous pourrez raconter dans la Horde, essayez toujours de jouer de la violence sociale, de la violence institutionnelle – les gens sont méchants, iniques, égoïstes, juste parce qu'ils peuvent se le permettre, juste parce que cela leur permet de fortifier leur position, leur ego. Et ils sont méchants, iniques, égoïstes, parce qu'ils aspirent à prendre du pouvoir sur les autres, à leur tour.

Il y a peu d'exemple de générosité et d'altruisme au sein de la Horde ; chacun aide ou protège son prochain parce qu'on ne peut pas survivre seul, parce qu'un mot de travers peut signifier de la douleur physique ou pire en retour. Et si cela n'est pas suffisant, il y a le culte, un poids social, étouffant et visqueux, qui s'accroche à tous les choix que l'on peut faire.

LES FACTIONS

Plusieurs factions œuvrent plus ou moins discrètement dans les coursives des Vaisseaux-Horde. Si des histoires courent à leur sujet, elles sont bien souvent des exagérations, des mythes, des rumeurs plus que des vérités intelligentes. Vous pouvez utiliser ces factions pour donner du corps à vos aventures, pour fournir des motivations, des accroches, des intrigues et des relations entre les protagonistes.

LES SORCIÈRES

Les sorcières constituent l'une des plus anciennes factions des Vaisseaux-Horde. Si quelques hommes peuvent apparaître comme leurs agents, les sorcières sont d'abord des femmes. Héritières des scientifiques qui contrôlaient la Horde lors du grand départ, elles se donnèrent d'abord comme objectif de conserver, archiver, protéger les sciences et les techniques oubliées de tous.

Leur première manière fut de prendre des initiatives au moment où la Horde allait le plus mal : les conditions de vie se dégradaient, le matériel tombait en panne, les aliments manquaient et les carences étaient de plus en plus aiguës. Les femmes inventèrent donc le mythe de la Mère et du Mahamoth pour encadrer leurs expériences génétiques sur les champignons et les lichens – Mahamoth était le nom de code du projet, un nom qui finit par filtrer et qu'il fallut justifier. Elles relâchèrent des milliers d'espèces de plantes dans les coursives, donnant naissance à la profusion des micelis que l'on connaît aujourd'hui. Créations artificielles, ces plantes apportaient une chance à l'humanité en filtrant l'atmosphère, en fournissant de la nourri-

ture, des fibres, des matériaux. Il fallut développer de nombreuses recettes pour les cueillir, les travailler, les transformer. C'est durant cette époque pionnière que les premiers tox furent inventés, presque par accident. Bien vite, les expérimentations se développèrent dans les coursives – le plus souvent sur des cobayes ignorants. C'est sans doute à cette époque que le mythe des sorcières naquit, quand des femmes étranges se glissaient près des hommes pour leur inoculer les tox et que beaucoup tombaient malades, devenaient fous ou ne se réveillaient pas au matin.

Puis, alors que l'usage des tox se développait et que les protocoles se stabilisaient, le Culte de la Mère, en plein essor, utilisa son poids symbolique pour les amener aux hommes de la Horde sous la forme de rituels complexes, mais nécessaires.

Quand les conflits larvés se développèrent entre ceux qui donneraient naissance au Concile et les femmes du Culte de la Mère, ces dernières sentirent que le temps était venu de protéger, une fois encore, leur trésor de savoir. Les femmes acceptèrent donc le nouveau statut de mères qu'on leur destinait. Mieux, elles l'encadrèrent et obtinrent des protections et des assurances démesurées – elles donnèrent l'impression d'accepter une prison alors qu'elles se concevaient une forteresse inexpugnable. Bien entendu, elles n'étaient pas aussi candides que cela – les conditions de vie des femmes restent monstrueusement soumises à l'ordre quand on en vient à parler de procréation. Mais tout le reste est entièrement entre leurs mains et même le Concile a bien des difficultés à glisser des espions dans les gynécées.

Pour garder occupé le Concile, les sorcières des cauchemars nocturnes reprirent du service et multiplièrent les actions secrètes. Chiffon rouge censé attirer l'œil des hommes, elles sont désormais devenues la bête noire de la Horde et tout le monde a peur d'elles.

Aujourd'hui, les membres de la faction des sorcières ignorent leurs origines. Elles luttent contre la phallogocratie et pour la libération des quartiers des femmes. Elles tentent d'en extraire le plus possible, de leur fournir des passages vers la liberté ou vers des refuges. Seules les sorcières les plus anciennes et les plus impliquées connaissent la vérité et restent en contact avec leurs sœurs qui se cachent chez les femmes et continuent leurs recherches scientifiques.

Ainsi, le Concile est-il berné – lorsqu'il peut capturer une sorcière et l'interroger, il n'obtient que des imprécations sans fin, un discours politique bien rodé et de multiples informations sans intérêt. De leur côté, les véritables sorcières, les femmes des gynécées, continuent de former les leurs, de développer leurs connaissances et leurs plans, avec l'espoir de reprendre un jour l'initiative avec des découvertes qui changeront, une fois encore, l'existence de la Horde.



But : (sorcières de l'ancien ordre) conduire la Horde à travers l'espace et lui permettre de survivre au mieux des circonstances, prendre contact avec les peuples de l'espace simérine pour récupérer de nouvelles technologies et les étudier ; (sorcières modernes) lutter contre le concile, le culte de la Mère et les hommes qui ont pris le pouvoir.

Puissance générale : assez importante. Les femmes protègent de très nombreux secrets et s'appuient sur

la société-même pour se protéger en s'enfermant dans leurs gynécées. Les sorcières ont appris à se mêler à la population et à s'y fondre.

Moyens matériels : les moyens matériels sont assez limités hors des gynécées.

Moyens humains : les sorcières sont plus nombreuses qu'elles-mêmes le pensent. En fait, de nombreuses femmes, tordues ou non, ne supportent pas la vie qu'on leur fait et considèrent même comme des traîtresses celles qui

prêchent la soumission (et qui sont pourtant le plus souvent des scientifiques au travail). Aussi, les actes de résistance et de sabotage se multiplient contre les conseillers et les guerriers. Les sorcières qui ont été réellement initiées aux secrets de la faction apprennent un langage codé complexe, utilisant les doubles sens, les jeux de mains et les mimiques pour transformer des discussions apparemment anodines en conversations complexes.

Caches et refuges : les gynécées sont hors de portée des conseillers et du Concile. Les femmes peuvent y mener la vie qu'elles souhaitent tant qu'elles prennent soin de conserver les apparences et de dissimuler leurs installations spéciales – y compris des femmes qui ne sont pas initiées aux plus grands secrets.

Alliés : les vipères

Ennemis : presque tout le monde



LE CONCILE

L'origine du Concile est particulièrement floue. C'est d'abord une conspiration, réunissant quelques individus triés sur le volet dans les différents vaisseaux, pour leur puissance potentielle ou leurs capacités personnelles bien sûr, mais surtout pour leur soif démesurée de pouvoir.

Lorsque le culte de la Mère se mit en place et que le Mahamoth se répandait à travers les coursives, quelques-uns, avides et ambitieux, sentirent que bien plus de pouvoir encore se cachait derrière les apparences mystiques. Ces individus, isolés tout d'abord puis réunis au sein d'un petit groupe très discret, se mirent à la recherche des secrets de la Mère et des femmes. Certains tombèrent entre leurs mains, qu'ils tentèrent d'exploiter, mais beaucoup restèrent hors de leur portée. Ils tissèrent alors des réseaux de relations et d'obligés et, manipulant les consciences, favorisèrent l'émergence des mystiques et des fous dans les rangs du Culte. Petit à petit, ils prirent en main les destinées des Vaisseaux-Horde en chassant les femmes qui restaient hors de portée de leur influence.

Ils entraînèrent ainsi la funeste guerre qui divisa les habitants des vaisseaux selon le système de castes et conduisirent les femmes à se retirer dans leurs maternités fortifiées. Petit à petit, ils mirent la main sur de nouveaux secrets et en furent heureux. C'est ainsi qu'ils obtinrent le secret de l'eau de longévité, utilisée par quelques-unes des scientifiques pour aller au bout de leurs recherches parfois très longues. Ces potions leur donnèrent encore plus de pouvoir, mais les forcèrent à rentrer dans l'ombre pour ne pas attirer l'attention. Puis, alors qu'ils devaient à leur tour mourir – au bout de deux ou trois vies – ils choisirent des apprentis qu'ils formèrent et à qui ils léguèrent leurs secrets.

Le Concile possède d'énormes moyens, humains et matériels. Il a ses propres équipes de cuvards qui travaillent sur les micelis pour en tirer de nouveaux produits rares et puissants. Ses membres sont présents sur chaque vaisseau et ses agents sont nombreux. L'objectif du Concile est de tout savoir, tout connaître, tout contrôler. Ses membres les plus hauts placés savent que les Sorcières gardent des secrets – mais ils n'ont pas été capables d'identifier la place réelle des femmes dans le schéma général – et soutiennent une guerre sans merci contre elles.

Avec le temps, le Concile a perdu de son influence – oh, pas beaucoup dans les faits. Mais plusieurs factions ont émergé qui restent hors de sa portée et même, parfois, hors de sa connaissance. La conspiration du Concile est en partie infiltrée par plusieurs autres, comme la Sentinelle ou le Mycelium – et ce sont là des points de faiblesse, de fracture, qui commencent à inquiéter ses maîtres.

But : asseoir une domination complète et absolue sur les humains de la Horde ; obtenir tous les secrets du culte de la Mère et des sorcières – le Concile se doute qu'il y a plus, mais n'a jamais pu remonter aux femmes jusqu'à présent ; utiliser les peuples simérines comme ennemi commun pour unifier la Horde derrière eux, jouer sur la peur et l'insécurité.

Puissance générale : très importante.

Moyens humains et matériels : le Concile a accès à l'ensemble des moyens humains et matériels de la Horde par le biais de leurs nombreux agents. Il lui faut tirer des ficelles, appeler des faveurs, menacer ou payer, mais – si on lui en laisse le temps – presque rien ne lui est impossible.

Caches et refuges : les membres supérieurs du Concile possèdent tous des repaires dissimulés, à l'abri des convoitises, parfois avec de très nombreux serviteurs – véritables palais cachés sur les frontières des secteurs habités, capables de vivre en autarcie grâce à des cuves locales. C'est là qu'ils synthétisent leur eau de longévité et forment leurs remplaçants.

Alliés : objectivement, aucun en dehors des sanguelames. Mais tout le monde est susceptible de les aider, consciemment ou pas, à un moment ou à un autre.

Ennemis : la Sentinelle, les sorcières, le Mycélium.



LA SENTINELLE

La Sentinelle est une faction discrète qui est née au sein du Culte de la Mère. Ses membres sont des religieux exaltés qui ont pris conscience de l'existence du Concile et ont compris ses manipulations. Ils ont donc décidé de se rebeller, de lutter contre son influence, puis de l'infiltrer eux-mêmes. La Sentinelle se méfie aussi énormément des sorcières et des anciennes histoires qui courent encore durant les initiations des prêtres.

En fait, la Sentinelle craint pour l'indépendance du Culte et cherche à purifier celui-ci de toutes les influences politiques extérieures, tout en recherchant les secrets qui lui furent dissimulés ou volés. Ses membres sont des exaltés d'une grande intelligence et d'une grande maîtrise de soi. Ils ne se laissent pas aller à la passion, mais tentent de contrôler chacun de leurs actes pour mieux protéger le Culte.

Bien entendu, ils n'ont pas compris l'esprit du Culte et n'en connaissent que la lettre. Ce sont des agents du conservatisme et de la stase sociale. La société est parfaite comme elle est ; le Culte a la place qui lui revient et tout tourne autour de lui. La seule difficulté consiste à trouver une place dans le schéma général pour tous les éléments nouveaux qui sont apparus : les peuples simérines, les missionnaires ou les Narc-Matrices. Dans le pire des cas, il existe une réponse absolue : la destruction, l'annihilation de tout ce qui dépasse les normes acceptables.

But : protéger et purifier le Culte de la mère des influences extérieures. Lutter contre les Narc-Matrices. Protéger la Horde de l'influence des peuples de l'espace Simérine.

Puissance générale : assez moyenne. La Sentinelle peut profiter de l'influence du Culte sur les humains de la Horde, mais ne peut agir de manière trop ouverte. Elle a néanmoins une grosse influence sur ceux qui passent les initiations aux tox les plus avancées.

Moyens matériels : faibles.

Moyens humains : faibles. En dehors de ses membres directs, la Sentinelle a peu d'agents extérieurs.

Caches et refuges : nombreux. Le Culte possède de très nombreuses retraites, installées sous le couvert du secret des initiations. Ils ont aussi la connaissance de passages et de coursives inaccessibles aux autres humains de la Horde.

Alliés : le culte de la Mère.

Ennemis : le Concile, les Sanguelames, les sorcières



LE MYCÉLIUM

Le Mycélium n'est pas une faction très puissante pour le moment, mais son influence commence déjà à se faire sentir. Les tordus constituent l'essentiel de la population humaine de la Horde, mais leur sont réservés tous les travaux difficiles, dangereux, éreintants, usants. Ils ne font pas de vieux os à travailler dans les cuves ou à récolter les micelis. Ils sont extrêmement importants pour la survie même de la Horde mais, en dehors de quelques conseillers corrompus, peu d'entre eux peuvent se flatter de connaître la vie, somme toute douce, des guerriers. Ils travaillent, mais le fruit de ce travail leur est confisqué sur la base d'une différence génétique, d'un défaut de naissance – et pourtant, ce sont ces mêmes guerriers qui sont leurs parents à tous !

Pour le Mycélium, il est temps de changer les choses, d'abandonner les vieilles voies, d'explorer les libertés dont profitent déjà les missionnaires. La Horde a vécu sous cette forme. Tant qu'elle était seule au milieu de l'espace, les anciennes structures avaient peut-être du sens. Dans le nouvel espace qui s'offre aux hommes, il est temps de s'en affranchir, de s'affranchir du Culte, de répandre les Tox, de se trouver un endroit et de s'y installer. L'espace Simérine est peut-être le Château blanc lui-même !

But : renverser l'ordre établi, apporter la sécurité, l'aisance et la richesse à tous ceux qui travaillent et qui souffrent ; forcer la Horde à s'installer dans l'espace Simérine et à coloniser un endroit, fut-ce un quartier de Maelström ; prendre les secrets des Tox au culte de la mère.

Puissance générale : faible pour le moment, car le mouvement est jeune. Mais ses idées progressent rapidement parmi la population des tordus, utilisant la colère et l'exaspération de ceux qui triment pour rien. Si tous les tordus venaient à se soulever contre les guerriers, contre le culte, contre les conseillers, la Horde serait balayée en quelques jours seulement.

Moyens matériels : à la fois faible et important. Les tordus ont accès à pratiquement toutes les ressources des Vaisseaux-Hordes et peuvent les détourner à leur profit.

Moyens humains : faible. Les membres actifs du Mycélium sont d'abord des orateurs et des agitateurs pour le moment. Ils œuvrent dans les quartiers d'habitation, près des cuves, dans les bastions, parmi la population tordue des vaisseaux, mais n'ont rien fait pour le moment.

Caches et refuges : très nombreux, à l'abri de l'inquisition des conseillers et des guerriers.

Alliés : difficile à dire. Les sorcières ne sont pas encore au courant de son existence et elles pourraient essayer d'en profiter pour avancer leurs propres plans.

Ennemis : le Concile et le Culte, violemment, dès qu'ils auront une idée de ce qui se trame.



LES VIPÈRES

Les vipères sont un groupe d'assassins et d'espions au service des sorcières – en quelque sorte, elles seraient le bras armé de ces dernières. En réalité, les vipères ne travaillent pas pour elles mais pour les femmes des gynécées, bien qu'elles entretiennent sciemment la confusion – y compris pour les sorcières qui les croient leurs alliées directes.

Comme toujours, les maîtres mots sont désinformation et dissimulation. Le premier travail des vipères est d'espionner et de transmettre des messages d'un gynécée à un autre. Ensuite, elles effectuent aussi un certain nombre de missions d'élimination de conseillers, de guerriers, de servants du culte qui gênent les affaires des femmes.

Aujourd'hui, elles sont surtout engagées dans une guerre discrète et sans pitié contre les sanguelames, les agents du Concile. Cette guerre est quotidienne, engagée, difficile et meurtrière. Les vipères – essentiellement des femmes, mais nombre de guerriers et de tordus les ont rejointes – sont des soldats courageux, qui savent être sacrifiés, mais qui conservent le secret de leurs généraux et sèment autant que possible de fausses informations, tout en tentant de percer les secrets du Concile.

Opérant en petits groupes indépendants, les vipères possèdent de nombreuses manières de communiquer grâce à des signes, des marques et même certaines odeurs particulières. Mis au point par les femmes des gynécées, ces codes n'ont, pour l'instant, jamais été craqués par leurs ennemis.

But : servir les femmes de l'ancien ordre des sorcières ; affronter les sanguelames ; semer de fausses informations et abuser des perceptions du Concile ; percer les secrets de celui-ci.

Puissance générale : faible à moyenne. En dehors de leurs missions, les vipères ont peu ou pas d'influence sur les Vaisseaux-Horde.

Moyens matériels : moyens à importants. Les vipères ne bénéficient pas d'une logistique importante, mais ont des sources de Tox quasiment inépuisables.

Moyens humains : faibles en nombre ; très importants en qualité. Les vipères sont peu nombreuses, mais chacune est un agent d'une très grande puissance personnelle.

Caches et refuges : importants. Les gynécées sont ouverts aux vipères qui peuvent s'y reposer ou y disparaître.

Alliés : les sorcières

Ennemis : le concile et les sanguelames ; le culte.



LES SANGUELAMES

Les sanguelames sont entièrement au service du Concile, bien que nombre d'entre eux n'en sachent rien. Assassins, espions, spécialistes de la contre-insurrection et de l'infiltration, les Sanguelames sont choisis parmi les guerriers les plus sûrs pour appuyer la politique et les actions du Concile. « Officiellement », les Sanguelames appartiennent à une société secrète destinée à traquer et combattre les sorcières et les vipères, au nom du culte. C'est d'ailleurs leur principal champ d'action et la raison que l'on donne aux jeunes recrues.

Les sanguelames sont organisés en petites cellules de trois à dix guerriers, parfois appuyés par plusieurs tordus qui s'occupent de la logistique ou de certaines missions de surveillance. On considère que deux à cinq cellules existent dans chaque vaisseau-Horde, appuyées par des moyens considérables et des autorisations d'accès étendues, y compris pour les initiations aux tox.

Les sanguelames sont généralement discrets, bien qu'ils soient dévorés par un orgueil démesuré – ne sont-ils pas les élus, les meilleurs guerriers, les plus fidèles, engagés dans une croisade contre les ennemis de la Mère.

But : traquer et éliminer les sorcières et les vipères ; servir le Concile (sciemment ou par ignorance) ; être le bras armé du culte.

Puissance générale : faible à forte selon les Vaisseaux-Hordes et la puissance locale du Concile. Les sanguelames n'ont aucune puissance politique *per se*, mais leur présence peut permettre d'appuyer certains conseillers locaux.

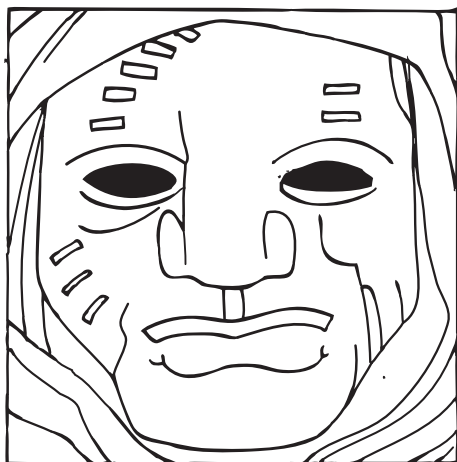
Moyens matériels : généralement importants.

Moyens humains : faibles en nombre ; très importants en qualité.

Caches et refuges : moyens. Si les sanguelames ont accès à tous les secteurs contrôlés par la Horde, la grande partie des vaisseaux reste hors de leur portée, car ils n'ont pas les moyens de les explorer ou de les utiliser en dehors de missions ciblées.

Alliés : le concile

Ennemis : les sorcières et les vipères ; la Sentinelle ; le Mycelium.



LES VAISSEAUX

ARBIS, LE VAISSEAU ATELIER

Immense atelier bruisant et industriel, Arbis est connu pour ses immenses docks, seulement dépassés par la taille de ceux du vaisseau Orchibal. Arbis s'est depuis longtemps spécialisé dans la technologie et ses hommes, guerriers ou tordus, ont des bases solides en mécanique, en bricolage, en sécurité. Arbis possède une immense diaspora, car nombreux sont ceux qui se louent ou sont engagés sur les autres vaisseaux pour encadrer des équipes de réparation.

L'arrivée de la Horde dans l'espace simérine fut une surprise et une aubaine pour ce vaisseau. Très vite, ses techniciens furent appelés pour examiner, réparer et mettre en état de marche les vaisseaux des peuples-S capturés. Bientôt, ils en surent assez pour produire les premiers vaisseaux missionnaires entièrement humains.

Depuis, ils ont continué sur cette voie, achetant ou récupérant de la technologie non-humaine, très avancée, pour l'étudier et la reproduire. Ils furent ainsi capables de fabriquer les premiers soniques de la Horde, une arme particulièrement efficace dans les coursives et qui ne risque pas de détruire du matériel.

POLITIQUE

Ni le concile ni les sorcières n'ont pu réellement s'implanter sur Arbis – ses habitants ne semblent pas concernés par ces luttes anciennes, ou ont l'esprit occupé par des projets plus ambitieux et plus importants. Néanmoins, ils ont besoin de nombreuses tox pour leurs ouvriers et le commerce est une affaire sérieuse. Du fait de l'immense diaspora qui s'éparpille à chaque conjonction et du va-et-vient des vaisseaux missionnaires, il n'est pas étonnant que les conseillers de l'Arbis soient au courant de nombreuses choses sur les autres vaisseaux de la Horde. Mais leur silence et leur discrétion sont aussi la condition *sine qua non* pour que les choses restent comme elles sont.

SECRETS

Voici plusieurs années que les ingénieurs et techniciens de l'Arbis travaillent à la mise au point d'une propulsion spécifique à leur vaisseau-Horde. Leur objectif est de permettre à leur vaisseau de s'arracher du lent chemin imposé par le Maelström et de concurrencer les grands navires spatiaux des peuples-E et -S. Ils ont pu acheter de nombreux éléments technologiques aux Marchands et, lentement, assemblent un propulseur qui pourra leur permettre d'utiliser les trous de ver simérines. Cependant, une fraction des techniciens de l'Arbis est hostile au projet, car les essais seront impossibles. Ils ont peur que la mise en route du propulseur ne détruise complètement leur vaisseau

dont la structure ne pourra pas résister aux pressions exigées – à moins que le propulseur lui-même n'explose ou qu'ils se perdent dans un trou de ver mal calibré. Il y a déjà eu des actes de sabotage et les escarmouches entre les partisans et les opposants au projet se multiplient.

Dans un endroit isolé du vaisseau se niche une zone maudite, interdite depuis longtemps. La Mère y détruisit jadis un temple maléfique et l'endroit est resté teinté par le mal. En fait, à l'époque des guerres entre le culte et les sorcières, lors du glissement du pouvoir, un labo ingénétique situé à l'écart fut détruit par une force armée. C'était typiquement un laboratoire dirigé par une faction extrémiste des anciennes sorcières – elles tentaient d'y créer de nouvelles formes de vie et, malheureusement, bon nombre d'entre elles ont survécu et se sont reproduites. Longtemps enfermées derrière un sas blindé, les créatures monstrueuses, mais très intelligentes ont fini par trouver une voie de sortie. Lors de la dernière conjonction, elles purent voler un vaisseau missionnaire et commencèrent à infiltrer d'autres Vaisseaux-Horde. Leur base est toujours là et elles conspirent pour prendre le pouvoir.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Ark. Ce vieil ingénieur, contrefait et boiteux, est le chef de projet du propulseur. C'est un tordu habité par une fièvre contagieuse. Il veut arracher son vaisseau du destin que les Simérines lui ont choisi et donner aux hommes de la Horde les armes nécessaires pour conquérir un coin pour eux. Dès lors que les Vaisseaux-Horde pourront aller et venir à leur guise, il sera possible de monter une formidable armée pour réclamer un domaine aux peuples-E.

Jasmine. Cette femme déjà âgée vit au contact du sas qui ferme la zone maudite. Elle en est la gardienne et la protectrice – une utilisatrice puissante du tox de Khaidu (la maîtrise de la parole) – nommée par les femmes du vaisseau. Inconsciente de la situation actuelle, elle entraîne sa fille adoptive à reprendre bientôt sa charge comme elle le fit auprès de sa propre mère.



DOLOGHON, LE CHAROIGNARD

Le vaisseau fossoyeur, ainsi appelle-t-on l'immense Dologhon. Il a toujours été le récupérateur de tout ce qui traînait – les déchets des cuves comme les hommes dont on ne voulait plus ailleurs. Frondeur, indépendant, querelleur parfois, le Dologhon n'a pas une bonne réputation auprès des autres vaisseaux de la Horde – c'est sans doute dû aux nombreux contacts que le vaisseau a noué avec les aliens qui parcouraient ses coursives ou, depuis son arrivée dans l'espace Simérine, avec les peuples-S et -E. Son anneau marchand, le nom que l'on donne à ses immenses docks, est ouvert à tous, humains ou non, et grouille d'une incessante activité.

Plusieurs compagnies mercenaires – des missionnaires d'un nouveau genre, se louant aux plus offrants, dans la Horde ou sur Maelström – ont installé leurs quartiers principaux ici et ont clairement annoncé qu'ils prenaient personnellement en charge la sécurité du Dologhon, y compris pour pourchasser et abattre ceux qui causerait du tort au vaisseau ou à ses occupants. Les événements récents ont montré que ce n'était pas un vain mot.

POLITIQUE

Le Dologhon a toujours été considéré comme le cœur et la source de l'activité des sorcières dans la Horde. Aussi a-t-il depuis longtemps été mis sous surveillance par le Concile et par le culte. Une guerre féroce se livre dans les couloirs et les sas entre les vipères et les sanguelames, bien qu'elle reste relativement discrète.

SECRETS

Il y a quelques mois, une figure majeure du vaisseau, Fra Zaber, un aveugle qui guidait et conseillait la diplomatie extérieure du Dologhon, a été assassinée dans des circonstances particulièrement horribles. Le coupable et donneur d'ordre était un membre important du Concile, un immortel qui souhaitait contrer l'influence néfaste de ce tordu un peu trop pacifique.

Les mercenaires du vaisseau ont enquêté, puis pourchassé et abattu l'homme du Concile et une grande partie de son entourage. Ce fut un coup terrible pour le Concile qui a complètement perdu son influence sur le Dologhon. Après cette affaire, le Dologhon a commencé à prendre ses distances et, si personne ne comprend exactement l'importance ou la portée de ce qui s'est passé, ni la nature de l'homme du Concile, beaucoup commencent à se poser des questions.

D'autant plus que le Dologhon n'a jamais été le centre du pouvoir des sorcières, en tout cas pas depuis des temps très anciens. Mais ces dernières y entretiennent une activité juste assez forte pour continuer à détourner l'attention de leurs ennemis.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Drogh Kahur. Ce guerrier à la musculature impressionnante est le chef de la troupe mercenaire des Cuves bleues. Ami de Fra Zaber, c'est lui qui mena la chasse contre l'homme du Concile et qui l'élimina. S'il ne s'intéressait que de très loin aux affaires politiques de la Horde (il n'est pas devenu missionnaire par hasard), il s'interroge désormais sur ce qu'il a vu et son enquête pourrait le mener très loin.

Ritanea. Chef des vipères sur le Dologhon, cette tordue aux yeux de braise est certainement une combattante douée, mais c'est d'abord une stratège et une meneuse hors du commun. Malgré des moyens toujours plus réduits, elle parvient à tenir tête à des vagues toujours plus importantes de sanguelames qui débarquent par les docks. Sa connaissance du terrain et ses appuis lui donnent un avantage considérable et les cadavres des sanguelames s'entassent mois après mois sur le Dologhon – la perte du soutien du Concile leur a porté un coup fatal.



HIMMITH DE LA CHASSE

Himmith de la Chasse, le vaisseau sauvage, le vaisseau barbare. Himmith ne démérite aucun de ses surnoms. D'abord, et contrairement au reste de la Horde, les hommes et les femmes de ce vaisseau ont tous conservé leurs cheveux, noirs, lisses et souples. On dit qu'ils refusèrent de les sacrifier au nom de la Mère mais la vérité est que les opérations génétiques des premières sorcières, destinées à limiter les déchets organiques dans les vaisseaux, ne fonctionnèrent pas sur une fraction de la population. Petit à petit, tous ceux qui avaient encore leurs cheveux étaient déportés là jusqu'à fonder une souche unique.

Certainement à cause de la profusion de déchets corporels, Himmith est aussi l'un des vaisseaux qui connaît la faune la plus importante et la plus variée. On trouve ici des créatures inconnues partout ailleurs, des troupeaux de petits ongulés ou de gros rongeurs, des prédateurs aussi, plus vifs et plus sauvages que ceux que l'on croise dans d'autres vaisseaux.

La chasse est l'activité et la ressource principale du vaisseau. Les hommes y vivent dans des secteurs réduits, bien protégés et laisse le maximum d'espace au sauvage pour entretenir les ressources cynégétiques.

POLITIQUE

Himmith est, apparemment, l'un des vaisseaux les plus pieux et les plus respectueux du culte. Le Concile y entretient une présence limitée et, comme il n'existe pas de menace sorcière, les sanguelames en sont absents. En fait, le culte qui est rendu ici est très proche de celui des origines, lorsque les femmes le servaient et l'organisaient. Si les maîtres-chasseurs sont les seigneurs du sauvage, ce sont les femmes qui conduisent et guident la destinée de l'Himmith. Aussi les sorcières trouvent-elles ici un refuge bienveillant, bien que discret.

SECRETS

Les grands maîtres du tox de Himmith (la maîtrise des apparences) sombrent de plus en plus dans une sorte de vie torpide, éthérée, peuplée de rêves de chasse. Si les symptômes sont assez proches de ceux de la Narc-Matrice, les effets en sont pourtant très différents, bien moins actifs. Petit à petit, cette torpeur imagée se répand dans la société du Himmith, ce qui ne manque pas d'inquiéter les sorcières de passage. Est-ce un problème dans la composition des Tox, des effets de l'espace simérine, un sabotage, un phénomène équivalent à celui des Narcs-Matrices ? Pour le moment, la question est sans réponse.

Depuis des générations, on parle d'une lutte qui opposerait, dans le sauvage, deux êtres incroyablement puissants : l'ombre et Balbeka. L'ombre est un des plus grands chasseurs du vaisseau, une légende immortelle ; Balbeka est un monstre énorme et dangereux, aux grands pouvoirs, le parfait prédateur. On retrouve parfois les victimes de Balbeka ou la trace de leur escarmouche – un sang épais qui fait pousser des fleurs merveilleuses dans les ténèbres.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Uirsilea Dompetch. Le maître chasseur du secteur des trois griffes fut longtemps le meilleur du vaisseau. Il a dernièrement sombré dans une sorte de coma dont il ne sort plus que pour prendre les doses de Tox qu'il exige. Les tentatives pour le sevrer ont provoqué des crises de violences abominables – il a failli tuer plusieurs personnes qu'il prenait pour du gibier. Le plus étrange est qu'au matin, son visage, ses mains, son lit sont parfois trempés d'un sang qui n'est pas le sien ; d'autres fois, il est couvert de griffures et d'écorchures dont l'origine ne peut être humaine. Plusieurs sorcières sont venues lui rendre visite et ont transmis des rapports alarmés à leur hiérarchie.

KHAIDU, LA MÉMOIRE

Foyer des aveugles, le Khaidu est la mémoire de la Horde et c'est là qu'est conservée la Litanie, l'histoire des événements du long voyage – en tout cas, une histoire de ce voyage.

Certains tordus, presque tous aveugles, sont atteints d'une forme d'autisme sévère qui les coupe du reste du monde, mais leur offre une mémoire extraordinaire et la capacité de retenir tout ce qu'on leur dit et raconte. Ils sont alors capables, si on leur pose des questions précises sous une forme rituelle, de répéter ce qu'ils savent – cette capacité fut-elle induite par les affres mutagènes du périple ou mise en place par les matriarches de l'ordre ingénétique ? Nous ne saurions répondre à cette question.

Lorsqu'on repère une mémoire parmi les enfants tordus d'un vaisseau, elle est envoyée sur le Khaidu, aussitôt que possible, afin de recevoir une formation complète – notamment, l'écoute attentive de tout ce que les autres aveugles ont à dire. Plus tard, les mémoires sont envoyées sur chaque vaisseau-Horde et enregistrent la chronique des jours. À chaque conjonction, les mémoires se réunissent sur le Khaidu et passent plusieurs semaines à échanger et à parler.

Comme ces tordus ne sont absolument pas capables d'une analyse critique ou d'un tri de ce qu'ils entendent et comprennent, ils débitent simplement les éléments en rapport avec les questions qu'on leur pose. De plus, ils ne retiennent que ce qu'on leur dit. Aussi, les erreurs, étrangetés, approximations, mensonges volontaires, etc., sont-ils très nombreux. Néanmoins, à chaque question, les réponses peuvent être très complètes et très étendues – donnant assez d'informations, vraies, fausses, tronquées, parcellaires, modifiées ou non, pour que chacun puisse se faire son opinion. On conseille souvent de contacter plusieurs mémoires pour mieux comparer.

POLITIQUE

Le Concile a un grand poids dans ce vaisseau et une grande partie des « interprètes » qui formulent les questions pour les aveugles sont ses agents. Néanmoins, à cause de sa position particulière, Khaidu reste neutre dans la plupart des événements qui déchirent la Horde. Même l'arrivée dans l'espace Simérine n'a rien changé dans les habitudes. Ce n'était qu'une chose de plus qu'il fallait mémoriser et enregistrer. Les matriarches et les sorcières se méfient énormément des mémoires du Khaidu. Qu'une parole malheureuse soit prononcée en leur présence ou leur soit rapportée, et c'est tout le secret qui les entoure qui serait en danger. Par le passé, certaines mémoires eurent, fâcheusement, des accidents mortels – des sacrifices nécessaires mais regrettés.

SECRETS

Les Seigneurs Simérines ont infiltré une mémoire dans le Khaidu. Doté d'une petite pièce de don-métal implanté dans son cortex, le jeune tordu a été élevé et opéré avant d'être rendu à la Horde. Depuis, il transmet aux Seigneurs les informations qu'il entend. Cela satisfait leur curiosité et remplit progressivement le dossier qu'ils ont ouvert sur les humains, mais ils n'ont pour l'instant transmis aucune information à leurs esclaves et serveurs des peuples-E.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Somtag Tecto. Somtag est l'un de ceux qui interrogent les aveugles pour le compte de ceux qui viennent les consulter. Homme du Concile, guerrier intelligent et perspicace, c'est aussi un agent double qui œuvre depuis longtemps pour les femmes. Sa position est délicate et pèse sur ses nerfs – il ne peut jamais relâcher sa concentration et sa maîtrise, surtout en présence des aveugles – mais il continue à accomplir sa tâche et surveille toutes les informations qui passent entre les oreilles des aveugles. Deux d'entre eux, déjà, ont eu par ses mains de nécessaires accidents – encore un poids à porter tant il aime les tordus avec qui il travaille tous les jours.



KUKCHE, LA BALISE

Le Kukche a toujours été en tête de la longue procession spatiale de la Horde, cherchant le chemin du Château blanc et symbolisant la quête éternelle des hommes. À cause de sa position très avancée, un peu en dehors de la Horde, le Kukche était peu fréquenté – chacun s'assurant simplement qu'il était là, devant, éclairant le vide de sa présence. Très vite de curieuses histoires ont circulé à son sujet, tandis que ses humains se muraient dans un étrange silence qui dure encore à ce jour. Responsable devant la Mère de son échec à trouver le Château blanc, il dut parfois subir insultes ou attaques de la part des autres vaisseaux, impatients d'arriver à bon port, ce qui renforça encore un peu plus l'aura bizarre qui l'enveloppait.

Aujourd'hui, le Kukche erre seul sur des routes incompréhensibles, rarement là où on s'attend à le trouver, mais toujours présent au moment des grandes conjonctions. Sa réputation est toujours aussi mauvaise, car les disparitions inexplicables se multiplient toujours lorsqu'il est présent.

POLITIQUE

Le Kukche s'est toujours tenu à l'écart de la politique de la Horde et les sorcières n'y ont jamais été les bienvenues. Les femmes y ont là moins de pouvoir que partout ailleurs tandis que le Concile peine à y installer ses membres et ses réseaux. Assassinats et disparitions d'agents se multiplient, ce qui ajoute encore à la secrète peur que le Kukche a fini par semer dans l'esprit des différentes forces de la Horde.

SECRETS

Le Kukche captura une étrange créature dans les premiers temps du voyage, un vagabond de l'espace, un buzug énorme et blanc. Ces créatures ont la capacité de pouvoir effectuer des transpositions spatiales en pliant le continuum et de transporter ainsi les éléments qui leur sont liés. Race à l'intelligence pratiquement animale, les buzugs ont aussi la capacité de faire naître d'étranges rêves dans la tête des hommes. La présence de cette bête dans le Kukche est le cœur de son secret : depuis l'origine, c'est le ver qui emporte les hommes dans l'espace, faisant avancer la Horde par bonds erratiques et complexes, tandis qu'il implanta jadis les images du Château blanc, à la base des croyances de la Mère.

La créature est droguée à mort par les hommes. Elle a grandi dans des proportions inquiétantes au cours des siècles et a de plus en plus besoin de tox spéciales pour être tenue et contrôlée. Une petite secte se créa dès le début pour protéger la découverte et l'étudier. Aujourd'hui, ces adorateurs sont presque des jouets entre ses mains et, guidés par le Dévoreur, ils sont à l'origine des disparitions et de l'ambiance particulière du Kukche.

En effet, la créature mange et aspire le cerveau de jeunes enfants – jusqu'à la puberté – et avec sa taille sans cesse croissante, ses besoins sont de plus en plus insatiables. Depuis toujours, la secte qui l'entoure lui a fourni ces produits, volant des enfants quelques fois par an, sur leur vaisseau ou sur d'autres. Aujourd'hui, les besoins sont presque hebdomadaires et les gynécées sont l'objet d'attaques répétées du Dévoreur et de ses hommes – opérations qui s'étendent et enflent dans les autres vaisseaux lors des conjonctions.

L'arrivée de la Horde dans l'espace simérine est en grande partie de la faute du buzug, attiré là par la puissance du Maelström et désormais incapable de s'en détacher. Ces créatures sont bien connues des peuples-E qui les utilisent parfois, grâce à des techniques de domestication désormais bien au point. Mais celle du Kukche est l'une des plus énormes, des plus puissantes et des plus incoercibles qui soient. Si les hommes en perdaient le contrôle, elle saurait s'arracher de là et qui sait les dommages qu'elle pourrait causer au fragile équilibre du Maelström.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Le Dévoreur. Le Dévoreur est le chef de la secte qui contrôle le buzug. Tordu aveugle qui aurait sans doute dû rejoindre le Khaidu, il est aussi membre du Concile – bien qu'il n'ait visé et atteint ce poste majeur que pour mieux protéger le secret du ver. Il détient un énorme pouvoir sur le Kukche et son nom, murmuré dans les coursives sans que l'on sache de quoi il s'agisse, fait frémir et pleurer les femmes qui craignent pour leur progéniture.

L'enfant à la main couronné. Un enfant est né dans le Kukche peu après la dernière conjonction. Il portait une étrange marque de naissance sur la paume de sa main gauche, mais, à part cela, promettait d'être un guerrier comme les autres. Il fit partie des enfants que le Dévoreur avait désigné mais plusieurs tentatives d'enlèvement se sont soldées par des échecs cinglants pour la secte. Chez les femmes, un fol espoir naquit qu'il était peut-être celui qui vaincrait le Dévoreur et arrêterait des siècles d'horreur. Un groupe s'est formé autour de lui qui le protège et le dissimule désormais tandis que le Dévoreur est, à son tour et pour la première fois, saisi par la peur : et si cette histoire était vraie ? Les rêves qu'il a faits dernièrement sont sans doute pour beaucoup dans l'impatience qu'il met à retrouver l'enfant.



LHAMMUTH, LE RAPACE

Le Lhammuth est le plus petit et le plus agile de tous les Vaisseaux-Horde. Désormais appelé le Rapace, le Lammuth a connu un étrange destin au moment de son arrivée dans l'espace simérine. Très tôt engagé dans les combats contre les peuples-S, il s'est rapidement taillé une réputation mêlée d'admiration et de terreur chez ses adversaires. Protégé par de puissantes invocations, rapide, difficile à détecter avant qu'il ne soit trop tard, il harcela sans trêve les flancs des flottes ennemis qui s'acharnaient alors sur l'Ourkh.

Quand la trêve s'installa, il ne changea guère ses habitudes et continua seul la guerre, insaisissable, au point d'attaquer ses propres frères de la Horde au cours de terribles coup de main pour s'emparer de tox. Vaisseau pillard, de pirates sans foi ni loi, le Lhammuth s'est engagé dans un chemin solitaire, de violence et de sang. L'admiration que les peuples-S et les humains portaient à ses tactiques audacieuses et au courage de ses guerriers a laissé place à un profond mépris teinté de haine.

POLITIQUE

Le Lhammuth abrite toujours les chefs de la première kephte. Avides, brutaux, mauvais, ils exercent une incroyable influence sur les kephtes de tous les autres Vaisseaux-Hordes – peut-être à l'origine de cette loi tacite qui unit toutes les organisations criminelles entre elles. Sorcières ou Conciles n'ont aucun pouvoir ici ; le Culte lui-même n'officialie plus depuis longtemps et les cérémonies des jours de la Mère n'ont rien à voir avec la liturgie habituelle. Dans le Lhammuth, ce sont de longues initiations qui rythment la vie de ses hommes – des initiations qui renforcent génération après génération l'insularité du vaisseau et soudent ses membres jusqu'à la mort.

SECRETS

Des invocations très puissantes ont pris corps sur le Lhammuth au cours des guerres contre les Peuple-S et -E. Les batailles firent rage avec tant d'intensité et les tox furent utilisées avec une telle rage, que les invocations du vaisseau parvinrent à se maintenir au-delà des effets des tox et à acquérir une vie propre.

Petit à petit, elles se sont développées jusqu'à pouvoir guider les désirs de leurs créateurs – des désirs de violence irréprensible et des envies de contrôle et de pouvoir sur l'univers.

Pire, les invocations semblent avoir conçu des pouvoirs permettant au vaisseau de voyager plus rapidement, hors des routes imposées par les Simérines – à moins qu'il ne s'agisse d'une sorte d'ubiquité morbide qui finira par détruire le vaisseau et ses habitants.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Œil d'or. Chef de la première Kephte et pirate redoutable, Œil d'or est l'homme le plus important du Lhammuth. Un guerrier du même nom combattait lors des premiers affrontements contre les peuples-S. Impossible de savoir s'il s'agit de la même personne ou non – si c'était le cas, elle serait vieille de plusieurs générations. Œil d'or dirige le vaisseau-Horde, serviteur le plus précieux des invocations vivantes du Lhammuth. C'est lui qui organise les assauts et planifie les attaques, mais il ne rechigne jamais à partir lui-même à l'abordage, faisant preuve d'une cruauté sans limites. Il est surtout connu pour ses viols et ses rapt de femmes, et ses harems regorgent des filles qu'il a enlevées toutes ses années et dont les enfants deviennent ses soldats fanatiques.

ORCHIBAL, LE RENÉGAT

Orchibal est passé aux mains de l'ennemi. C'est en tout cas ce que tout le monde dit – et lorsque le vaisseau se présente aux grandes conjonctions, peu se pressent réellement pour l'accueillir, à l'exception de l'Arbis ou du Dologhon le plus souvent.

En fait, personne ne sait exactement à quel point cette rumeur est vraie ou non. Mais il est indéniable que l'Orchibal a accès à des technologies impressionnantes et que ses habitants aborent, plus que quiconque, le don-métal. Les dirigeants de l'Orchibal se font les avocats des Seigneurs Simérines et de leurs servants, prêchent la paix et le rapprochement, l'installation des hommes sur Maelström même. Ces paroles sont mal perçues par les autres vaisseaux et « ceux de l'Orchibal » ne sont pas les bienvenues, bien que le commerce des tox continue comme avant.

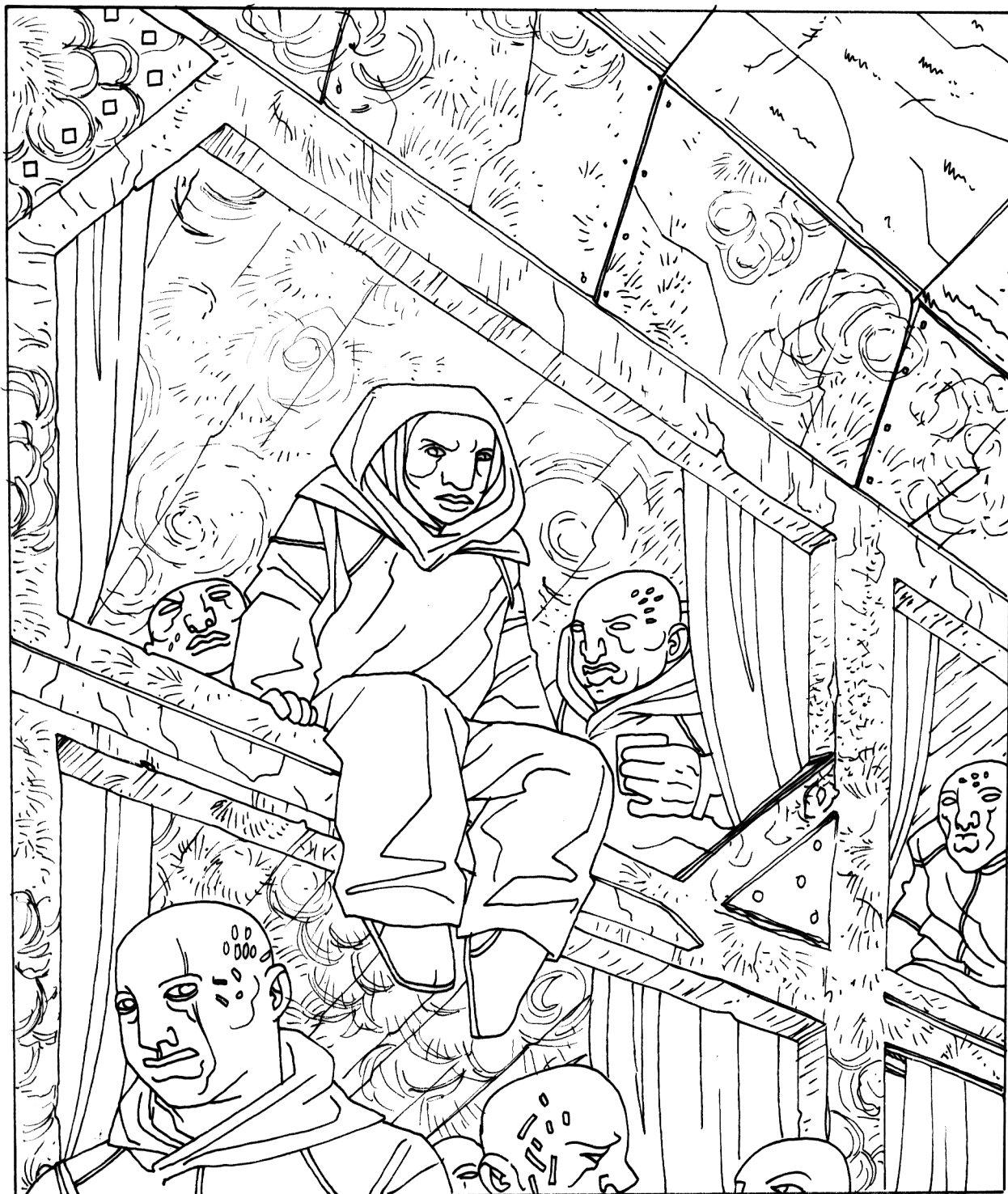
POLITIQUE

Si les instances du culte sont toujours très présentes dans le vaisseau et les traditions respectées avec beaucoup d'attention, le concile a, quant à lui, été complètement éliminé et ses agents traqués. De nombreux assassins sanguelames sont envoyés ici pour éliminer les conseillers de l'Orchibal et en percer les secrets, mais ce sont presque toujours des missions suicides. Les sorcières n'ont pas plus de succès bien que leurs pertes aient toujours été très légères, notamment parce que les femmes de l'Orchibal, toute acquise à la cause des simérines, les protègent.

SECRETS

Les Marchands ont effectivement pris le contrôle du vaisseau – plus exactement, ils ont acheté le vaisseau et ses habitants, en échange de technologie, de protections et du don-métal que les hommes de l'Orchibal supportent particulièrement bien. Un conseil Marchand y habite dorénavant à temps complet, étudiant les hommes, apprenant, faisant du commerce par leur entremise et s'efforçant de gagner leur cœur – on ne sait jamais : les instances marchandes sont de plus en plus persuadées d'avoir affaire à un potentiel quatrième peuple-E, un peuple qui s'est avéré plus mortel et plus résistant que les Rokhraeder eux-mêmes.

En fait, les Marchands ont surtout offert l'immortalité – plutôt une vie longue, de celle que connaissent les chefs du concile – et des moyens de protections aux dirigeants et aux conseillers de l'Orchibal. Un cadeau peut-être empoisonné, car les jeunes commencent déjà à ruer dans les brancards devant cette gérontocratie qui s'installe petit à petit et verrouille les postes. Le Mycelium est notamment de plus en plus actif, profitant des technologies offertes par des factions marchandes plus coopératives avec les jeunes.



PERSONNAGES REMARQUABLES

Tsssooo. Le chef des marchands sur l'Orchibal est une créature très intelligente et très manipulatrice qui a bien compris les motivations et les désirs humains et qui en joue avec subtilité mais efficacité. Il a des pions dans tous les groupes de pression du vaisseau – conseillers, femmes, mycélium – et commence même à envisager infiltrer le concile pour en apprendre plus et en faire plus : les hommes sont des armes pour la guerre qui se prépare entre les peuples-E et une arme, il faut apprendre à s'en servir. Une créature décidément utile et dangereuse à la fois.

OURKH, LE SACRIFIÉ

L'Ourkh erre lentement dans le vide de l'espace simérine, estropié, criblé, à demi-détruit, presque désert...

Jadis, il menait la Horde, juste derrière le Kukche. Lors de la guerre contre les Peuple-S, il se plaça en première ligne et protégea autant que possible le reste de la Horde. Il sacrifia plus de la moitié de ses habitants dans les terribles combats qui firent alors rage. Ce sont les actes de bravoure insensés de ses fils qui achetèrent la réputation des hommes et leur tranquillité, car aucune créature de Maelström ne souhaite payer une deuxième fois le prix qu'elles payèrent alors face à l'Ourkh.

Aujourd'hui, le vaisseau se traîne sans espoir, sans vie. Si la légende de leurs pères fait la fierté des enfants de l'Ourkh, ils sont aussi amers et désespérés. Depuis la fin de la guerre et des hostilités, il semble que le reste de la Horde les ait oubliés et ne leur apporte plus qu'une aide très limitée. Durant les conjonctions, les prix restent pour eux les mêmes alors que les moyens de production de l'Ourkh furent réduits à peau de chagrin. Le ressentiment s'accumule tandis que le culte de la Mère est remis en cause et que l'organisation politique traditionnelle commence à s'effriter.

Lors de la dernière grande conjonction, l'Ourkh a été étonné et effrayé. Ses cales étaient pleines de produits étranges – des préparations nouvelles, au goût incroyable et à la fraîcheur inhabituelle, qui se sont arrachées sur les marchés des docks et qui ont drainé une grande quantité de richesses vers le vaisseau abandonné.

POLITIQUE

La vie politique à bord de l'Ourkh est, pour le moins, léthargique. Le désespoir, associé au ressentiment et aux conditions de vie qui se sont développées dernièrement, ont éteint le vaisseau et ses habitants vivent simplement en attendant le lendemain, sans plus se préoccuper de sorcières, de concile ou même du culte. Le Mycélium est peut-être l'organisation la plus active – surtout dans la mise en place du trafic de produit des Narc-Matrices. Le Concile, qui avait abandonné le navire, a commencé à y envoyer des Sanguelames pour enquêter sur la provenance des nouveaux produits, mais pour l'instant ils n'ont aucun indice sur ce qui s'y passe réellement.

SECRETS

Ce vaisseau est sans doute l'un des premiers à avoir connu le phénomène des Narc-Matrices (voir plus loin) et une grande partie de ses membres sont maintenant plongés dans une éternelle narcolepsie. Les plus volontaires, qui ont réussi à contrôler le syndrome, sentent poindre l'espoir d'une nouvelle vie et c'est par leur biais que tant de produits frais ont fait leur apparition à la dernière conjonction, afin de réunir les ressources nécessaires à la reconstruction du vaisseau.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Jigme Khezar. Ce jeune tordu est l'un des principaux maîtres de la Narc-Matrice au sein de la Horde. Il a atteint un niveau énorme de contrôle de ses capacités et les utilise pour former d'autres personnes et organiser le trafic de produits. Il tente actuellement de se rapprocher de l'Arbis pour faire réparer son vaisseau en échange de toujours plus de préparations étranges.



QOYOR, LA SENTINELLE

Depuis l'arrivée dans l'espace simérine, le Qoyor erre seul dans l'espace. Durant les grandes conjonctions, personne ne monte à son bord et ses envoyés officiels portent tous des masques de métal ouvragé. Avant cela, ce vaisseau-Horde était sans doute l'un des plus discrets et des plus soumis au culte – à cause des tox qu'il produisait et de cette soumission complète, le Qoyor ne tarda pas à susciter des rumeurs inquiètes. Ses hommes seraient les espions de la Mère, son regard attentif qui mesure et jauge les hommes de la Horde où qu'ils soient.

Cette rumeur s'est terriblement amplifiée après les premières conjonctions quand le Qoyor se montra plus réservé qu'à l'accoutumée. Comme personne ne semble venir de là, comme ils ne donnent pas vraiment de nouvelles, les autres Vaisseaux-Horde ont fini par lui prêter des pouvoirs extraordinaires qui les terrifient.

POLITIQUE

Le Concile comme les sorcières n'ont aucune nouvelle de leurs agents à bord et il s'est révélé impossible d'en infiltrer de nouveaux. L'inquiétude grandit, conjonction après conjonction.

SECRETS

Le Qoyor est une coque pratiquement vide. La route que les simérines lui imposèrent après l'éparpillement du convoi passe près d'une intense source de radiation et, au cours des années, le vaisseau s'est dépeuplé – ses habitants atteints de maladies dégénératives graves et rapides ou, pour les plus résistants, de mutations horribles et handicapantes. Aujourd'hui, il reste quelques milliers d'habitants sur les millions que comptait le vaisseau. Et bien peu espèrent encore parvenir à la prochaine conjonction. C'est peut-être un tombeau qui passera alors, un cénotaphe abandonné et le deuxième vaisseau de la Horde à disparaître corps et biens.

Pourtant, ces radiations ont eu d'autres effets : une race alien particulièrement sensible à ses effets s'est développée ici, prédateurs terribles, à l'intelligence carnassière et à l'esprit de meute. Les Qoyorins hantent maintenant les zones abandonnées du vaisseau, ajoutant à la terreur des nuits de ses habitants. Et qui sait s'ils ne profiteront pas de la prochaine conjonction pour infecter tous les autres vaisseaux, par le biais de ceux qui aborderont pour prendre des nouvelles ?

QUTLUGH, LE VAISSEAU FERMÉ

Le Qutlugh est la fierté de la Horde, le plus grand et le plus magnifique de ses vaisseaux, riche de micelis uniques, aux dix mille recettes de cuve. Il y a quatre conjonctions, il fut complètement et unilatéralement fermé par ses guides.

Pour le reste de la Horde, le choc fut à la hauteur de son prestige. Que se passait-il là qui justifie une telle mesure ? Depuis, bien peu de réponses ont filtré, mais il semble que certains dirigeants des autres vaisseaux en sachent quelque chose.

POLITIQUE

Tout ce qui se passe dans le Qutlugh reste dans le Qutlugh – s'il y a une chose sur laquelle se sont accordés tous les partis en présence, c'est celle-ci. Pour le reste, ici plus que partout ailleurs, les luttes entre les sorcières et le concile, le mycélium et la sentinelle, sont farouches et violentes. Cet état de guerre civile permanente, renforcé par le secret du vaisseau, a créé un climat de paranoïa proprement démentiel.

SECRETS

Des aliens symbiotes ont pénétré dans le vaisseau peu après la septième conjonction et ont commencé à s'emparer de corps humains. Fort heureusement, leur présence fut découverte – les symbiotes, mégalomanes et orgueilleux, ne brillent pas par leur discrétion. Un état de guerre permanente s'est installé dans le vaisseau : les hommes contrôlent encore les docks et la plupart des forteresses des sas. Mais les symbiotes sont partout, ayant pris possession d'un bon cinquième de la population du vaisseau et ils commencent à apprendre les vertus de l'infiltration et de la discrétion.

Getme Sarla, le guide du Qutlugh, ordonna alors la fermeture complète du vaisseau pour éviter une contamination des symbiotes dans toute la Horde. Il envoya des messages aux autres dirigeants des vaisseaux pour les informer de la situation, mais ces derniers, pour éviter la panique ou pour jouer leurs pions, conservèrent ces données pour eux.

Dernièrement, les Rokhraeder ont pris contact avec les hommes du Qutlugh – ils connaissent bien les symbiotes (ne les ont-ils pas élevés ?) et ils possèdent des machines pour les détecter. Les prix sont, bien entendu, exorbitants : don-métal, mercenariat humain, micelis, etc.. Getme Sarla, malade et décrié par beaucoup, a accepté.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Getme Sarla. Ce tordu, premier conseiller et guide du vaisseau, a conduit toutes la guerre contre les symbiotes. Mais il est aujourd'hui vieux et malade. Les hommes du Qutlugh commencent à murmurer, à espérer son remplacement par quelqu'un de plus jeune

et de plus capable. Son aura est toujours très vive et, pour le moment, il a pu résister à tous les déchirements des factions de la Horde, afin de les unir face à un ennemi commun. Sa décision de faire appel à la technologie Rokhraeder, avec le prix qu'il faut payer pour cela, a peut-être été la décision de trop – même s'il sait qu'il n'a pas le choix.

Sogdme Tabontouk. Ce guerrier très puissant est le chef de la faction des symbiotes. C'est un tueur solitaire, violent et orgueilleux, qui tient son peuple par la terreur – il n'hésite jamais à tuer les siens pour asseoir sa domination brutale. Pour l'instant, son caractère direct et fier l'a empêché de gagner la guerre et de prendre le contrôle du vaisseau. S'il venait à disparaître, il est fort possible qu'un symbiote plus subtil prendrait sa place.



SURENGIIN, LE DISPARU

Le Surengin a disparu après la première conjonction. Tout le monde pense qu'il a été aspiré dans le trou noir et qu'on n'aura plus jamais aucune nouvelle de lui. Chacun pleure ses habitants et la perte des recettes de Tox de grade deux et trois.

SECRETS

Le Surengiin n'a pas été aspiré par le trou noir. Il a été capturé par les Seigneurs Simérines qui l'on conduit sur Maelström et étudient les humains qui y vivent afin de savoir ce qu'il convient de faire de ces nouveaux venus qui n'ont été élevés par personne.

Il est heureux que ce soit ce vaisseau qui ait été pris. Les capacités de ces hommes pourraient bien faire pencher la balance en faveur de la Horde, tant ils sont difficiles à sonder.

TULKAGHUR, LE GUIDE

Le Tulkaghur ne cède en rien face au prestige du Qutlugh. Quand ce dernier est connu pour l'industrie de ses tordus et l'imagination de ses cuvars, le Tulkaghur est loué comme centre religieux et spirituel d'une Horde vénérant la Mère. C'est ici que le culte est le plus puissant, le plus pur – la plupart des liturgies actuelles furent introduites par les cérémonies du Tulkaghur – et, peut-être, que la plupart des tox y furent offertes par la Mère. Profondément mystiques, les habitants du Tulkaghur tentent, autant que possible, de porter haut les valeurs du culte – l'innocence et le travail, la droiture et l'abandon.

Ici, personne ne pose de question – ce qui arrive à une raison qu'il n'appartient pas aux hommes de connaître – mais tout le monde s'affaire : il y a peu de secteurs abandonnés, les micelis y sont cultivés plus que cueillis, les aliens sont chassés depuis si longtemps qu'il en reste bien peu... Les castes sont aussi d'une incroyable rigidité.

POLITIQUE

Le Tulkaghur est tout entier le temple de la Horde. Les sorcières y ont été éliminées sans pitié et la puissance des femmes est particulièrement faible. Le concile lui-même a subi des revers importants quand la Sentinelle est née et a grandi ici avant de se répandre partout. L'organisation mystique contrôle en grande partie le vaisseau, bien que quelques rares zones de la société – notamment une Kephte particulièrement puissante – restent hors de sa portée.

SECRETS

La Mère a, jadis, pris soin de répartir les secrets des Tox entre les différents vaisseaux de la Horde. Le culte a néanmoins rapidement compris l'intérêt d'en conserver les savoirs en un seul endroit, en sa seule possession. Ce laboratoire primaire, très bien dissimulé, est bien incapable d'aller plus loin que de répéter éternellement les mêmes gestes ritualisés à outrance, mais le Tulkaghur est à ce jour capable de synthétiser tous les tox, de toutes les origines et de tous les grades – un pouvoir énorme désormais entre les mains de la Sentinelle.

PERSONNAGES REMARQUABLES

Tsongbah Titse. Prêtre de la Mère et premier œil de la Sentinelle, Tsongbah n'est pas loin de se prendre pour l'homme le plus puissant de la Horde. Ses réseaux sont présents partout ; la Horde obéit aux préceptes de ses prêtres ; il possède les secrets des tox... Il ne lui reste plus qu'à mettre la main sur le secret de l'immortalité du Concile et il pourra répandre les flammes de la purification sur la Horde, pour retrouver l'immaculée adoration des origines et le véritable message de la Mère.

TUNGOUR, LE BOUCLIER

Par bien des côtés, le Tungour ressemble au Tulkaghur. Le vaisseau guerrier, le défenseur, le bouclier, abrite des « paladins » intransigeants, qui protègent le dogme et la société de la Horde avec beaucoup de fierté et vaillance. Ses guerriers sont souvent les bienvenus pour arbitrer les querelles ou enquêter sur certaines affaires particulièrement sensibles, car on sait leur intégrité.

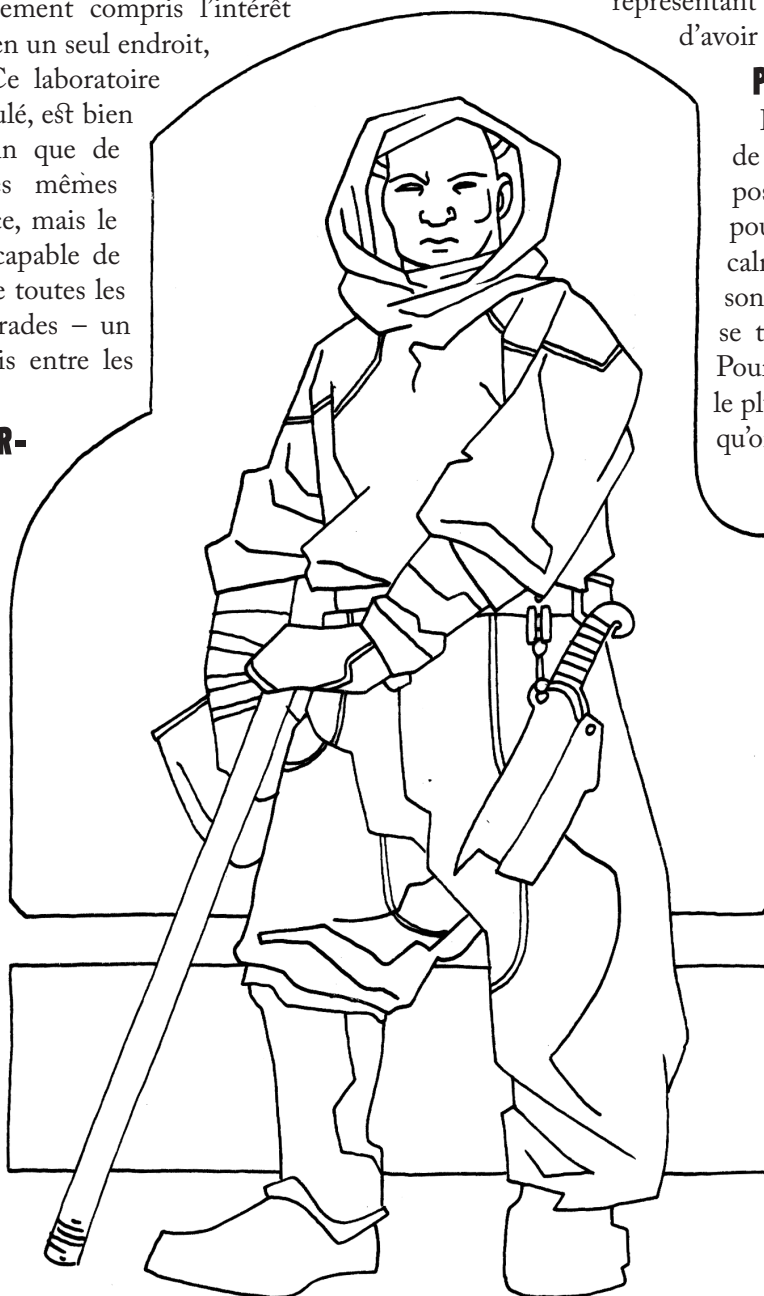
Les castes sont très rigides au sein du Tungour ; les femmes vivent dans de véritables forteresses protégées par les guerriers, forteresses qu'elles ne peuvent quitter sous aucun prétexte. C'est aussi ici que se déroulent les rencontres diplomatiques les plus importantes au cours des grandes conjonctions. La sécurité y est maximale, et on est assuré de la neutralité bienveillante des hommes du Tungour, qui sont toujours les derniers à parler et ne donnent leur avis que si aucune majorité ne peut se dessiner. Autant dire qu'ils sont respectés et choyés – personne ne s'avise jamais de fâcher un représentant du Tungour, à moins d'avoir à y gagner.

POLITIQUE

Le concile et le culte de la Mère semblent posséder un grand pouvoir ici. L'ordre et le calme règne. Les castes sont claires et les tordus se tiennent à leur place. Pourtant, c'est sans doute le plus bel écran de fumée qu'on puisse imaginer.

SECRETS

Le Tungour est l'antre des sorcières et des femmes de l'ancien ordre. Elles ont ici plus de pouvoir que partout ailleurs. Les guerriers – élevés par elles et fanatisés avec intelligence – sont leurs protecteurs et leurs agents. Les « paladins » sont les premiers défenseurs d'un étrange sabbat qui remonte aux origines de la Horde.



Les femmes gardent sur le Tungour certains de leurs plus grands secrets – laboratoires anciens, machines pensantes, archives ingénétiques... – et font la pluie et le beau temps sur le vaisseau. La soumission à l'ordre est leur meilleure protection contre les enquêtes et les questions indiscretes.

PERSONNAGES REMARQUABLES

La Première. Membre de l'ordre ingénétique, la Première est sans âge. Qu'elle soit effectivement immortelle ou la dernière d'une longue lignée n'a aucune importance. Elle est la femme la plus importante de la Horde, dont les savoirs anciens et les connaissances sont les plus proches des origines. Ce qu'elle sait de l'histoire de la Horde, de ses origines, de sa destination et des plans des sorcières pourrait faire tourner la tête à n'importe quel érudit.

Sidmak Ampton. Sidmak est un sanguelame. Discret, prudent, attentif, il est toujours passé relativement inaperçu, de ses ennemis comme de ses patrons. Pourtant, il est sur le point de faire des découvertes fondamentales. Sentant que quelque chose cloche sur le Tungour, il a tissé des réseaux chez les tordus pour en apprendre plus. Dernièrement, il a repéré une vipère, mais plutôt que de l'éliminer, il l'a infecté d'un microscopique engin de détection acheté aux Marchands. Il a suivi sa trace durant plusieurs semaines tandis qu'elle allait et venait. Il pense avoir simplement trouvé un nid de sorcières, qu'il fera sauter grâce à une bombe simérine – quand c'est le cœur du pouvoir des femmes qu'il est prêt d'atteindre.



MAELSTRÖM

Maelström désigne autant l'immense cité fractale des Seigneurs Simérines que l'espace entier qui surplombe le terrifiant trou noir menaçant à chaque instant d'engloutir l'univers.

LES SEIGNEURS SIMÉRINES

À quoi ressemblent les Seigneurs Simérines ? On ne connaît d'eux que les chants qui les accompagnent partout, mélodies obsessionnelles et hypnotisantes qui semblent commander aux forces de l'univers. Nul ne peut dire qu'il les a rencontrés – du moins sous une forme sensible. À moins que les mélodies ne soient leur corps physique lui-même.

Les Seigneurs Simérines sont les maîtres de l'espace du Maelström, les dirigeants de la cité, les souverains des Peuples-E et les protecteurs des peuples-S. Combien sont-ils ? Que veulent-ils ? D'où viennent-ils ? Autant de questions dont je crains ne pouvoir donner de réponse.

LES PEUPLES-E

On connaît bien plus les Peuples-E. Les trois peuples élevés par les Seigneurs Simérines se partagent désormais l'espace politique, financier, industriel, guerrier de Maelström et luttent pour conquérir la première place dans le « cœur » des Seigneurs Simérines.

TOKOHIDE

Les Tokohide sont des amibes protoplasmiques dont le corps cellulaire translucide est protégé par un champ de force qu'elles génèrent elles-mêmes. Lévitant doucement ou filant comme des flèches à travers les coursives de leurs vaisseaux, les Tokohide sont soumises à une nécessaire suppression, assez inconfortable pour les humains – ce qui doit expliquer que les rencontres entre les deux peuples soient restées relativement rares jusqu'à présent, excepté sur Maelström même.

Pourtant, les Tokohide s'intéressent énormément à ces frêles créatures, dont les corps sont si semblables aux leurs – si fragiles et pourtant si résistants. Par ailleurs, rares sont les créatures dans l'univers qui partagent un tel intérêt pour la beauté, les sons, les formes, les couleurs. Les Tokohide sont des esthètes, curieuses et cruelles, amoureuses des arts, des vibrations, des émotions que provoquent ces incompréhensibles constructions mentales, intelligentes et instinctives à la fois.

Les peuples-S que les Tokohide patronnent sont souvent très sensibles, vifs, aussi cruels et curieux que leurs maîtresses.

ROKHRAEDER

Les Rokhraeders furent les plus acharnés à mener la guerre contre les humains, leurs ennemis jurés depuis leur arrivée dans l'espace simérine. Haïssant ces jeunes loups, jaloux de leur puissance, de leurs succès, de leur orgueil et terrifiés à l'idée que les hommes puissent prendre la place que le destin leur a promis comme seigneurs de l'univers, les Rokhraeders n'ont eu de cesse de harceler la Horde – notamment les vaisseaux-mercenaires isolés. Ils poussent ainsi sans cesse leurs peuples-S à l'affrontement et, le temps passant, les escarmouches sont de plus en plus fréquentes et violentes.

Les Rokhraeders ressemblent à d'immenses crabes caparaonnés, exosquelettes aussi durs que l'acier. Mais ce crabe n'est que la monture. Il contient une poche, sous la carapace dorsale qui contient une colonie de bactéries – et c'est cette colonie dans son ensemble qui forme la créature intelligente appelée Rokhraeder. Lorsqu'une monture est

trop âgée ou trop blessée, il est aisé de transférer cette poche vers un crabe plus en forme, assurant ainsi une quasi-immortalité de l'esprit : tant que les bactéries d'une colonie se reproduisent à la même vitesse qu'elles meurent, le Rokhraeder continue de vivre à jamais.

De nouveaux Rokhraeders naissent pourtant parfois : des colonies confrontées à des problèmes de schizophrénie se séparent et créent de nouveaux individus indépendants plutôt que de sombrer dans la folie. Cela en a fait un peuple assez solitaire, paranoïaque, agressif et envieux. Les Rokhraeders vivent le plus souvent seuls, seulement entourés de leurs peuples-S qu'ils choisissent querelleurs et puissants comme eux-mêmes.

MARCHANDS

Bien qu'ils soient des plus amicaux et pacifiques avec les humains, les Marchands ont mis bien du temps à s'en faire respecter – il faut dire que leur apparence très proche des micelis ne prédisposait pas à une prise de contact facile.

Les Marchands sont des créatures fractales rampantes – des choux romanesco doués d'intelligence, si vous me pardonnez cette comparaison peu flatteuse. Peuple semi-végétal, en fait la symbiose de nombreux insectes et bactéries et d'une créature photosynthétique, les Marchands sont, plus que quiconque, conscients de l'importance des échanges équilibrés et des stratégies coopératives gagnantes.

Si nombre de marchands ne dépassent pas les quelques dizaines de centimètres de hauteur, les plus puissants peuvent atteindre deux à trois mètres de haut. Dénudés de membres manipulateurs, les Marchands utilisent des générateurs de champs TK assez puissants et, grâce à leur arsenal chimique complexe, ils sont loin d'être sans défense contre quiconque.

Les Marchands s'intéressent essentiellement aux peuples-S qui peuvent palier leur déficit physique – ces derniers sont manufacturiers, ingénieurs, techniciens, factotums, avec des esprits cartésiens, posés, organisés.

GUERRES DE SUCCESSION

Les Seigneurs Simérines présentent toutes les caractéristiques d'une race qui se meurt – ou passe à autre chose – prête, en tout cas, à abandonner ses enfants et ses héritiers. Que se passera-t-il quand ils ne seront plus là : telle est la question qui agite les peuples-E. Sans les chants du créé, c'est tout l'édifice du Maelström qui sera englouti dans les profondeurs du trou noir. Les Seigneurs Simérines ne peuvent partir sans en laisser les secrets à quelqu'un.

Une guerre secrète fait rage entre les trois peuples-E – ce n'est en apparence qu'une querelle sans gravité entre enfants, afin que les parents ne remarquent rien ;

ce sont les peuples-S qui sont en première ligne. Mais trois enfants gâtés qui se haïssent finissent toujours par casser quelque chose.

Malheureusement, les hommes sont arrivés. Si étranges, si puissants, si indépendants, doués de pouvoirs inconnus, presque les égaux des trois peuples-E.

Et les Seigneurs Simérines se sont intéressés à eux.

Pour les Tokohide, les Marchands et surtout pour les Rokhraeders, la Horde est un concurrent trop sérieux pour qu'on l'ignore et elle a prouvé que la force brute ne pouvait rien contre elle. Selon leurs inclinaisons, les trois peuples cherchent maintenant à circonvenir le quatrième joueur sans donner de prise à leurs ennemis.

LA CITÉ DE MAELSTRÖM

La cité de Maelström dépasse l'entendement humain. Grande comme un monde, plus grande encore à cause de son architecture fractale à n dimensions, elle pourrait sans doute accueillir toutes les créatures qui errent dans l'espace simérine. Sa composition étrange – une fine poussière répondant aux chants du créé dont les mélodies baignent continuellement la cité – et ses caractéristiques physiques – elle s'adapte continuellement à chacun de ses hôtes, leur fournissant en point focal les conditions idéales de pression, température, gravité, air ou autre – la rendent particulièrement difficile à appréhender pour les hommes de la Horde.

Sans compter qu'ils doivent ici côtoyer des millions de créatures aussi étrangères à l'humanité que cette dernière doit l'être pour elles. Pourtant, ici, les relations sont simples : chacun vaque, vit, s'affaire, poursuit ses buts. Les opportunités sont infinies pour qui cherche du travail, des ressources, du matériel, des informations. Aussi vieille que les Seigneurs Simérines eux-mêmes, la cité est parsemée de ruines bizarres – des endroits où la poussière est morte et a cessé de répondre aux ordres des chants. C'est là, hors d'atteinte de la perception des Simérines que les comploteurs se réunissent, installent leurs bases ou conduisent leurs sombres plans pour prendre le pouvoir sur Maelström. Bien entendu, ces zones mortes n'offrent pas toujours des conditions environnementales très propices, puisqu'elles ne réagissent plus.

LES CINQ PLANÈTES AU BORD DU MONDE

Les cinq planètes du bord du monde – Téréré (Tokohide), Apa (Rokhraeder), Calubé (Rokhraeder), Onéo (Marchands) et Lahuma (Tokohide) – sont au cœur de la puissance des peuples-E. Chacune ouvre les routes spatiales d'un large secteur stellaire où on trouve planètes, peuples-S à soumettre, ressources matérielles et énergétiques.

Ces cinq planètes orbitent autour de Maelström, accrochées au bord du trou noir, offrant des portails de saut et des tunnels vers le reste de l'univers. Sur chacune, une immense citadelle, faite de la même poussière morte que certaines zones de Maelström, accueille les gouvernements (ou ce qui en tient lieu) de chaque peuple-E.

Par le passé, les Seigneurs Simérines ont pu sans raison confisquer une planète pour la remettre à un autre peuple. Est-ce que cela pourrait arriver de nouveau, cette fois en faveur des hommes ?

UNE NOTE SUR LA TECHNOLOGIE DES PEUPLE-E

Considérez que les technologies non-humaines de l'espace simérine sont de l'ordre de la magie pour les hommes – artefacts parlants et pensants, sources d'énergie inconnues, propulsions spatiales par pliage, etc.. Tout est possible. Et même le reste.



LA NARC-MATRICE

Que sont ces étranges Narc-Matrices dont nous parlons depuis le début de cet ouvrage ? L'espoir de l'humanité ? Un piège des Seigneurs Simérines ? Un effet des chants du créé ? Une évolution naturelle ? Le Château blanc tant espéré ?

La Narc-Matrice est d'abord un syndrome qui atteint des groupes d'humains ayant tissé des liens importants ensemble au travers d'épreuves difficiles. C'est la confiance, l'entraide, l'amour, l'amitié, des expériences communes enrichissantes qui créent ces liens. Ces groupes sont toujours mixtes – hommes et femmes – et généralement composés d'au moins trois personnes.

Les syndromes se manifestent plus ou moins vite, plus ou moins fortement. Parfois, ils disparaissent aussi rapidement qu'ils sont apparus ; d'autres fois, ils reviennent, se renforcent, jusqu'à engloutir les humains qui s'y laissent prendre. Il y a des morts, des disparitions, des accidents.

Et puis, petit à petit, on apprend à contrôler la Narc-Matrice et elle vous offre des possibilités infinies. Proches de celles des chants du créé peut-être...

D'abord, donc, le groupe se constitue. C'est souvent long, car les liens qui sont tissés doivent être absolus si la Narc-Matrice veut s'implanter correctement.

Viennent ensuite les premiers rêves. Les personnages se retrouvent sur la Terre, toujours le même lieu, une montagne, une plage, les rues d'une cité vide... Ils y sont nus, mais n'ont ni froid, ni faim. Ces rêves sont aléatoires, d'abord rares et incontrôlables puis de plus en plus intenses. Les personnages ne s'y croisent pas, n'en rêvent pas forcément en même temps, mais l'impression qu'ils en retirent est toujours pleine et rafraîchissante – généralement, ils peuvent regagner un point d'Héroïsme, même en plein milieu d'une aventure.

C'est alors que se crée véritablement la Narc-Matrice. Les personnages apprennent à provoquer ces rêves en sombrant dans un sommeil paradoxal. Ils se retrouvent alors dans ce lieu sur Terre – un lieu ouvert, toujours magnifique qu'il y pleuve ou que le soleil le baigne. Ils peuvent parler entre eux, se déplacer, explorer les lieux. Au réveil, ils se rappellent parfaitement tout ce qui s'y est passé. Mieux, même s'ils sont éloignés de milliers de kilomètres, chacun à un bout de l'espace simérine, les personnages peuvent se retrouver là en choisissant simplement de vivre un épisode de narcolepsie.

Avec le temps et l'expérience, les personnages peuvent se rendre compte qu'ils peuvent manger, respirer, survivre, en passant en Narc-Matrice – même si leurs corps physiques sont placés dans des conditions insupportables (dans l'espace, dans la glace ou la fournaise, sans air, sans nourriture, etc.). Une fois endormis, leurs rêves suffisent à soutenir leurs besoins physiologiques.

Et bientôt, ils peuvent revenir de la Terre en ramenant des objets – de la nourriture fraîche, des fruits, de la terre. Les personnages peuvent aussi y monter des objets pour les y cacher ou pour les échanger. Il suffit de revenir les chercher plus tard, quand le besoin s'en fait sentir. Bien entendu, leur propre corps est toujours en bas, plongé dans le sommeil, tant qu'ils sont là. Mais quelle importance... C'est d'ailleurs le piège dans lequel de nombreuses Narc-Matrices finissent par tomber tandis qu'elles plongent dans un éternel sommeil.

Mais celui qui s'applique peut atteindre un nouveau stade. Il ne lui suffit plus que de fermer les yeux et de se concentrer pour être sur la Terre, sans perdre conscience ici-bas.

Enfin, à l'apogée du contrôle sur la Narc Matrice, le personnage est ici et là-bas en permanence, sans effort. Il peut sortir et marcher dans l'espace sans risque ; il peut supporter tous les dangers environnementaux sans effort.

A-t-il atteint le Château blanc ? Ou est-ce le premier pas dans l'apprentissage de la puissance des Chants du créé ?

Comme dans les livres de Pierre Bordage, après l'horreur et les ténèbres, la fin est rayonnante et pleine d'espoir pour l'homme.

