

TABLES DE RENCONTRE

SUR UNE PLATE-FORME DE PÊCHERIE

ET SUR L'OCÉAN NOIR

AIDE DE JEU POUR Exil

Pitche
pitche@sden.org

TABLES D'ÉLÉMENTS D'AMBIANCE

Plate-forme (Id12)

01. Accident industriel
02. Bagarre de taverne
03. Bourrasque
04. Chute
05. Débarquement de marchandises
06. Déglingue
07. Enterrement
08. Grutier
09. Prostituée
10. Rixe
11. Rouillard
12. Sous le manteau

Accident industriel. Dans l'empressement de la production dont le rythme ne peut jamais faiblir, certains se retrouvent littéralement broyés par accident dans le système. Ceux-ci sont légions et on s'en soucie beaucoup moins qu'en Exil.

Des conduites qui lâchent, des jets de vapeurs brûlants qui fusent, des hachoirs mécaniques sectionnant l'un ou l'autre membre, si ce n'est la tête elle-même, des engrenages qui agrippent l'un ou l'autre vêtement ou cheveux, etc.

Les accidents de gravité variable se passent tous les jours dans les pêcheries et les conserveries. Sur la Déferlante, le syndicat prend en charge les frais funéraires et alloue une prime aux hypothétiques héritiers...

Bagarre de taverne. Généralement sur chaque plate-forme, il y a bien deux endroits de réjouissance : le bordel et la taverne. Dans la seconde, on y vient boire plus que de raison.

Tout cet alcool finit par embrumer certains, encore plus qu'une nappe de brouillard sur l'océan Noir, les esprits s'échauffent et les retenues s'amenuisent, aiguisés par l'alcool et très vite une bagarre éclate.

Cela se transforme très rapidement en véritable pugilat collectif, chacun se défoulant à l'occasion... Ces bagarres sont très impressionnantes pour celui qui n'est pas habitué.

Les plus grandes victimes sont souvent les pièces de mobilier ou de service, au grand dam du tenancier. Celui-ci d'ailleurs envoie un garçon de cuisine quérir des secours et se met à bastonner et assommer sévèrement les plus excités.

Profitant de l'occasion, de temps en temps, certains personnes y perdent la vie, un vil et traître coup de couteau, règlement de comptes entre petites frappes et mafia locale...

Certains piliers de comptoir à l'ardoise interminable s'entendent discrètement avec le tenancier : s'ils arrivent à maîtriser efficacement les agitateurs, ils verront leurs dettes diminuer ou s'effacer. Ainsi, il peut toujours compter sur l'appui de ses plus « fidèles » clients.

Bourrasque. Une forte rafale s'engouffre au milieu des poutrelles et charpentes de l'édifice. Le vent traverse toute la colonne emportant au passage tout ce qui n'est pas solidement accroché ou attaché. Des vêtements volettent un peu partout et finiront par se poser mollement sur le parvis de son nouveau et inattendu acquéreur... Ainsi le veut la coutume, ainsi a choisi Vent.

Parfois il arrive, et c'est plus dramatique, que ce soit un infortuné qui se retrouve emporté et soulevé de terre par la bourrasque et finisse par s'écraser plus bas, le corps sans vie, complètement disloqué par la chute et les heurts qu'il a subis en percutant poutrelles et murs d'acier...

Chute. Mal harnaché, un fort coup de vent, une bousculade souvent accidentelle, précisons-le, une glissade sur le sol mouillé ou souillé, et on effectue très rapidement le grand saut. Le malheureux finit sa course en contrebas complètement disloqué par les nombreux ricochets qu'il subit dans une forêt de branches métalliques. Ou pire encore il trône empalé sur une pointe quelconque tel un supplicié.

Débarquement de marchandises. Sur les quais, c'est l'effervescence. Un navire vient d'accoster et il convient de le décharger rapidement afin qu'il reprenne son long voyage. Ses marins quant à eux sont partis se détendre et discuter à la taverne ou se rendre au bordel le temps d'une escale. Seul le second assiste au déchargement, accompagné du contremaître responsable des manœuvres.

Les documents de bord et de douane sur des calepins ont déjà été visés et les taxes et autres réglées.

Alors qu'un balais incessant de grues et de treuils déchargent sur le quai pour ensuite remettre le tout sur le quai, des enfants ou des malfrats essaient tant bien que mal de grappiller ou voler l'une ou l'autre marchandise ou espèrent en secret que l'une des précieuses caisses vienne s'écraser au sol. Ainsi, éventrée et sans défense, elle se fera piller en un clin d'œil par des bandes bien entraînées à pareil exercice.

Pendant ce temps, on charge également les productions de la plate-forme à destination de Forge ou d'Exil.

Déglingue. Par manque d'entretien, à cause des vents violents et de l'action corrosive de l'eau salée, des boulons, rivets et autres attaches finissent par céder, complètement rouillés. Des poutrelles viennent alors à tomber ou à s'encastrent dans des habitations, perforant et empalant tout sur leur passage meurtrier !

Il s'entame alors parfois une chute en cascade, domino mortel, de toutes sortes d'éléments de soutien et de structure.

Nombreuses sont les victimes écrasées, déchiquetées, empalées, décapitées... c'est une véritable boucherie.

Les mitiers ont la charge avec les mécaniciens de la plate-forme de maintenir tout cela en état. Mais la tâche est colossale, les moyens manquent et des hommes paient de leur vie cette sinistre équation...

Parfois des câbles usés lâchent sous la tension trop forte et une caisse vient s'écraser précipitamment au sol. Le port du casque ne sauvera pas les malheureux qui se trouvaient là.

Enterrement. Un homme a perdu la vie, probablement lors d'un tragique accident de vieillesse... Sa famille et amis se sont rassemblés sur les quais pour lui rendre un dernier hommage en direction de l'Insondable où se trouve l'effrayante île des Morts où il séjournera tant qu'une personne aura une pensée émue pour lui...

À ce propos, une étrange coutume – mercantile jugeront certains – se pratique sur la Déferlante. Un préposé est chargé régulièrement de lire à haute voix la liste des derniers marins ou ouvriers disparus... Ce préposé porte le nom de Lecteur (en analogie aux pleureuses antiques).

C'est un service payant (5 VE par an, on peut y souscrire autant d'années qu'on souhaite) de commémoration qui est offert par l'entreprise d'incinération de la plate-forme.

Néanmoins, comme en Exil, les lois sanitaires sont de mise et respectées : tout cadavre est incinéré dans les chaudières de la plate-forme. Le pauvre bougre aura vraiment servi, une dernière fois, à réchauffer le cœur des braves gens ; décidément la mort vue sous cet angle pragmatique n'est pas une fatalité...

Grutier. Par d'habiles manœuvres et actions de leviers et de poignées, les grues et treuils se meuvent dans un gracieux et interminable balais sans jamais se cogner ou s'emmêler. Les caisses volent du quai aux cales de navires à toute vitesse.

Ainsi sur les quais, l'encombrement gagne même les airs où câbles, filins et poulies montent et descendent sans cesse.

Prostituée. Quelques prostituées souvent ragoûtantes tentent de séduire le client à venir passer quelques bons moments en leur compagnie.

Elles racolent sans hésitation car il y va du sort de leur gamelle du soir et des comptes à rendre avec leur proxénète...

Elles empestent le parfum pour couvrir les odeurs d'huiles, de graisse et de poissons... Elles portent souvent des habits très exubérants qui permettent directement de savoir à quel genre de personne on a à faire.

La prostitution n'est pas interdite, au contraire. On préfère que tous ces mâles épuisent leurs hormones viriles à cette tâche au lieu de se battre comme des chiffonniers.

Rixe. Une bagarre éclate entre deux marins. On en vient directement aux mains pour régler le différend, souvent très futile d'ailleurs.

L'alcool ou la tension (stress, angoisse, dépression) accélèrent grandement ce genre de réactions vives et emportées.

Très vite un cercle se forme autour des combattants, telle une arène, et chacun exhorte à l'un de terrasser l'autre ! Certains engagent et prennent directement des paris sur l'issue du combat. Bien sûr, tout cela est rigoureusement interdit.

Un officier, un pandore ou un militaire vient vite, trouble-fête, les séparer et les sermonne tour à tour.

Sous le manteau. Toute sorte de trafics se déroule aux yeux et à la barde de SURETE ou des pandores, parfois même avec une bienveillance grassement rétribuée. Les pots-de-vin ne sont pas rares en ces lieux où les temps sont durs et la corruption plus tenace que nulle part.

Certains passent de la nourriture en contrebande, de l'alcool souvent frelaté et de piètre qualité (les cas d'empoisonnement au méthanol ne sont pas rares, aucun scrupule n'arrête ces bandits et leur course aux profits) ou parfois même des armes à feu, ce qui laisse présager de bien sombres complots ou mutineries syndicales voire anarchiques ?

Sur la Déferlante, l'alcool est prohibé et ce sont les flacons de liqueurs de marnicole qu'on passe de ciré en ciré contre monnaies sonnantes et trébuchantes. C'est le prix d'une bonne cuite et d'un état passager de bien-être quand on n'a pas l'argent pour se réconforter dans les bras toujours accueillants – contre paiement bien sûr – d'une prostituée.

l'océan Noir (l'Idl2)

01. « À l'abordage ! »
02. Brume
03. Léviathan
04. Monstre abyssal
05. Naufrage
06. Phare
07. Plate-forme
08. Récifs
09. Tempête
10. « Terre en vue ! »
11. Touché ! coulé !
12. Voie d'eau

« **A l'abordage !** ». Le navire se fait attaquer sauvagement par de féroces pirates. Ceux-ci fondent littéralement sur leurs victimes et ne feront pas de quartier. Ils saccageront et tueront toute personne valide sur le pont, et pilleront les cales. Généralement, ils ne se préoccupent pas du navire et finissent par le couler.

Parfois, ayant besoin de pièces ou d'un bâtiment, il garde le navire et le remorque derrière eux. Les marins sont alors souvent gardés en vie, ils serviront d'équipage forcé et seront maintenus sauvagement en esclavage. Dans ce cas, une forte escouade armée prend place à bord afin de les mener et de les contraindre à tenir le bon cap !

Brume. Une nappe de brouillard dense s'est levée tout autour du bateau tel un spectre. Celui-ci est moite et vous colle à la peau comme prêt à vous engluier, à vous phagocyter à tout jamais. Il est aussi perturbant et malsain que le brouillard qui s'engouffre et parcourt les bas-fonds d'Exil.

Votre seule consolation c'est que vous ne risquez pas ici de rencontrer le terrible Etre de brouillard, enfin normalement...

Les conditions de navigation sont très pénibles et votre embarcation risque bien de s'échouer ou de percuter un récif. La vigie est aux aguets ! Les jets de Talent Marin subissent quelques malus.

Léviathan. Véritable fierté exiléenne, c'est l'emblème flottant de la toute puissance économique et commerciale d'Exil. Ces immenses navires cargos mus par de puissantes machines absurdes tracent un long sillage imperturbable sur l'océan Noir et sillonnent toutes les voies maritimes pour apporter matières premières et produits manufacturés des comptoirs commerciaux, plates-formes, concessions et îlots miniers.

Monstre abyssal. En naviguant dans les eaux inexplorées et sauvages de l'Insondable, il ne serait pas rare de croiser de pareils monstres ! Enfin, les plus

redoutables et gigantesques ont plus l'habitude de peupler les légendes qui s'échangent dans les tavernes bien arrosées ou les plates-formes perdues en pleine mer...

Il n'empêche que ces hardis capitaines de piquiers ne (pour)chassent pas des bancs de sardines ! Il y a bien d'impressionnantes et étranges créatures aux formes bizarres, presque aveugles, qui peuvent surgir sur vous la gueule béante prête à vous avaler d'un coup !

Naufrage. Le navire vient de s'échouer sur un banc de sable ou peut-être est-il parvenu vaille que vaille à atteindre des rivages salvateurs. Il est complètement immobilisé, en perdition, et les dégâts sont très importants. Le voir repartir sur les flots prendra quelques temps et nécessitera peut-être du matériel. Les marins vont devoir s'organiser pour subsister et regagner les rivages pour quérir des provisions de vivres et d'eau potable. Une expédition devra être organisée en ce sens. Cette corvée est indispensable à la survie de tous.

Vous voilà naufragés ! Peut-être qu'un bateau croisera ces eaux pour vous porter secours et assistance ? En espérant qu'il ne s'agisse pas de vils pirates ou trafiquants.

Phare. Un antique édifice en obsidienne posé sur un petit roc effleurant à peine les flots garde l'entrée d'un port ou d'un chenal. Il guide les navires. Modernité oblige, c'est souvent une machine-soleil qui balaie les vagues d'un faisceau lumineux. Il peut s'agir d'un faible trait de lumière qui fuse d'une noirceur infinie ou bien d'un point lumineux qui est perdu dans les ténèbres et qu'il faut prendre comme cap afin de se diriger sûrement ! Gare aux navigateurs qui confondent ses points de repères.

Plate-forme. Au détour d'une vague, d'un flot de brouillard, une forme massive se détache. Tout autour d'elle, un bruit d'intense activité humaine et industrielle. Des lumières percent et brillent de partout. On vient d'atteindre une plate-forme comme il en dérive sur l'Insondable. Véritable ville sur l'eau, bourdonnante d'activité, c'est une Exil en miniature perdue sur un bout d'obsidienne au beau milieu de l'océan Noir, esulée. La vie y est dure et sauvage.

Récifs. Le navire aborde une zone de récifs. Des saillies rocheuses d'obsidienne jaillissent de partout, coupantes comme des lames de rasoir. La plus solide des coques s'en trouverait écornée. L'attention du navigateur et du capitaine à la barre est de mise.

Un jet de Talent Marin difficile (-5) est requis pour sortir de ce piège. L'aide d'un navigateur expert ou la connaissance des lieux pourrait faire baisser la difficulté à délicate (-2). La lumière d'un phare permet également de diminuer la difficulté d'un niveau.

L'Administrateur veille à fixer le niveau précis de difficulté. Un échec pourrait s'avérer être catastrophique ! Dans ce cas, reportez-vous à l'élément d'ambiance « **Voie d'eau** » ci-dessous.

Tempête. Plus que d'habitude, les vents se lèvent, les vagues atteignent des hauteurs incroyables et le bateau tangue dans tous les sens comme une vulgaire coquille de noix. L'océan Noir se déchaîne, réclamant son lot ?

Le capitaine a fort à faire pour maintenir le cap, cramponné au gouvernail. Des vagues submergent le pont. Tout est balayé sur son passage. Gare à celui qui s'y trouve sans être harnaché, il pourrait bien être emporté et passer par-dessus bord sans aucune chance de survie !

Les objets mal arrimés ou non attachés glissent de tout côté, il pourrait bien heurter un groupe de marins en manœuvre sur le pont.

Mais cela n'est rien par rapport à la crainte qu'après la tempête un calme étrange ne s'installe, laissant augurer l'émergence de la sinistre île des Morts, funeste présage pour tous les marins !

« **Terre en vue !** ». Le navire approche d'une île ! Celle-ci peut-être inconnue et receler bien des mystères ou des richesses !

Des minerais précieux ou indispensables s'y trouvent peut-être ? Elle pourrait être le repaire d'affreux pirates ? Peut-être que des naufragés s'agitent sur la plage tentant d'attirer l'attention de la vigie dans leur direction afin de les secourir ? Un artefact ou une statue antique de l'époque des Anciens trône peut-être en son centre ?

Ou tout simplement, elle figure sur leur carte et n'est autre que leur destination initiale. Un îlot minier ou une concession sur laquelle il faut charger et embarquer sa production et y apporter du matériel, des bras supplémentaires ou des réserves.

Touché ! coulé ! Votre navire vient de se faire sauvagement éperonner ou balayer par une salve d'artillerie ou de piques. Les dégâts en surface sont considérables, acier, bois et chair sont déchiquetés et quantité de morceaux sont projetés un peu partout aux alentours. Il se peut qu'une **voie d'eau** menace directement le navire, sa marchandise et ses occupants.

Tout le navire a été ébranlé et a vacillé sous le choc. Il a fallu stopper les machines... Vulnérables, à la merci du coup de grâce ou de l'abordage, les marins s'attendent au pire.

Voie d'eau. C'est trop tard ! La coque du navire vient de se déchirer sur une bonne longueur contre des récifs. Eventrée, la cale du navire commence à se remplir d'eau !

Les pompes automatiques ou celles actionnées à la force des bras permettent d'évacuer l'eau pendant que des mécaniciens tente de colmater la brèche. Sans cela, le navire risque très vite de sombrer corps et âme.

Il est difficile de se mouvoir dans tout cet environnement liquide, des débris flottent un peu partout. De plus le fort courant qui s'engouffre dans la cale rend la progression encore plus pénible et exténuant.

Des tuyauteries expulsent des jets mortels de vapeur brûlante. Si la pression n'est pas rétablie, la chaudière pourrait bien exploser !

Les passagers sur le pont, quant à eux, ne pensent qu'à s'enfuir ! Espérons qu'il y ait assez de canots de sauvetage sinon de furieuses bousculades et empoignades risquent très vite de commencer et de dégénérer.