

CIEL ! J'AI ÉGARÉ MON CARBURATEUR

S scénario Tigres Volants pour personnages nomades, aux inspirations *Firefly* / *Black Lagoon* à peine camouflées.

PRÉMISSES AGRICOLES

Les personnages se retrouvent dans un trou paumé. L'endroit précis n'est pas réellement important, sinon qu'il s'agit d'une communauté isolée et agricole, dans un secteur pas forcément très bien fréquenté. Dans le cas présent, nous allons poser le décor dans la petite cité minière de ZanghXu, Atlantis, mais cela peut être une colonie éloignée, une station spatiale qui produit des cultures hydroponiques sur une route peu fréquentée, le fin fond du Redneckistan nord-américain ou Trou-sur-Bled, Creuse orientale.

La raison de cette escale est simple : panne de matériel. Un élément important de leur véhicule vient de rendre l'âme et il leur faut une pièce de rechange. La bonne nouvelle, c'est qu'il y en a une ; la mauvaise, c'est que tout le monde la veut.

SUSPENSION DE TRAFIC

Récemment, Stanislaw Vergrinski, un gros trafiquant de tout et du reste, mais principalement de drogue, s'est fait pincer par les autorités locales, qui en ont profité pour faire main basse sur à peu près toutes ses possessions. Le criminel en question a déjà été expédié vers la capitale pour jugement et les autochtones sont en train de vendre tout ce qui peut l'être.

Parmi ces possessions, un Puma X5 (qui, dans le cas de ZanghXu, est une vedette hydrofoil rapide, mais peut également prendre la forme d'une fourgonnette, une limousine antigrav, un yacht ou une petite navette spatiale, selon ce qui est approprié à la situation) ; cet engin, particulièrement ancien, possède la particularité d'avoir des pièces de moteur compatibles avec le schmilblick qui manque aux personnages.

RIEN N'EST SIMPLE

Le problème, c'est que pas mal de monde est intéressé par l'engin. Outre les personnages, les anciens lieutenants du trafiquant aimeraient bien récupérer sa trottinette, sur-

tout pour mettre la main sur ce qui se trouve (ou pas) dans ses multiples caches (principalement les codes de ses comptes bancaires).

Il y a aussi une collectionneuse excentrique, passionnée par les véhicules de marque Puma, et qui recherche le X5 comme étant la dernière pièce manquante à sa collection. Elle a de gros moyens, un manque flagrant de scrupules et quelques gardes du corps pour protéger les premiers et mettre en application le second.

Ajoutons à ce ménage à trois les autorités locales : sans être particulièrement corrompues, elles sont très vénales. Il faut dire que le bled est réellement un trou paumé, dont le niveau de subsistance n'est pas très glorieux. La capture du trafiquant a été un effort commun de la population qui, après l'avoir soutenu, n'a pas hésité à le trahir quand il a eu envie de changer de patelin. Entre la prime de capture et le matériel saisi, ça fait beaucoup d'argent – qui, pour le moment, a surtout servi à réparer les dégâts causés par la capture elle-même. Donc, leur bidule, ils tiennent à en tirer un maximum ; d'où la vente aux enchères.

Pour ne rien arranger, il y a les pirates : cela fait un moment qu'ils écumant la région et ils ont appris qu'un gros paquet de fric avait soudainement fait son apparition dans un bled isolé. Évidemment, ça implique de se fritter avec des gardes du corps professionnels, des autochtones hargneux, des criminels endurcis et des joueurs de jeu de rôle, mais qui ne risque rien n'a rien, pas vrai ? S'ils sont malins, ils tenteront même de jouer les groupes les uns contre les autres, afin de n'avoir à s'occuper que des survivants.

LES ÉVÉNEMENTS

Dans un premier temps, les personnages apprendront la tuile et feront quelques recherches alentour pour découvrir la pièce rare. Ils apprendront l'existence du Puma, confisqué par les autorités et qui trône au milieu de la grand-place, à la vue de tous.

Signalons pour les petits malins que la pièce qu'ils recherchent pèse quelques centaines de kilos et n'est pas facilement amovible ; de plus, les autochtones ont retiré au Puma une pièce essentielle pour qu'il soit en état de se déplacer tout seul. Les personnages apprendront que l'engin doit être vendu aux enchères le surlendemain, dans la grande salle de l'hôtel, à 18 h précises.

ARRIVÉE

Très peu de temps après l'arrivée pitoyable des personnages sur leur trappanelle arthritique, l'alarme raz-de-marée retentit et les haut-parleurs annoncent l'arrivée d'un vaisseau : c'est le yacht de la *Colonele*, fuseau lisse de métal brillant dans le soleil couchant,

qui se pose à quelques encablures du rivage. Une navette antigravité viendra déposer la *Colonele* en personne, Undriel, Veyrin, Zay et deux autres gardes du corps sur le quai.

Un peu à l'écart, les anciens complice de Vergrinski, Big Chief en tête, regardent la scène d'un œil méfiant ; un groupe de jeunes mineurs ont également l'œil sur le gang et, s'ils ont l'air méchants, sur les persos. Entre les deux groupes, la tension est visible comme les sparadraps qui ont fleuri sur les physionomies des uns et des autres.

Tout ce petit monde est très tendu et prêt à toutes les négociations (et toutes les bassesses) pour éliminer la concurrence, mais tout se déroule sous l'œil vigilant des autochtones, qui font leur possible pour consigner l'artillerie illégale en dehors de la ville. Si les personnages arborent de façon ostensible de l'artillerie, Prokoviev viendra leur expliquer les armes létales ne sont pas autorisées dans les périmètres respectifs du village et de la mine et que la gendarmerie européenne sera ravie de leur garder leurs pétoires, à titre gracieux, pendant la durée de leur séjour.

Tout le monde va tôt ou tard se retrouver à l'hôtel, à l'invitation (hem !) du propriétaire des lieux, probablement beaucoup trop occupé à faire des ronds de jambe à la *Colonele* et sa suite pour s'intéresser aux personnages. À moins que quelqu'un n'intervienne pour calmer les choses, il y a toutes les chances qu'au fur et à mesure qu'avance la soirée, les mineurs tentent de se fritter avec quelqu'un, de préférence Big Chief et sa clique (mais le groupe des personnages est également sur la liste). Tant que la bagarre ne déborde pas trop les

limites de la bienséance, Prokoviev laissera faire, malgré les cris d'orfraie d'Otoroglü ; en cas de débordement, par contre, lui et deux gendarmes mettront terme aux réjouissances.

MAGOUILLES

Hormis la *Colonele*, Big Chief et son orchestre et les personnages, il y a également cinq individus qui sont venus pour la vente ; deux sont déjà sur place quand arrivent les personnages, deux autres arrivent le lendemain par la navette, le dernier le matin de la vente. La plupart sont de la parenté d'Otoroglü, qui les a engagés pour servir de « barons » et faire monter artificiellement les enchères ; si un ou deux prennent leur rôle au sérieux, les autres ne sont pas crédibles pour un sou.

Il y a également Hans, qui se présente comme un journaliste, distribue ses cartes de visite électroniques à tout le monde et pose des questions à tout un chacun, tout en prenant moult photos. Son enthousiasme médiatique agace pas mal de monde et il y a fort à parier qu'en cas de bagarre, il sera le premier sur la liste des dégâts collatéraux.

Suivant le comportement des personnages, il se peut qu'ils soient discrètement contactés par Malika « la Rapière », du gang de Vergrinski, pour négocier l'élimination de Big Chief contre le retrait du gang. Garn est également prêt à contacter les personnages pour exactement les mêmes raisons et leur promettre beaucoup, comme par exemple une part du magot du chef. Seulement, Big Chief est du genre méfiant et s'il surprend l'un des deux en train d'essayer de le doubler, ça va finir en apocalypse.

ZANGHXU

Petite colonie minière, sise sur un piton rocheux émergeant des eaux d'Atlantis, ZanghXu a été bâtie sur un des rares endroits de l'île qui autorisaient la construction d'un port. À part le port lui-même, la plus grande partie du village est à flanc de falaise, ou peu s'en faut. En fait, il y a clairement deux quartiers : le port et la mine.

Le port est le lieu où on retrouve, outre les installations portuaires elles-mêmes (un quai de chargement pour les péniches minières, un chantier naval à peu près décent et une multitude de pontons pour les bateaux de pêche), les bâtiments administratifs, reconnaissable au fait qu'ils sont en béton polymérique standard, ainsi que la plupart des commerces. Rares sont les bâtiments qui ont un sous-sol.

La mine inclut les habitations pour la plus grande partie des autochtones et les installations minières elles-mêmes. Si, dans la partie basse de ce quartier, on trouve des bâtiments préfabriqués en matériaux composites, les habitations les plus proches des installations minières ressemblent plus à un assemblage de taudis de bric et de broc. Un funiculaire automatique relie les installations minières au quai de chargement ; il transporte surtout du minerai et du matériel, mais peut également être emprunté par des personnes à pied.

ZanghXu compte environ 750 habitants, tous installés sur la face de l'île à l'abri des vents dominants ; à part quelques entrées de mine abandonnées (souvent le fait de prospecteurs clandestins) et des grottes à mouettes, le reste du piton rocheux est à l'abandon et peu visité. Il y a quelques vieilles cabanes de chasse ou de pêche, la plupart à deux doigts de la ruine, plus un bunker-météo solidement cadencé, abritant une station automatique, près du sommet.

Harbor Hotel

L'Hôtel du Port est un des plus grands bâtiments de la ville, notamment grâce à sa vaste salle en partie creusée dans la montagne. Il est situé sur une petite place, à une cinquantaine de mètres du port, place sur laquelle on peut voir le Puma, constamment surveillé par deux gendarmes en uniforme (short kaki, chaussettes montantes, chemisette à galons et képi muni d'une visière qui pourrait servir de perchoir à mouette). L'endroit sert de salle de restaurant, de réunion et même de lieu de culte, le cas échéant.

Une micro-brasserie vétuste assure un approvisionnement en bière synthétique qui dégage une vague odeur d'iode ; on s'y fait, surtout qu'il n'y a pas trop le choix : les bibines de marques, importées, sont hors de prix et même les sodas sont chers. Si on demande très gentiment, le barman peut même aller taper dans les réserves provenant des distilleries clandestines alentours et dont l'abus peut rendre aveugle.

Au-dessus de la grande salle, une quinzaine de chambres au confort spartiate, avec commodités sur palier (et douches à

monnaie), s'étalent sur deux étages ; la bonne nouvelle, c'est que c'est relativement propre.

L'hôtel est la propriété de Demetrios Otoroglü, qui habite une demeure patricienne à peu près décente, en face.

The Singing Mermaid

Lieu de perdition, s'il en est, ce cabaret qui donne directement sur un des quais du port est un ancien chaland qui s'est échoué un jour de tempête et a été reconverti en débit de boisson – entre autres. Si les murs ont l'air un peu penchés, c'est normal : le bateau s'est planté de biais et un plancher a été posé par-dessus le pont inférieur d'origine.

La salle est microscopique, avec à peine une dizaine de tables, une scène à peine plus grande que le bar et une aération déficiente (colportant une odeur tenace de diesel). Il y a parfois des spectacles qui tiennent beaucoup du striptease pour motel à routiers, un certain nombre de personnes des deux sexes qui louent leurs charmes et, plus généralement, qui encouragent les clients à consommer un assortiment d'alcool d'origine douteuse, mais avec un titre plus élevé et un prix plus bas qu'à l'hôtel.

Le tenancier, un certain Gregor Ravich, est une montagne de muscles taciturne, qui veille sur son cheptel avec un côté paternel qui n'ôte rien à son âpreté au gain. Il a néanmoins des standards et déteste cordialement Otoroglü, au point de refuser de faire partie de son syndicat.

Le marché du matin

Tous les matins, un marché se tient sur le port, notamment sur une série de pontons amovibles autour du quai de chargement (quand il n'y a pas de minéralier amarré). On y trouve surtout du poisson frais, ainsi qu'un assortiment de produits alimentaires fabriqués par deux micro-usines flottantes vétustes à partir du plancton, d'algues et de déchets de poissonnerie. En clair, un peu tout a le goût de poisson. On y trouve aussi quelques rares produits importés, livrés par la navette du matin, à des tarifs pas humains.

C'est là que se retrouvent un peu tout le village (à part ceux qui sont à la mine), le dernier salon où l'on médite.

Le bazar Kang

Dimitri Kang et son épouse Tatiana règnent sur le bazar, entrepôt non loin du quai de chargement. Le lieu est encombré des objets les plus encombrants et de la poignée de micro-usines qui peuvent fabriquer outils, vêtements ou autres babioles à partir de matériaux le plus souvent récupérés dans des surplus militaires.

On y trouve de tout, mais de mauvaise qualité ou truffé de défauts (les micro-usines ont des logiciels quelque peu fantasmagoriques).

N'oublions pas la faune locale, qui n'est que rarement à si belle fête et qui a plein de pigeons à plumer. Tout est bon pour se faire de la thune (ou de rire un coup) sur le dos de l'étranger de passage : séduction, concours ridicules, alcool fait maison, prix exorbitants, renseignements plus ou moins bidons, etc.

PIRATES !

Le gentil journaliste enthousiaste, Hans, est en fait une taupe des pirates. Les cartes de visite qu'il distribue alentour contiennent un cheval de Troie bricolé par Päävi, qui va s'en servir comme porte d'accès pour pirater tout ce qu'elle peut, voire plus. Elle va lancer les opérations la veille de la vente, de façon à optimiser l'attaque au moment des enchères.

Sur la base des renseignements donnés par Hans, les pirates ont également deux plans sur le feu. Le premier consiste à enlever Veyrin ; ce n'est pas très difficile : l'Eylda est d'un naturel confiant et a tendance à draguer un peu tous les jolis minois qui passent – étant Eylda, le genre du minois en question n'est pas vraiment important. Il se peut d'ailleurs qu'il aille se frotter à ceux des personnages qui ont une apparence au moins remarquable, ce qui pourrait se solder par un double enlèvement, Eylda plus perso.

Quand les choses vont entrer dans une phase plus active, en théorie le soir avant la vente, les pirates débarqueront avec une navette anti-grav et se cacheront dans une grotte sur la face inhabitée de l'île ; Hans les y rejoindra et va donc disparaître du village. Le but est de faire

le maximum de bordel possible, en envoyant Vandenberg voler un bateau armé pour attaquer le vaisseau. Cela concerne directement les personnages, si ces derniers ont de l'armement lourd à bord de leur bateau – genre, des torpilles ou des missiles antichar (ce sont des PJ, après tout). Au mieux, ça peut endommager le yacht de la *Colonele* ; au pire, ça fera diversion.

Grâce au cheval de Troie de Päävi, les pirates ont déjà le contrôle de presque toute l'informatique du village et peuvent écouter toutes les conversations – notamment les recherches sur Hans Djukovic et consors, qui vont vite revenir négatives. Trop vite, sans doute, ce qui devrait éveiller les soupçons des personnages. Une fois que les pirates contrôlent tout ce qui a à contrôler et qu'ils pensent avoir mis le *Angel Tear* hors d'état de nuire (ha ! ha !), ils vont envoyer les gros bras en scaphandres de combat et prendre les gens importants en otage.

Si les choses dégénèrent vraiment et que les personnages ne contrôlent plus rien, la police régionale intervient dans les 36 heures, embastille tout le monde et confisque le Puma. Mais, avant ça, on risque beaucoup plus une riposte « mesurée » et « professionnelle » de la mini-armée de Calabria. Il serait préférable de ne pas en arriver là, surtout que le Puma a une bonne tête de dommage collatéral.

DRAMA QUEEN PERSONAE

Petit aperçu du concentré de formes de vies évoluées que l'on trouve dans Zangxhu et ses environs.

LES AUTOCHTONES

Les habitants de Zangxhu ont réussi le coup du siècle en attrapant Vergrinski – le genre qui devrait leur assurer un budget décent sur les dix prochaines années. Ils n'ont pas l'intention de le laisser filer et visent donc un profit maximum. Évidemment, cela a pour conséquence des ambitions parfois démesurées par rapport à ce qui est raisonnable, voire possible.

Werner Xiu, *patriarche de la* *communauté*

Vieux bribe voûté, constamment appuyé sur sa canne, crâne poli et barbe blanche. Sous son air de papa-gâteau, c'est un roublard à qui on ne la fait pas ou, en tous cas, pas deux fois. Il est le premier représentant de la frange raisonnable des habitants.

Il est constamment escorté par sa fille, Hilda Xiu, une matrone encore accorte mais avec l'empathie d'un logiciel de comptabilité agréé par le Département européen des Finances, ainsi que deux de ses petits-fils, Gregor Prokow et Hans Xiu qui, s'ils sont cousins germains, se ressemblent comme deux frères, surtout au niveau de leurs pétoires.

Igor Prokoviev, *chef de la police*

Avec ses faux airs soigneusement entretenus de notaire de province (petit, fluet, lunettes rondes, chapeau ridicule et air effacé), Prokoviev est en réalité quelqu'un de redoutable, mariant pragmatisme et ténacité. Il ne boit jamais, dort peu et est capable de décapsuler une bière à quarante mètres avec son Automag de fonction.

Il a sous ses ordres une dizaine de gendarmes affichant des degrés

divers d'incompétence pris séparément, mais qui s'avèrent être une force redoutable lorsque le chef est à leur tête. C'est un ancien de la Brigade territoriale, la police fédérale européenne (où il a encore gardé quelques contacts), ce qui explique.

Demetrios Otoroglii, bonnête marchand ou peu s'en faut

Sanguin, obèse et grand nerveux, ce cinquantenaire à la moustache spectaculaire est le directeur de l'Hôtel du Port (unique auberge de Zanghuxu) et président du Syndicat des commerçants de la ville. À ce titre, il se croit investi de la mission sacrée de dépouiller les visiteurs de leur dernier zloty, voire plus si affinités.

Le reste du syndicat, qui doit tout de suite compter une dizaine de membres, fait officiellement bloc derrière lui, mais le vent pourrait tourner en cas de dommages collatéraux trop importants.

Ken Sandreef, pêcheur malchanceux

Déserteur highlander échoué à Zanghuxu après moult bourlingage, il a acquis son nom actuel à la suite d'une série de rencontres malencontreuses avec des bancs de sable et plusieurs naufrages y conséquents. Il survit en faisant de la contrebande de tout, mais de piètre qualité. Son bateau est plus proche de l'épave que de la vedette rapide.

Il promet beaucoup, mais tient rarement. Son rôle dans l'histoire tient surtout de la diversion : il n'a d'intérêt que par la bande.

LES TRAFIQUANTS

L'ancien gang de Vergrinski a eu beaucoup de mal à se remettre de la perte de son chef ; la succession s'est réglée dans le sang et les larmes, éparpillant un bon quart des membres ainsi qu'un nombre non négligeable de véhicules.

Sous l'impulsion de leur nouveau chef, le bien nommé Big Chief, ils sont prêts à tout pour récupérer les informations de Vergrinski. Hormis les quatre ci-dessous, ils ont également une douzaine de gros bras.

Le gang est installé sur le dernier véhicule digne de ce nom qui ait survécu au putsch de Big Chief, un châtier soviétique rouillé d'usine dont le seul avantage est une motorisation digne d'un destroyer hydrofoil.

Big Chief Daryl MacDonald, chef autoproclamé

Ancien *biker* canadien au format pur bœuf stéroïdé, il s'est reconverti dans le trafic colonial pour cause de peine de prison sur Hadès. Il déteste le coin, déteste ses subordonnés et espère que le fric de l'ancien chef lui permettra de retourner sur Terre.

Il a conquis le trône à la force des phalanges et fait régner la terreur sur le gang. Il est du genre à penser que si la violence ne résout pas les problèmes, c'est qu'on n'en applique pas assez.

Malika « La Rapière » Yacine, femme de l'ombre

Ex-copine de l'ex-chef, elle a assez peu apprécié de ne plus être quoi que ce soit depuis que Big Chief a mis la main sur le gang ; le fait qu'elle-même ait des vues sur la cheffitude amplifie sa contrariété.

Femme de tête, elle a une assez bonne idée de comment récupérer

l'argent du chef sans s'enquiquiner avec la trottinette, mais n'en parlera à ses comparses qu'une fois l'autre gros con loin du bal – de préférence au fond de l'eau.

Garn Kildaris, génie criminel méconnu

Atalen de grande taille, cultivant une apparence soignée et un langage châtié, il aime à se présenter comme le tacticien du groupe, descendant d'une longue lignée de génies militaires atlani. En fait, c'est un mégalomane de première, qui a lu une fois Sun Zu sans en comprendre la moitié et qui est surtout sauvé par le fait que personne ne l'écoute jamais, ce qui (à ses yeux) explique pourquoi tous ses plans géniaux foirent.

Lui aussi se verrait bien chef et est prêt pour cela à toutes les alliances, toutes les magouilles et à tous les reniements. Autant dire que ses compétences de meneur donnent une idée du zéro absolu.

Zig Zag Zoug, pilote dans les brumes

Cultivant le look pirate (bandana à tête de mort sur la tête, patch sur l'œil et chemise à lacets ; le bermuda à fleurs et les tongs fluos, c'est pour le confort), ce Rowaan cultive également un alcoolisme, et ce avec à peu près tout ce qui contient de l'éthanol ; il peut disserter sur les goûts comparés du diesel et du kérosène, généralement peu avant de sombrer dans un semi-coma éthylique.

Accessoirement, c'est sans doute le seul membre du groupe qui n'a aucune envie de devenir chef.

LA MILLIARDAIRE

Alessandra Calabria est ce que l'on appelle une « super-riche » – entendons par là que même les Siyani la considèrent comme une cliente potentielle. Elle et sa suite parcourent la Sphère depuis plusieurs années au gré de ses humeurs et lubies.

Une de celles-ci est sa collection de véhicules de marque Puma, une marque originaire de la même petite ville piémontaise qu'elle et qui a disparu le jour de sa naissance (à trois mois près, mais on ne va pas chipoter) ; elle compte bien transformer le site industriel de l'usine en musée de la marque. La marque en question fabriquait surtout des engins de sport, de très haut standing, et a connu une ascension météorique pendant les premières décennies du XXIII^e siècle avant d'être coulée par une combinaison de gestionnaires incompetents et d'intérêts industriels hostiles.

Elle veut le X₅, qui est le dernier modèle qui manque à sa collection, et est en plus le dernier exemplaire connu de ce modèle qui existe. Elle est prête à mettre le prix fort pour cela – « prix fort » peut s'évaluer à acheter la moitié de la planète, si nécessaire. Cependant, elle aime le jeu et n'est pas non plus contre l'idée d'une alliance.

Son vaisseau, le « Angel Tear », est un ancien destroyer israélien déclassé, reconverti en yacht de grand luxe, mais qui a gardé un armement digne d'un patrouilleur (Catégorie 4 – 1 000 t. – **CatO 3, CatD 4, PS 1**). Hormis les personnes mentionnées plus bas, le vaisseau a un équipage d'une quinzaine de personnes, techniciens et domestiques.

Alessandra Calabria, milliardaire collectionneuse

À la tête d'un conglomérat d'entreprises de sécurité présentes en Europe, en Israël et même en Fédération des hautes-terres, « *La Colonele* » Calabria apparaît sous les traits d'une belle femme, d'âge mûr, mais avec un soin consommé pour son apparence ; elle avoue sans peine 66 ans, d'autant plus qu'elle en paraît vingt de moins. Elle a appris quelques éléments d'Arcanes de l'Éveil, ceci explique cela.

Elle aime qu'on lui résiste et n'est pas contre un défi ou un autre, mais elle entend bien avoir le dernier mot, même si elle doit pour cela enfreindre une loi locale ou quarante. Ses avocats sont très bien payés, merci pour eux ! Elle ne tolérera par contre aucune agression contre ses employés.

Undriel Giltaransil, quasi-telandil

Ataneylwen à l'apparence très androgyne renforcée par un costume cravate façon années 30, elle a plusieurs fonctions dans l'entourage de la *Colonele*, aucune d'entre elles n'étant officielle : secrétaire particulière, représentante plénipotentiaire, concubine, cuisinière, coach en développement personnel...

Alessandra l'appelle « sa *telandil* », mais elle n'a jamais passé les examens finaux et est beaucoup trop fière pour prétendre elle-même l'être ; cependant, la comparaison la flatte et sa fidélité à la *Colonele* est totale. Undriel est Arcaniste, principalement douée dans les Arcanes de l'Éveil, mais elle est aussi télépathe et communique ainsi avec la *Colonele*, dont elle supervise l'apprentissage arcaniste.

Ephrem Zay, garde du corps

Ancien soldat des forces spéciales israéliennes qui s'est reconverti dans le privé après quelques frasques un peu trop visibles, il est depuis une dizaine d'années le garde du corps attiré d'Alessandra Calabria. Il est très professionnel, très entraîné et très armé ; il est également très bien payé et très gay (ce qui est plus sain avec la *Colonele* et Undriel dans les parages).

Le « détachement de sécurité » complet de la *Colonele* compte une demi-douzaine de gens surarmés et bien équipés ; ils restent cependant à bord du vaisseau, n'agissant que si la vie de leur patronne est menacée. Dans ce cas, le vaisseau pourrait également leur prêter un appui feu, ce qui devrait se conclure par une colonie minière très plate.

Veyrin Lintaris, pilote stellaire

Capitaine du vaisseau de Calabria, cet Eylda à la flamboyante tignasse blond-roux est originaire d'un clan stellaire qui a autrefois contracté une dette avec une des entreprises de la *Colonele*. Depuis, il la sert fidèlement, pour repayer cette dette ; accessoirement, son salaire personnel n'est pas sale non plus. Il garde toujours un point de vue très eyldarin sur toutes choses, même si la promiscuité avec une horde de terriens a eu un impact certain sur ce point de vue.

Il fera partie de la délégation d'Alessandra Calabria pour pouvoir estimer l'état du Puma. Le reste du temps, il est censé rester à bord, mais il est du genre curieux et aime bien les expériences sexuelles exotiques. Qui a dit « otage » ?

LES PIRATES

Même si les autorités européennes font régulièrement le ménage, les secteurs stellaires autour d'Atlantis (surtout), d'Olympus et d'Asgard (beaucoup moins) hébergent toujours leur lot de pirates plus ou moins futés. La plupart sont des contrebandiers qui donnent occasionnellement dans l'agression pure et simple.

Dans le cas présent, ce sont des individus raisonnablement bien organisés et futés ; ils savent qu'il y a sur place une grosse dose de gens dangereux avec des gadgets agressifs. Ils comptent donc jouer les groupes les uns contre les autres avant de tomber sur les survivants au meilleur moment (pour eux, pirates, donc).

Les pirates sont une cinquantaine en tout, mais la moitié d'entre eux ne sont que des techniciens qui s'occupent, tant bien que mal, du vaisseau. Ledit vaisseau est un cargo caboteur sans âge, qui a plus de pannes par jour que de pièces d'origine et un armement nominal (Catégorie 4 – 5 000 t. – **CatO 2 CatD 3 PS 5**). Bitchy refuse de le risquer en atmosphère de crainte de ne plus pouvoir en ressortir ; il a cependant trois barges de débarquement antigrav, de modèle disparate, raisonnablement récentes (Catégorie 2 – 50 t. – **CatO 1 CatD 2 PS 5**).

Kathryn « Bitchy » Danielsdottir, capitaine pirate

Rowaan femelle, sa petite stature ne doit pas cacher le fait qu'elle pilote mieux que tout le monde, se bat mieux que tout le monde, boit plus que tout le monde et ne baise

qu'avec qui elle veut bien. C'est elle le chef et ceux qui l'oublient vont faire un tour hors du sas, parfois sans tenue idoine.

Adeptes des plans tordus, elle sait qu'avec la bande de bras cassés qu'elle commande, il vaut mieux avoir toutes les cartes en main et des adversaires endormis pour avoir une chance de gagner – et des fois, ce n'est pas suffisant.

Pete Vandenberg, pirate piéton

Ancien pilote de V-Duelling au Texas, il est du genre petit, nerveux et râblé, toujours habillé d'une combinaison de pilotage dont les sponsors bioluminescents ne sont plus que de vagues fantômes.

Pete a beaucoup de mal à se faire à l'idée que non seulement ce n'est pas lui qui pilote, mais qu'à part le vaisseau, il n'y a rien à piloter. Il a la responsabilité des troupes au sol un peu par défaut : c'est lui qui tire le plus juste et qui a le plus gros flingue (après le capitaine), mais faire le piéton, ce n'est juste pas son élément.

Päavi Valluten, pirate pirate

Sorte de valkirie au format highlander (deux mètres, cheveux blonds paille et peau café au lait), elle a gardé de son passage dans les communications de l'armée de la Fédération une grande quantité de matériel de piratage, aujourd'hui dépassé, mais qui fait quand même son effet bœuf sur des réseaux civils.

Elle a probablement autant de QI que plusieurs de ses collègues mis ensemble, mais elle est du genre no-life monomane, partageant son temps entre le piratage pour rire de

tout ce qui émet et la construction d'univers virtuels gotho-SM qui font peur même aux Parisiens.

Évidemment, comme elle est à peu près la seule créature à peu près présentable de l'équipage, c'est elle que Bitchy va enfourner à grands coups de pied aux fesses dans un tailleur rose ras-les-bonbons et envoyer faire du gringue à l'Eylda. Hilarité garantie dans l'assistance.

Hans La Fouine, pirate espion

Avec son apparence passe-partout et son air de ne pas en avoir l'air, cet humain moyen est tellement insignifiant que, pour un peu, on s'assoierait dessus sans le faire exprès.

Se présentant sous le nom de Hans Djukovic, reporter pour un vague site d'information, La Fouine utilise le prétexte d'un reportage sur la vente pour renseigner ses petits copains pirates. Il n'est pas super-crédible dans le rôle d'un journaliste et à peine plus dans celui d'un blogueur indépendant, mais les autochtones n'étant pas des flèches non plus, ils l'ont adopté.

Un vrai blogueur – ou quelqu'un habitué à ce genre de choses – pourra remarquer que son site est du pipeau : officiellement actif depuis deux ans, seuls les deux derniers mois sont fournis en nouvelles (mal) écrites, le reste étant repompé d'autres sites ou de dépêches d'agences, parfois à peine modifiées.