

Le Kraken

Maintenir le cap.

- A** *La Mère Poulpard, L'Encornet*
- B** *La Fromagerie des Lamantins, 7 voiles 8 étendards*
- C** *Vierge en Poupe, la Féroce Furie*
- D** *Le Repos du Marin, Seize Bouteilles*
- E** *Les Bûches,*
- F** *Port Fêlé*
- G** *Les Bains Communautaires d'Or-Bao*
- H** *La casse de l'oncle Torm*

Où Manger ?

L'Encornet :

L'Encornet est une taverne typique du Kraken, une salle exiguë et encombrée d'ex-voto, envahie par une foule hétéroclite de buveurs en tous genre, de joueurs invétérés et de marins hors d'âge. On y servait jadis la meilleure baudroie au champignons du fief, mais depuis un problème avec l'hygiène, on n'y mange plus que des conserves, dont les boîtes vides s'entassent dans le fond de la salle, bosselés par les jeux de massacre qu'organisent les clients réguliers. Aussi n'y allez pas pour faire un bon repas. Laissez plutôt votre regard se perdre dans les entrelacements tentaculaires du poulpe tatoué sur le ventre énorme du tenancier. Des houles graisseuses se soulèvent à chaque mouvement du bonhomme, tandis que la pauvre pieuvre tente de lutter contre le courant par de savantes et puissantes reptations de ses huit bras manchots. Ici, vous entendrez les plus ténébreuses histoires et bien des contes à dormir debout. Le tout est de savoir faire la part des choses.

La mère Poulpard :

Cette pauvre vieille gobeline, qui ne vit jamais revenir son mari ni son bateau d'une tragique saison de pêche à la morue, s'échina pendant trente ans à faire vivre sa petite famille, un bande de fainéants et de soiffards comme on en vit peu, même à Flottebaie.

Travaillant du matin au soir, l'aieule n'avait pas assez de ses deux bras pour mener à bien toutes les tâches ménagères, aussi dressa-t-elle un poulpe comme concrétionné sur ses épaules afin qu'il lui donne la main, enfin le tentacule, pour les besognes les plus simples. Elle se fit une

petite célébrité grâce à ses dons de cuisinière, et sa pension de famille devint au fil du temps une gloire locale. De nos jours, il ne reste plus d'elle qu'une poignée de riches héritiers qui exploite son nom de toutes les façons imaginables. De la pension hors de prix « qui a su conserver son cachet authentique », en passant par la conserverie « la plus moderne du Joyau » et ses « recettes traditionnelles », tout est bon pour gagner de l'argent. Disons encore, pour finir, que la Mère Poulpard est l'héroïne de plusieurs chansons populaires comme cette chanson à boire, courante sur les docks.



**« Allons la mère Poulpard
Encore un verre (bis)
allons la mère Poulpard,
encore un verre' il se fait tard.
Si l' paternel,
Si le paternel revient,
On lui dira qu'son fils (sa fille)
Est toujours plein, plein, plein »**
Chanson d'ivrogne...



Pendant le chant quelqu'un commence par trinquer avec la personne à sa gauche, qui trinque à son tour avec la personne à sa gauche etc ... Quand le chant arrive à tard, la dernière personne dont le verre a été touché (mais qui n'a pas encore eu l'occasion de trinquer à son tour) boit son verre à fond pendant que le chant continue (les "plein, plein, plein" rythment l'instant jusqu'à ce que le godet ou la chope soit vide). On recommence jusqu'à ce que tout le monde ait vidé son verre...

La Fromagerie des Lamantins:

Mr Bing est un fromager comme les autres. Il travaille avec application, toujours à la recherche d'une nouvelle recette. Très soucieux quant à la qualité de ses produits, il aime et bichonne son troupeau. A ceci près que ce ne sont ni des vaches ni des brebis que le brave gobelin va traire, mais des dugongs, bétail dolent et joueur aux embrassades étouffantes et sous marines.

Il faut le voir sur sa barge à vapeur accompagner, dans le port du Kraken, les dos larges et pâles des gros mammifères marins, ou bien dans l'eau jusqu'aux épaules, lorsqu'il seconde Maracan, l'ogre vétérinaire, dans un des bassins abrités de sa ferme aquatique.

Ses fromages aux saveurs particulières font la joie des gourmets en quête d'exotisme. Au nombre de ses spécialités on compte le « Fleur de Cave » aux champignons, ou la « Surprise fondante des Vendanges » ses raisins secs et ses lamelles de pommes, ou encore le « Délice piquant de Noël » ensemencé de grains de poivre, dans sa robe de cendre. Le « Venin des Gouffres » est une curiosité. Fabriqué uniquement à base du lait trop rare d'une femelle quinquagénaire, on dit de ce fromage qu'il est capable de marcher tout seul et qu'il est malodorant comme un nain de Mid-Nor. Espérons pour Mr Bing que ces commentaires n'arrivent jamais aux oreilles putréfiées du Despote... Les dégustations sont ouvertes aux alentours de midi et souvent bien arrosées.



LA BARBOTE :

Les voyageurs qui arrivent à Cadwallon pour la première fois par le port du Kraken se demandent souvent ce que sont ces fermes aquatiques où des gens pliés en deux, baignent jusqu'au genoux dans des bassins remplis de varechs. Ce sont des exploitations où l'on cultive la Barbote.

Cette pâte à chiquer brune, fabriquée à grand renfort d'algues fermentées et parfois d'estomacs de poissons et de miel, est un des fléaux des bas quartiers. Ses sucres ont à la longue des effets secondaires peu connus, et transforment peu à peu le consommateur aux dents brunes en abruti fou furieux. Les effets sont encore plus ravageurs, quand comme la moitié des habitués, on fait tremper sa chique dans de l'alcool bon marché, qu'on se prépare une « infusion » comme on raconte. Nombre de drames de port Kraken ont la barbote comme ingrédient et c'est à se demander pourquoi les autorités ne se sont pas encore opposées à sa fabrication.

A moins que ces buveurs devenus sauvages, dont les recruteurs militaires s'emparent à la première occasion, pour les envoyer sur tous les fronts, ne soient devenus des troupes trop précieuses, insensibles à la peur et sanguinaires à souhait...

Où Sortir ?

Vierge en Poupe:

Le jour où son navire se brisa sur les récifs, Beotius fut sauvé de la noyade par une figure de proue qui lui tendit sa main de bois. Etreignant cette vierge rougissante et dénudée, il vint s'échouer sur une des plages du Kraken. L'akkylannien ne fut pas long à y voir un signe divin, il travailla dur et finit par se bâtir une taverne, qu'il baptisa la « Vierge en Poupe ». Les figures de proue sont pour lui une vraie passion, il les collectionne et les expose dans son établissement. Du Serpent Dragon d'un grand Knor Keltois, en passant par la chasseresse velue d'une Agyro-nef Akkyshanne, toute les nations sont représentées, et l'on trouve des raretés comme l'Effeuilleuse Macabre d'Acheron, ou le cochon anthropophage qui ornait jadis le Black Pork...

Beotius rêve de posséder celle de la Féroce Furie, mais le moins qu'on puisse dire est que le capitaine Malapierna n'est pas prêt à la céder...

7 voiles 8 étendards :

Le patron de cette auberge a eu une longue carrière de mercenaire, il a écumé de nombreux champs de bataille, en s'accrochant à son rêve, son espoir : voir la mer. A l'âge mur, doté d'un solide pécule, il décida de voyager jusqu'à la cote et de se payer un navire et un équipage, qui le formerait sur le tas. Hélas, souffrant d'un mal de mer chronique et convulsif, il dut abandonner tout cela. On le vit accoster dans le port du Kraken un beau matin, remercier ses marins et commencer à déborder son navire à la hache. Pendant un mois, il s'acharna, sans adresser la parole à qui que ce soit. Les planches, les espars et les cordages s'entassaient sur le quai, et parfois « le forcené » comme on l'appelait, s'asseyait au sommet du monticule, la tête dans ses mains. Un jour, alors que Isimore Foucas accrochait un panneau « à vendre » à sa porte, il vit « le forcené » quitter sa pyramide de débris, et s'avancer vers lui, la hache à la main. Depuis son achat, « forcené » est le propriétaire de l'auberge Foucas, rebaptisée « sept voiles et huit drapeaux », à cause des voiles écarlates du navire, qui forment des drapés sur les murs, et des drapeaux et gonfalons de toutes les compagnies de mercenaire dans lesquelles le patron a servi. Ici, le marin et le guerrier itinérant sont sur de trouver un bon accueil et de solides camarades de beuverie...

Le Repos du Marin :

Un marin de passage trouvera tout ici sauf du repos ou du réconfort. Cette taverne peut vite devenir un vrai coupe-gorge et les bagarres y sont fréquentes. Le voyageur peut vite se trouver accusé de tous les torts et devoir rembourser le mobilier « très coûteux », en « bois précieux ». Ce n'est pas non plus le capitaine Blasky, cousin du propriétaire et membre de la Milice, qui sauvera le malheureux, bien au contraire ! Ses poches sont pleines de reconnaissances de dettes ! Car le Repos du Marin est avant tout une grande entreprise familiale, et ce n'est pas le Vladimir MouchKine, négociant en « meubles de luxe » au quartier des Bûches, et beau frère du capitaine Blasky qui dira le contraire...

(un personnage possédant le savoir: fief (Kraken) à 3 ou plus est au courant de cette escroquerie)

Seize Bouteilles :

Le patron de cette taverne confortable est un elfe akkys-han nommé Ramshan. Sur une étagère derrière le bar trônent 15 maquettes de bateaux, 15 merveilles de précision, enfermées dans leur bouteille. L'elfe est le concepteur de chacune de ces miniatures, ce sont des répliques fidèles des navires à bord desquels il a servi, fabriquées à base d'esquilles de bois grappillées à même la coque, le mat ou les espars.

Seule une seizième bouteille demeure tristement vide. Elle est le souvenir d'un cotre qui fut coulé par des pirates gobelins, un jour de brouillard, au large de l'Archipel des Immobilis. Ramshan eu de la chance de s'en tirer et de s'échouer sur le rivage. C'est là qu'il a rencontré une belle indigène, une ondine à la peau salée, qu'il a ramené jusqu'à Flottebaie.

La fée, hélas morte en couche il y a 14 ans, a donné à Ramshan trois filles, Ninon, Nina et Nineth, la cadette, toutes plus belles les unes que les autres. Comme Ramshan est un elfe affable, et très apprécié de tous les marins, chaque demoiselle a au moins une trentaine de tons, prêts à châtier les coquins qui auraient la main trop leste.

Port Fêlé :

La spécialité de cette taverne, grande baraque de bois sur pilotis, au bout d'un quai branlant, est la bagarre généralisée. Le mobilier porte les traces de multiples réparations, et la seule décoration ce sont des incrustations de porcelaine en morceaux dans les murs. En effet le patron, un nain couturé du nom de Guid Digrinz, a de la famille dans les fabriques de vaisselle et récupère bien souvent les invendus ou les fins de série, qu'on se jette ensuite joyeusement au visage !

Le patron et ses employés ont aussi une méthode particulière de punir les mauvais payeurs, ils les font « boire ». Ligotés à une chaise, ils les descendent par une trappe jusque dans le golfe où ils le trempe pour lui font passer l'envie de recommencer.

Les jours de forte houle, l'établissement grince comme une vieille caravelle, il tangue et se soulève tant et si bien qu'on se croirait en pleine mer. Parfois, ces soirs là, la taverne s'emplit de vieillards nostalgiques, d'anciens marins cloués à terre traînant derrière eux de pleins sacs de souvenirs dépareillés...

LA MAUVAISE PIOCHE :

Port Fêlé ferme ses portes parfois très tôt... trop tôt pour un rade de ce type. Et puis que dire de ce wolfen tout couturé qui semble dormir tranquillement devant l'escalier au fond à gauche. Surtout quand celui-ci se voit remplacé par un Troll accompagné de son mini lui, ou par un Ogre mâchouillant les restes d'un os d'on ne sais quoi ... Comme s'ils montaient la garde. Cet escalier que vous ne voudriez prendre pour rien au monde si vous n'êtes pas ligueur ou accompagné par un ligueur, mène à ce que certains appellent la Mauvaise Pioche.

La Mauvaise Pioche a parfois des allures de légende. Mais elle existe. C'est ici que les Ligues Franches règlent leurs différents les plus violents, par les mots d'abord et le jugement de leurs pairs, mais aussi par la force, en s'affrontant dans un entrepôt voisin. Tout cela est organisé et sous haute surveillance et si l'un de vos joueurs est un soigneur, il se peut qu'il soit réquisitionné un soir pour éviter le pire à un combattant blessé grièvement...

Par la taverne de Port Fêlé, transite un bon nombre de ragots et d'emplois potentiels. Un contrebandier peut chercher des muscles pour dérober la cargaison d'un concurrent dans une taverne crasseuse de Flottebaie et le lendemain, une poignée de ligueurs se présentent à lui comme par magie.

Quelques initiés pourtant arrivent à gravir les escaliers de la Mauvaise Pioche. Ces figures du grand banditisme, pirates gobs, contrebandiers de toutes espèces, magouilleurs, ou même riches nobles masqués proposent des missions insolites ou criminelles. Les propositions les plus alléchantes entraînent parfois des rixes, et le futur employeur est alors heureux de pouvoir juger sur pièce des talents de ses futurs employés... La paye est très aléatoire, rarement en ducats, mais plutôt sous la forme d'un intéressement aux bénéfices. Il y a souvent besoin de plus de muscles et de poudre pour ce genre de contrat...

Adresses utiles

Les Bûches:

C'est sur cet îlot qu'arrive tout le bois, en radeaux charriés par les flots. Les bûcherons qui l'ont convoyé jusqu'ici l'abandonnent sur les plages dès qu'ils ont touché leur solde, pour aller se débaucher dans le port. Les troncs, marqués à la hache du sceau de leur propriétaire, sont ensuite empilés en de précaires pyramides, dont la hauteur défie parfois la raison, pour flatter l'orgueil du négociant. Beaucoup d'immigrants keltois se sont implantés ici, et les scieries résonnent de leur patois rugueux. Les ébénistes sont légion, un doux parfum de sciure et de sève caramélisée flotte dans l'air. Les travaux nécessitant des gens qualifiés, les salaires sont corrects et la vie souvent plus joyeuse que dans le reste de la Ville Basse. Les chalets de bois gravé ou peint remplacent les bâtisses de pierres.

La Féroce Furie:

Le capitaine Malapierna, aventurier cadwe devint riche le jour où il déroba le trésor de guerre d'un groupe de drunes des Bois Noirs. Une lanhyfh en furie poursuivit sur deux lieux, et lui arracha un morceau de la cuisse et la queue de son cheval. Avec l'argent, Malapierna a fait construire un bateau magnifique, un des plus rapide de la baie. Il fit placer à la proue une figure de bois rappelant la furie drune, une queue de cheval au poing. La spécialité de Malapierna est la sortie rapide de Cadwallon, que ce soit pour les marchandises ou les personnes, le bateau est toujours prêt à mettre les voiles. Il n'y a qu'avec les esclavagistes que le capitaine ne soit pas prêt à faire affaire. Ce n'est pas par humanisme, c'est parce que pour poser des fers au fond de sa cale, il faudrait d'abord qu'il accepte qu'on plante un clou dans son beau bateau.

La casse de l'oncle Torm :

Au milieu du champ de ruine qu'est le Crache-Cendre se dresse un lieu improbable. Une énorme pancarte signale "La Casse" mais derrière ne s'étend qu'un trou. Seuls les courageux et les curieux qui osent s'aventurer jusque là peuvent découvrir le trésor qui s'y cache.

Un bric à brac s'offre au regard du visiteur qui est accueilli par le ronflement du fauteuil-vapeur de l'Oncle Torm. Ce vénérable nain a beau n'être plus que la moitié de lui-même, il déborde d'énergie. Le tour du propriétaire est mené tambour battant et le désordre apparent laisse place à une organisation minutieuse. Ici des casques, là des durites à vapeur, plus loin des lames sans gardes... Toutes ces "merveilles" sont dénichées et ramenées par ses "neveux", des miséreux qui gagnent quelques ducats et un toit dans l'affaire. Cette petite famille protège la casse comme son foyer.

A l'abris des regard Torm peut cultiver son rêve. Ancien fouisseur il perdit ses jambes après sa rencontre avec une créature rampante et depuis il ne pense plus qu'à une chose: concevoir une machine pour aller encore plus profond sous Cadwallon et percer ses secrets.

L'oncle Torm a su garder les meilleures trouvailles loin des fouineurs. Son prototype est bien avancé et si quelques francs ligueur l'aidaient dans sa quête il seraient bien avisés.

Les Bains Communautaires d'Or-Bao:

Rachomom, le vieux gobelin rabougri qui tient les Bains d'Or-bao est une vraie figure locale. Quand il fait son jogging du matin, sur les quais, accompagné de son fils Trizomik, un grand mutant tout en bourrelet et sans cervelle, il y a toujours quelqu'un pour le saluer, pour lui offrir une babiole, du poisson fraîchement pêché, une bourse de tabac tout juste débarqué, ou des nouvelles du pays. Tout le monde respecte cette mémoire vivante du quartier, et la dévotion qu'il inspire n'est pas étrangère aux sentiments que l'on pourrait ressentir face à un prêtre. Car à sa manière, Rachomom détient les clés d'un sanctuaire, d'un lieu hors du temps, aux grandes portes rondes, un monde masculin où l'on se croise au milieu des vapeurs, les reins cerclés d'une serviette immaculée, avant de se plonger dans des bassins gouailleurs où flottent les rumeurs et des hommes hilares.

Véritable lieu de vie, on peut y passer la journée, y jouer aux cartes ou au majhong, y faire la sieste ou lire le journal. Certains maris viennent s'y réfugier et s'y faire plaindre, devant une tasse de thé, tandis que leur mégère tempête à l'extérieur.

Rachomon est aussi un carabin accompli, ses massages vous débloquent, ses ventouses vous décongestionnent et son fils, malgré son peu de jugeotte, peut s'occuper efficacement de vos mains ou de vos pieds usés par une dure vie de labeur. Si vous avez un problème, il est toujours prêt à vous écouter et à vous aider comme il le peut.

Certaines journées viennent des musiciens, alors les massages et les tapes se font au rythme du shamisen et du koto de No Dan Kar. D'autre fois ce sont des combats de poulpes minuscules qu'on organise, et il est cocasse de voir de solides dockers keltois se chamailler avec des vieillards gobelins sur la longueur non réglementaire des tentacules de leur champion. Ces après midi là, les bassins sont vides et les héros s'appellent « Roi du Gauche » ou « Fureur des Encres », ils se tournent autour, et s'affrontent en de brèves empoignades d'intimidation. Puis, dès que l'un fuit devant l'autre, on les retire du bocal avec des baguettes avant de proclamer le vainqueur.

Même s'il semble s'écouler au ralenti, le temps commence à peser sur les épaules de Rachomon et l'ancêtre se demande ce qu'il adviendra de son établissement, de son fils et de ses habitués quand il aura rejoint Rat dans le dernier royaume. Aussi le soir, si vous avez le temps, aidez donc ce héros du quotidien à nettoyer ses thermes, vous pourrez entendre de vieilles balades gobelines et peut être disputer un dernier concours d'apnée, dans le grand bain tiède où se réchauffe, entre deux eaux, une bouteille de vin de riz...



-Tu as triché, ça ne compte pas!

-Pourquoi ça ne compterait pas! J'ai gagné!

-Avoue, avec quoi tu l'as nourri?

-Par Rat, rien de spécial...

-Avoue! Tu lui a donné des œufs de fourmis!!

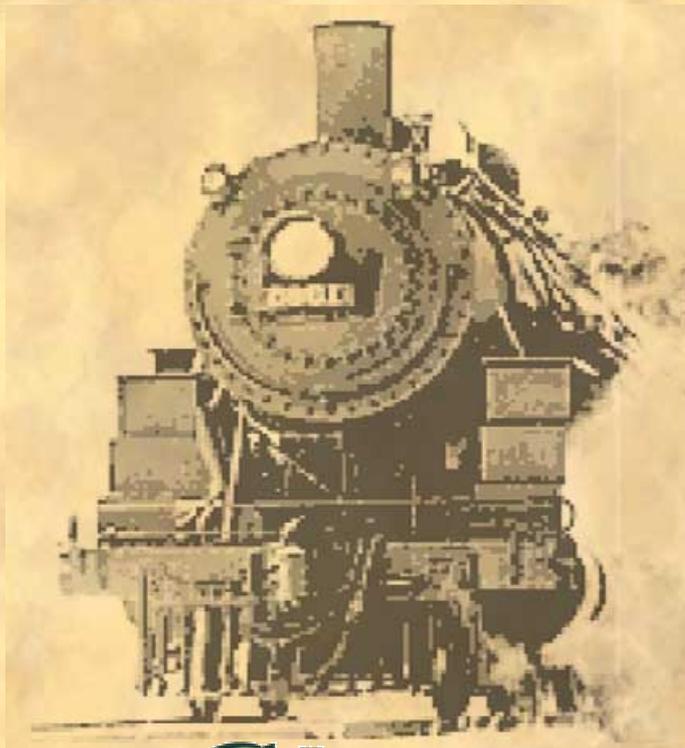
-Non!

-Non ? Comment serait-il devenu aussi fort alors? C'est pas parce que je travaille aux docks que j'suis idiot! T'as pas l'esprit sportif et c'est tout!! C'est honteux de doper son poulpe comme tu l'as fait!

Propos recueillis dans les allées des Bains d'Or-Bao



LA TRACTEUSE



ADWALTON

« Je fais là un métier terrible, et dire que je me suis fait pistonner pour y entrer... Vu de loin, ça avait pas l'air difficile, il suffisait de contrôler les billets des passagers et d'allumer les contrevenants... Mais cette fichue tracteuse est un joyeux foutoir! Si ils ne se cachaient que derrière les portes, ou sous les fauteuils, ce serait le rêve. Mais voilà qu'ils vont se fourrer sous les essieux, ou sur les toits! Bon, avec mes 400 kilos, je peux aller les chercher là haut sans avoir peur de m'envoler, mais voilà que les orques se mettent à aimer les hauteurs aussi, même avec un ticket!! Soit disant, ils pourraient mieux admirer le paysage.

Les grands jours, les queues au guichet sont si longues que les gens courent autour des wagons au départ et montent en marche. Et après ils ont le toupet de vous réclamer un billet!

ADWALTON

SANGRIN LE TROLL :



Sangrin est une légende vivante dans le Kraken, et même s'il demeure un sujet de plaisanterie pour beaucoup, il reste un héros pour d'autres. Quoiqu'il en soit, il est clair qu'un troll de cette taille, au visage ravagé et coiffé d'une casquette de cuir, ça ne s'oublie pas.

Depuis qu'il a débarqué dans le Village Nomade, Sangrin est obsédé par une seule chose, un symbole de puissance, crachant feu et vapeur, un monstre de métal massif que rien n'arrête: la Tracteuse. Le géant rêve de la surpasser, de se mettre sur son chemin et de l'arrêter par la simple force de ses bras nus., arc bouté entre les rails, dans une gerbe d'étincelles. Il s'est déjà mis plusieurs fois sur son chemin, on l'a toujours retrouvé brisé, mais vivant, agonisant sur le bas coté. Il a toujours fini par se relever, régénérer de ses blessures, et a repris son entraînement. Vous le verrez parfois soulever des caisses sur le port, ou bien s'opposer à des bandes entières de voyous dans le simple but de s'endurcir aux coups. A moins qu'un jour à la faveur d'un trajet en train, il ne passe sous les roues de votre wagon...

Sangrin (8)
Espèce: Troll Culture: Rat
Métiers: Gros Bras 5 / Loup de Mer 3
Savoirs: Fief (Kraken) 5 Culture (Rat) 2 Contrée (Rat) 3
Dons Régénération Signes Particuliers: Enorme, Dur à Cuire
Localisation: Kraken (Le Village Nomade)



La Faune du Kraken

Nichés sur les toits de tuiles vertes du Port du Kraken, ou bien frayant dans ses eaux sombres, oiseaux criards et chamailleurs ou longues silhouettes d'argent éventrées sur les pavés des criées, la faune du Kraken a des parfums d'embruns, de goudron et de plumes...

LANCELIERS et AUTRES VOLATILES MARINS

« C'était dans le port de l'Ondine, à quelques jets de pierres du quai de Mort Te Manque. J'allais, peinar, et voilà-t-y pas que je te distingue dans les brumes salées du Port, trois silhouettes décharnées et bossues, trois spectres débarqués tout droit d'Achéron, et qui cliquetaient et claquaient entre eux de la langue et des mâchoires, comme les rejetons maudits des gouffres de Mid Nor... Sans mentir, j'ai cru que j'allais mouiller mon burnous, j'en ai tombé mon barda, et le bruit les a fait s'enfuir à tire d'ailes. Parce que c'était juste trois foutus lanceliers, trois fichus volatiles sur leurs échasses, qui se partageaient des restes de poissons après une criée... » Ces grands hérons qui se disputent les ordures du Kraken avec les mouettes, et les cheminées du Joyau avec les corneilles et les pigeons, sont bien tout sauf des volatiles de salon. Ces grands oiseaux issus des Immobilis ont pris de biens vilaines manières, en arrivant à la ville. Passé leur port gracieux et leur huppe, ils sont bagarreurs, sans gêne et d'une audace propre à laisser sans voix le plus menaçant des fils d'Yllia.

Prêts à effrayer à cinq une ménagère gobeline, puis à piquer dans son sac de provisions, ou capables de cogner nerveusement du bec contre vos volets à toutes les heures de la nuit, ces échassiers cendrés sont parfois de véritables nuisances dans les quartiers qu'ils colonisent. Mais l'admiration que leur vouent les Cynwalls les a jusqu'ici protégés de tout projet à grande échelle.

On peut parfois apercevoir un noésien, debout au bout d'un quai de Flottebaie, suivre du regard leur vol en piqué, tandis qu'ils embrochent en planant des poissons trop près de la surface. Ou bien se concentrer sur leurs duels, alors que leurs becs en forme d'épée se croisent et s'affrontent, au bout de leurs cous gracieux en des mouvements presque liquides.

LE LABRE TIGRÉ

Ce petit poisson est une des calamités du port, pour la simple raison qu'il se régale du goudron dont on se sert pour assurer l'étanchéité des coques. Le nombre d'embarcations et de vaisseaux qui ont eu de sérieuses avaries à cause de cette « friture vandale » est tel que la capitainerie paye quelques centimes de ducats pour chacune de leur dépouille. Ainsi, ils sont pourchassés par les gamins du fief, qui essayent de se faire quelques sous dans les eaux peu profondes, épuisette ou trident à la main.

Il est intéressant de remarquer que pour protéger ses jeunes enfants, le male garde les alevins à l'abri dans sa bouche pendant plusieurs semaines, ainsi, grâce à une mortalité infantile ridicule, le nuisible se reproduit à une vitesse telle qu'il n'a pas fini d'être une nuisance pour la capitainerie ou une source de revenu non négligeable pour les va nu pieds du fief.

LE PESCADONTE

Mastodonte des mers, le pescadonte est un reste des temps anciens, un fossile vivant de quelques 100 kilos, massif et facile à élever en bassin. Un seul individu peut servir à confectionner des dizaines de plats et un de ces filets suffit à une famille entière. Mais la bête a un sale caractère aussi attention à celui qui par mégarde ou au terme d'une poursuite, finirait dans un des bassins, les coups de queue du bestiau sont dévastateurs....

LES MOUETTES à RELIQUES

Nul ne sait ce qui pousse ces oiseaux batailleurs à accrocher ainsi les dépouilles de leurs proies au moindre clou, à la moindre épine, tel des danseurs empalés se balançant lentement dans la brise marine. On a dit que c'était pour se constituer un garde manger. Mais nul n'a jamais vu un de ses volatiles se nourrir, et si certains cadavres disparaissent c'est assurément plus le fait de la putréfaction que de quelconques habitudes alimentaires. On a dit que c'était une façon de marquer son territoire, une manière de se constituer une armée de fantômes grelottants, afin de donner une impression de nombre aux prédateurs éventuels. Mais même un chat ne s'attaquerait pas à ces volatiles. Ces mouettes à tête noire demeurent un mystère. Il y a cinq ans, personne n'avait encore vu la queue d'une. Personne n'avait trouvé, accroché à ses rosiers ou aux pointes d'acier du chantier naval, un de ces cadavres de rat en sautoir, un étourneau éviscéré ou bien un caneton sans tête. Aujourd'hui, ces oiseaux encagoulées de ténèbres ont colonisé les cieux du fief et les marins racontent que leur ululement morbide est annonciateur de mort et de sordides aventures.

LES DIRLOMBES à JABOT

Même si leur démarche pataude est sujette à nombre de moqueries, les Dirlombes sont de formidables nageurs capables de pointes sous marines étonnantes. Oiseaux pêcheurs par excellence, on les trouve en élevage dans des chaumières gobelines, où, dressés et la gorge obturée afin qu'ils n'avalent pas toutes leurs prises, ils remplacent souvent avantageusement filets et hameçons. Ils remplacent même parfois les couvres chefs si l'on en juge par cette habitude de leur propriétaires de les arborer sur le crâne comme des chapeaux. Ces palmipèdes partagent avec les wolfens une fascination pour Yllia, et ils deviennent vite insupportables les nuits de pleine lune...





LES SHAY ULUD et leurs HARPONNEURS

On les croise sur les quais du Kraken, ces colosses orques, aux braies rayées d'écarlate, perle à l'oreille et un miroir en sautoir, ou bien ces ogres tatoués d'encres violettes, pipe au bec et portant un veston tout étoilé de surfaces réfléchissantes. Dans leur sillage, l'on chante et l'on festoie car ils ne sont pas avarés de leurs ducats. C'est qu'il faut faire vite, vivre toute une vie en quatre jours d'escale, des amours au raccourci, des querelles éclairs, se créer des familles qui durent ce que durent les haltes.

La vie du harponneur est nomade, comme le sont les grands bancs de Shay Ulud, ces mastodontes tentaculaires, qui glissent à la surface des houles comme de grandes raies encadrées d'un cortège de bras à ventouses. Ce sont de véritables fortunes flottantes, car tout est bon dans le Shay Ulud.

La chair de son corps est un trésor de viande et de graisse. On sale sa chair pale et fondante, on fabrique de l'huile de son lard, pour l'éclairage, la lubrification des machines à vapeur, ou même l'éclairage des familles keltoises. Les os sont utilisés comme matériau, on taille des peignes dans ses arêtes, des manches de couteau, des boules de billards... Les fanons de sa bouche sont utilisés, grâce à leur résistance et à leur flexibilité, pour fabriquer des baleines de parapluie et des corsets. Le cuir rouge brun de leur dos est utilisé pour fabriquer des ceintures. Leurs intestins séchés utilisés pour réaliser des cordages. Les alchimistes se disputent pour plusieurs de ses humeurs, pour fabriquer des onguents ou d'autres remèdes.

L'ambre gris trouvé dans ses entrailles sert à fixer les parfums. Les dames de la Ville Haute lui donnaient aussi des vertus aphrodisiaques. De l'huile extraite de son crâne, on fabrique de rares bougies, que les enchanteurs se disputent. L'on raconte même que les mages de la Chimère auraient armé à leurs frais plusieurs bateaux de chasse.

Mais la bête n'est pas sans danger, et l'on ne compte plus les marins qu'elle a entraîné avec elle par le fond, ou bien les barques broyées sous ses coups. Le plus dangereux serait le regard étrange de ses deux yeux pédonculés. L'on raconte que qui le croise, perd son âme. Aussi c'est pour se protéger que tous les harponneurs portent un ou plusieurs miroirs, afin de renvoyer son regard au colosse et de se prévenir d'un destin grabataire...

Le LIROULOU

Ce coquillage est un véritable prédateur pour tous les bivalves du port, comme les moules ou les huîtres, dont il perfore la coquille avec sa langue en vrille, avant d'y injecter ses propres sucs gastriques. Il aspire ensuite leur substance et s'en repaît.

Ces mauvaises manières en ont fait un classique de l'argot portuaire, comme en témoigne les prostitués du fief, qui vous proposeront de vous « faire le liroulou » au fond d'une impasse, ou les escrocs de bas étage, que l'on baptise des « perces coquilles »...

LA DORADE MIROIR

Quelquefois, en traversant un banc de dorades, les marins croient brièvement voguer sur une mer de vif argent, un océan de vaguelettes métalliques et clapotantes, de dos brillants glissants entre brise et écume. Il arrive que parfois, la lumière qu'elles réfléchissent aveugle un pauvre type, et qu'il tombe de la vigie, ou bien qu'un bateau fasse une mauvaise manœuvre, mais doit-on pour autant prêter l'oreille aux racontars de ces ivrognes à marais basse, quand ils prétendent entre deux bouteilles que ces dorades si elles sont suffisamment nombreuses ont une sorte d'intelligence de masse, et qu'elles savent alors s'organiser comme autant de facettes et concentrer la lumière du soleil pour enflammer les voiles des pêcheurs. Quoiqu'il en soit, leurs filets sont un délice...

LA GOULUGRE

Les autorités portuaires se demandaient s'ils nous étaient amenées par les courants chauds, les étés de canicule, mais il semblerait que ces prédateurs longilignes, à la gueule élargie et armée de plusieurs rangées de crocs soit capable d'hiberner dans la vase pendant plusieurs années.

La vase, le refuge des goulugres, monstres sinueux et couards malgré leurs deux ou trois mètres de long. A peine se sent-elle agressive que la bête sinieuse file s'y réfugier. Aussi est elle difficile à chasser, car si on ne la tue pas d'un coup, elle disparaît pour croquer un autre baigneur un autre jour. Des membres de la guilde des Architectes ont été contactés afin de construire des pièges, mais jusque là sans succès. Le fief envisagerait de confier l'affaire à des ligueurs.

MAIS ENCORE

S'il y eut dans le temps des huîtres perlées dans le port, leur population a été depuis longtemps décimée par les traînes misères et les cherches fortune du fief. Les algues sont aussi exploitées, Dulces rougissantes, haricots de mer, ou Foche-Marine en salade ou en condiment, dans des pains, ou en garniture, ou autour des sushi gobelins. Mais attention à vous, si vous voulez tenter vous-même la cueillette, sachez que certaines zones sont envahies d'anémones urticantes, et que si les gens du fief se sont mithridatisés au fil du temps, ce n'est pas le cas des non natifs...

Nombre de coquillages et mollusques garnissent les tables des gargotes, comme les bulots qui pullulent dans la baie, et qu'on déguste accompagnés de sauces diverses et épicées, ou bien les moules qui colonisent les piliers des pontons. Une variété plus rare de ces bivalves est si colossale qu'une seule suffit pour un repas entier, et qu'on vous la sert à même sa coquille et baignant dans la crème ou le vin keltois, vous pouvez alors vous y attaquer couteau à la main. Pour finir, citons ces drôles de patatoïdes glaireux, ces êtres transparents et mous apparentés à la méduse et que les garnements du fief adorent se jeter à la figure, ou se glisser dans les pantalons quand c'est la saison. Des syhars opiomanes songeraient à en faire des prothèses mammaires, enfin... S'il fallait écouter tout ce qui se raconte dans le port...



Le Coin du M.J.

L'Encornet:

sera publié quand on l'aura fini sur le forum

INSTANTANNE

Seize Bouteilles et Deux Enlèvements :

Les Pjs sont attablés dans la taverne et viennent de se faire remettre leur salaire pour une affaire terminée, quand Nineth, la cadette de Ramshan, descend affolée de sa chambre, les lits de ses sœurs sont vides et les fenêtres ouvertes.

Les tontons marins et les amis de Ramshan se mettent immédiatement en marche, mais il faut vite se rendre à l'évidence: elles ne sont nulle part sur le port, et les contacts de Ramshan sont trop nombreux pour qu'elles puissent partir par les eaux sans que cela ne se voit. Reste la terre et les esclavagistes drunes de Havresud. L'elfe supplie les ligueurs d'enquêter, et si ce sont des sans cœurs, il s'avère même prêt à hypothéquer sa taverne pour les payer.

Les petites ont bien été emportés par les drûnes, qui sont sortis de la ville par le Trophée, en direction des Crocs de Vile-Tis. Il faudra les pister et les poursuivre.

Lors de l'assaut, ils ont la surprise de voir les jeunes filles se battre (mal) au côté de leurs ravisseurs. En effet elles ont été séduites par ceux qu'elles prennent pour des keltois.

Une fois les esclavagistes défaits, les PJs se retrouvent à la tête d'une caravane d'objets et de marchandises en tout genre, aux portes de Wyde, ainsi que responsables d'une demi dizaine de jeunes filles magnifiques. Voilà ce qui pourrait les pousser à ne pas rentrer tout de suite au Joyau. Mais le seigneur libidineux d'Allyvie à qui ces demoiselles étaient destinées pourrait essayer de remettre la main dessus.

