



---

# ENTRE DEUX EAUX

*Le livret de l'écran pour Tigres Volants,  
le jeu de rôle de science-fiction barré de la tête  
par Stéphane "Alias" Gallay*

*Édité par 2 dés sans faces, société coopérative*

# TABLE DES MATIÈRES

---

Crédits .....	4	Les concurrents .....	11
Préambule.....	4	Les lieux .....	17
Toujours plus ! .....	5	Les événements .....	21
Entre deux eaux.....	6	Scénario: Le voilier nucléaire .....	22
Les à-côtés .....	8	Autres idées de scénarios .....	30
Maman les petits bateaux...Notes techniques sur la marine à voile .....	10		

## CRÉDITS

---

**Textes du livret :** Stéphane « Alias » Gallay ; note technique « Maman les petits bateaux » : Antoine Boegli **Assistance éditoriale :** Antoine Boegli, Matthias « Thias » Wiesmann **Chasseurs d'insectes :** David Johnson, Le Gritche, Noc-tambule, Rakasta et Tovaritch1917 (errata de l'errata)

**Illustrations livret :** Psychée (cartes d'Alias, mais ça ne compte pas)

**Mise en page livret et écran :** Alias

**Édité par :** 2 dés sans faces, société coopérative

**ISBN :** 2-9700314-4-2 / 978-2-9700314-4-4

Imprimé à Berne, Suisse, chez Stämpfli AG, novembre 2006 ([www.staempfli.com](http://www.staempfli.com))

## PRÉAMBULE

---

*Entre deux eaux* est le premier supplément pour Tigres Volants. C'est surtout l'écran de jeu avec un peu de viande autour. Mais cette viande devrait vous fournir matière à multiples scénarios et, dans l'absolu, vous mettre sur la piste d'autres aventures.

Ce livret contient aussi un errata du livre de base qui, heureusement, n'est pas aussi long que je l'aurais craint. Cela dit, le seul fait qu'il existe est déjà mauvais signe.

### L'ÉCRAN

Bon, ben c'est un écran de déhemme, on ne va pas gloser des heures dessus.

La partie du déhemme contient une foule de tables diverses et, théoriquement, utiles.

La partie des joueurs contient un zoulì dessin signé Def combeta pour qu'ils aient quelque chose à regarder pendant que le déhemme se demande comment récupérer le scénario qu'ils viennent de flinguer. Attention, ce dessin contient une petite culotte et un papillon.

### LE LIVRET

Bon, ben c'est une sorte de métascénario : un scénario de scénario, en quelque sorte. Dit comme ça, ça fait très concept...

### LA VERSION CREATIVE COMMONS

La version que vous lisez ici est une édition quelque peu remaniée du livret original. Elle ne contient pas l'écran proprement dit et seulement quelques illustrations, le tout dans une nouvelle mise en page.

Je n'y ai pas contre pas laissé l'errata, dont les corrections ont déjà été incorporées dans le livre de base; j'espère par contre en avoir expurgé toutes les coquilles.

**Le livret est disponible sous licence Creative Commons, partage dans les mêmes conditions (CC-BY-SA) pour le texte et les cartes d'Alias, les illustrations de Psychée sont sous licence Creative Commons non commerciale, partage dans les mêmes conditions (CC-BY-NC-SA).**

---

— « Tiens, ça me fait penser qu'il faut que je fasse des nouveaux tickers... » (Alias, deux jours avant le bouclage)

# TOUJOURS PLUS !

Une petite note, en passant, sur les ressources disponibles sur Internet. Il y en a trois principales :

## TIGRES VOLANTS CENTRAL [WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG](http://WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG)

C'est le site de référence, celui où vous pourrez trouver des informations de base sur Tigres Volants (genre, pour les joueurs qui n'y connaissent rien) et pas mal de documents téléchargeables gratuitement : feuilles de personnages, guide de création de personnages, carte de la Sphère, etc.

On y trouve encore de vieilles versions de Tigres Volants, gratuites, mais qui 1) valent ce qu'elles coûtent, 2) ne feront l'objet d'aucune mise à jour ultérieure. La version officielle est la 3.0, celle qui est sortie en gros bouquin orange et qu'il faut acheter, bon d'la !

Quand j'aurai un peu plus de temps, j'y placerai sans doute des scénarios et d'autres babioles du genre.

La seule chose que vous n'y trouverez pas, ce sont des éléments de règles de jeu ou des catalogues de machines à faire des trous dans les scénarios – enfin si, un peu, mais pas sous cette forme. La Tivipédia a pour vocation de ne traiter que des éléments de l'univers de jeu, pas des détails techniques.

## LES FORUMS [FORUMS.FULGAN.COM](http://FORUMS.FULGAN.COM)

Ce site abrite pas mal de forums divers, mais surtout ceux de Tigres Volants. C'est le meilleur endroit où aller pour poser des questions, proposer des idioties, s'informer des dernières nouvelles du jeu et délivrer « in character », si le cœur vous en dit.

On y propose aussi quelques projets, comme une tentative de faire une feuille de personnages en ligne, un truc à base de XML, de CSS et d'autres TLA qui font pro.

## FAUT PAS FAIRE SON TIMIDE...

On mesure souvent le succès d'un jeu de rôle à la quantité de suppléments, aides de jeu et autres scénarios officieux, sortis par des passionnés et publiés dans des fanzines – ou, ces jours, plutôt sur des sites Internet. Autant dire qu'à cette aune, Tigres Volants n'est pas exactement un best-seller.

Quelque chose me dit, néanmoins, que je ne dois pas être le seul à y jouer. C'est juste que, pour une raison qui m'échappe, il n'y a pour le moment pas grand-chose de visible. C'est en partie ce pour quoi la Tivipédia a été créée : permettre aux joueurs de Tigres Volants de contribuer à l'univers de façon peut-être un peu plus cohérente que par des sites épars.

Je sais que j'ai longtemps eu une réputation d'ogre protecteur, une sorte de gardien du temple qui bouffe le foie des hérétiques qui oseraient souiller l'Univers Sacré. C'est probablement encore un peu le cas, mais je me soigne. Après tout, si je ne voulais pas que qui que ce soit ne fasse des bêtises avec Mon Monde À Moi™, je ne l'aurais pas édité ; à partir du moment où vous avez acheté Tigres Volants, il a cessé d'être mon univers pour devenir le vôtre. Ça fait partie du contrat.

Tigres Volants n'est pas exactement un univers *open source* – je compte toujours avoir mon mot à dire pour ce qui est des éléments « officiels » ou non – mais il s'en approche. Tout le monde peut participer et rajouter sa pierre. Je vous rassure aussi sur un point : si cette pierre venait à atterrir dans un supplément officiel, ce ne sera pas *gratis pro bono* ; vous gardez des droits sur vos textes, y compris celui de recevoir des sous de ma part en cas de publication. Aucun texte de la Tivipédia ne sera publié dans un supplément officiel sans l'accord de son auteur. Considérez que c'est un test...

# ENTRE DEUX EAUX

*L'Atlantica Cup* est une des compétitions de voile les plus prestigieuses de la Sphère. Elle plonge ses racines dans la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et est née, sous sa forme actuelle, dans le courant du XXI<sup>e</sup> siècle. Cependant, sa morphologie a passablement changé avec l'ère stellaire et l'arrivée des Atlani – et surtout des Eyldar. En effet, ceux-ci dominent éhontément la compétition, particulièrement les clans *talwyth* d'Eridia.

Ce dernier point a poussé la Fédération des hautes-terres à se lancer de façon massive dans la course. Même si les équipes highlanders ont toujours été très patriotes, depuis le début du XXIII<sup>e</sup> siècle, c'étaient surtout des équipes privées qui représentaient la Fédération. Mais, depuis l'édition de 2278, le très puissant Ministère de l'éducation, qui est aussi en charge des sports, a investi des sommes considérables pour damer enfin le pion aux Eyldar. Pour le moment, le succès est mitigé.

Comme on dit dans le milieu, le vent pourrait tourner avec leur dernier Plan Génial : l'*Exocet*. Non, cela ne consiste pas à tirer sur les embarcations à coups de missiles (même si cette idée a été évoquée), mais de concevoir un voilier révolutionnaire. Évidemment, histoire de faire simple, le coup de génie technologique consiste à faire appel aux champs de Tzegorine – ce qui, techniquement, n'est pas illégal, mais risque de faire froncer beaucoup de sourcils.

## L'ATLANTICA CUP

L'idée de l'*Atlantica Cup* est née en Australie, vers 2041 ; à l'origine, il s'agit d'un pari stupide entre deux clubs de voiles, celui de Sydney et celui de Valparaíso. Après quelques régates (et plusieurs coups tordus, qui ont à l'époque fait les belles heures des médias), un véritable engouement populaire s'est formé autour de la compétition. Comprenez : ça a attiré les publicitaires.

En 2052, l'un d'entre eux a eu l'idée brillante de ressusciter une compétition du siècle précédent, la renommer « *Atlantica Cup* » et annoncer, avec moult battage, la première édition pour 2054. Si la compagnie en question n'a pas survécu aux conséquences du 23 avril 2053, l'idée a elle fait son chemin et la première édition officielle se déroula en 2059. La seconde course n'eut pas lieu avant 2096, pour cause de Quatrième guerre mondiale, mais, depuis (et à quelques exceptions près), la compétition se déroule tous les cinq ans (voir encadré). Visiblement, si les modalités ont beaucoup changé avec les éditions, la tradition des coups tordus a perduré.

## LA COURSE

L'épreuve compte deux tours. Lors du premier tour, dit qualificatif, chaque équipe affronte les cinq autres, en un contre un ; cela représente quinze courses – trois le premier jour et deux les jours précédents – tirées au sort la veille au soir. À la fin de ce tour, les deux équipes avec le plus de victoires s'affrontent lors du tour final, au meilleur de sept courses. Dans le cas présent, chaque course consiste en un aller et retour entre deux bouées, distantes d'environ 25 km (soit environ une heure de course), entre le starport et la Vidigal Aquaria.

Le tour qualificatif se déroule sur toute une semaine, à raison de 4–5 courses par jour, le tour final également, mais avec une seule régate par jour ; traditionnellement, on joue les sept régates du tour final, même si la victoire d'un des deux camps est assurée (en fait, c'est une requête des sponsors média...).

Les régates se déroulent toujours en « duel » (ou *match racing*) – à savoir un voilier contre un autre.

## LES VOILIERS

Le règlement stipule que chaque équipe a droit à deux navires ; si les deux sont hors d'usage, c'est l'abandon. Dans les faits, tout le monde embarque suffisamment de pièces détachées pour reconstruire un voilier de toutes pièces. Pendant longtemps, la jurisprudence de la course a été adaptée de « deux navires » à « deux coques » – ce qui a valu des conceptions multicoques particulièrement bizarres (et peu efficaces). On s'est cependant aperçu qu'un des points faibles des voiliers est le mât, qui est souvent construit dans des matériaux complexes ; il est très difficile, voire impossible à remplacer. Du coup, la règle est désormais de « deux mâts ». La plupart des équipes amènent sur place des micro-usines et tentent de rafistoler les trous, autant que faire se peut.

Le règlement limite aussi un grand nombre de choses, comme la longueur maximale et minimale du voilier, l'électronique de bord et, depuis un certain nombre de malenten-

— « Qu'entendez-vous précisément par 'à la régulière' ? » (Edhan Lisemar Nawarlin, quatre fois vainqueur de l'*Atlantica Cup*) —

## À TRAVERS LES ÂGES

**2059** : Première édition de l'*Atlantica Cup*, à Sydney.

**2096** : Deuxième édition ; après moult négociations, elle se déroule à Malte, dans un climat géopolitique tendu. On soupçonne que la crise gouvernementale majeure qui, en Europe, a éclipse dans les médias la victoire highlander n'était pas une coïncidence...

**2101** : Par une revanche de l'histoire, c'est l'arrivée du *Prometheus* sur Fantir qui, cette fois-ci, éclipse complètement la victoire européenne.

**2121** : Première participation d'une équipe extra-terrestre (de Listant).

**2131** : Première participation (et première victoire) des clans eyldarin d'Eridia. L'édition, tenue à la Nouvelle-Orléans, a failli plusieurs fois être annulée par les autorités locales pour outrages répétés aux bonnes mœurs.

**2136** : La compétition a lieu dans le lac Baïkal. Le voilier highlander coule dans des circonstances mal définies : certains témoins parlent de tentacules géants, les Highlanders nient en bloc.

**2151** : Première compétition ailleurs que sur Terre, sur Atlantis. La course est plusieurs fois interrompue par des tempêtes et le passage de barges automatiques.

**2156** : La Fédération des hautes-terres, qui veut faire de l'édition une célébration anniversaire de la nation highlander (et de la compétition), organise l'événement de façon à ce que les Eyldar ne puissent pas venir. L'équipe officielle perd quand même la course, mais c'est une autre équipe highlander « dissidente » qui gagne ; l'honneur est donc sauf (après beaucoup de manipulations médiatiques).

**2161** : Les épreuves se déroulent sur Fantir. Première et dernière participation de Siyani : lors de la première course, le déploiement

dus et de blessés graves, bannit l'usage d'armes personnelles et véhiculaires. L'éperon-nage, bien que très mal vu, n'est pas spécifiquement interdit ; cela dit, la fragilité des navires fait que ce genre de manœuvre est peu recommandé. Curieusement, personne n'a encore pensé à l'abordage...

Il faut bien voir que, fondamentalement, tout le monde triche – ou, à tout le moins, interprète le règlement de façon extrêmement créative. Cela fait partie du jeu.

du spinnaker s'avère être une œuvre d'art siyansk ; la course est interrompue pendant six mois et doit être réorganisée de l'autre côté de la planète.

**2186** : La compétition se déroule sur Trian ; sur le chemin du retour, au moins trois équipes se font voler leur matériel.

**2196** : Première participation d'une équipe de la FEF ; l'équipe américaine reconnaît dans le voilier engagé celui qui leur avait été volé dix ans plus tôt.

**2231** : Trois mois avant le début de la compétition, la station balnéaire d'Isla del Pueblo, sur Asgard, disparaît dans une éruption sous-marine. Le comité d'organisation annule l'épreuve, mais les autorités centre-américaines l'attaquent en justice. Le procès dure douze ans, pendant lesquels aucune épreuve ne peut avoir lieu.

**2243** : Suite à un accord à l'amiable, la nouvelle édition de l'*Atlantica Cup* a lieu à Belize.

**2258** : Les épreuves se déroulent entre København et Malmö ; un concurrent saute sur une mine, deux autres sont percutés par un cargo automatique.

**2273** : Plus de vingt équipes s'inscrivent, provoquant un chaos administratif majeur ; les régates durent plus de deux mois. Le comité d'organisation précède à une refonte drastique des statuts.

**2278** : La compétition se déroule pour la première fois en espace eyldarin, sur Eridia ; fair-play, les Eyldar ne participent pas. Plus de la moitié des équipes ne finit pas la course ; les mauvaises langues prétendent que c'est dû aux nuits de bamboches éhontées.

**2288** : Première compétition ne se déroulant pas sur une planète : la station spatiale Eltalín accueille l'épreuve. Plusieurs concurrents demandent à rester sur place.

**2293** : À Saint-Jacques de Compostelle, des tempêtes exceptionnelles provoquent une succession d'abandons et de naufrages ; les Eyldar gagnent par défaut.

## LES DIRECTEURS DE COURSE

Au nombre de sept – et hautement courtisés – les directeurs de course sont en charge de toute la gestion des épreuves : tracé des régates, détermination des horaires et autres bricoles administratives. Chacune des nations participantes désigne un directeur et une septième personne, venant d'une nation « neutre », est à son tour désignée ; par tradition, cette personne neutre est aussi considérée comme le *Chief Director*.

## 6 • ENTRE DEUX EAUX

### ELTALIN

Eltalin est une des plus anciennes stations spatiales encore en activité dans la Sphère : elle a été construite avant l'intégration des Ligues atlani dans l'*Arlaurientur*. C'est aussi une des plus grandes : une sphère de 18 km de diamètre, creuse, qui reproduit, à l'intérieur de sa surface, un écosystème océanique. Eltalin est officiellement en Fédération des États de la Frontière, mais est, dans les faits une station autonome, appartenant à une coalition de clans stellaires atlani et eyldarin.

de l'événement. Beaucoup de ces directeurs sont eux-mêmes d'anciens participants.

Dire qu'ils sont incorruptibles est très exagéré, mais rares sont ceux qui se laissent tenter par des faveurs ; question de prestige.

### *Erednar Kirilis Pariltassion, Chief Director*

Originaire de la Bannière du Cygne, cet Eylda vient d'un clan stellaire et porte tous les stigmates de ses origines : grand et très frêle, des cheveux gris tirant sur le cyan, coupés court, il a aussi tendance à se fatiguer rapidement en gravité planétaire standard. C'est un passionné de voile et, s'il s'y connaît plus en voiliers stellaires, sa réputation de régatier n'est plus à faire ; c'est d'ailleurs lui qui a organisé l'édition de 2288, sur Eltalin (unanimement saluée comme une réussite).

Les mauvaises langues s'interrogent sur sa neutralité, le soupçonnant de sympathies envers ses congénères, ce à quoi

il répond – avec une franchise qui fait les délices des médias – que les médisants feraient mieux de s'entraîner sérieusement plutôt que de se chercher des excuses... De toute façon, personne n'a jamais rien pu prouver.

Une chose est sûre : ce n'est pas vraiment quel-qu'un qui s'embarrasse de questions de règlement : il préfère privilégier le sport à toute considération technique. Par contre, il excelle dans la conduite de négociations en cas de litige. C'est en partie pour cela qu'il a d'ailleurs été élu.

### LES ARBITRES

Désignés sous l'ancien nom anglais de *Umpire* (ce qui permet à la presse de faire plein de jeux de mots idiots), les arbitres sont en charge du déroulement des courses proprement dites. L'organisation compte une vingtaine d'arbitres, qui surveillent chaque course à raison de trois arbitres par régate qualificative, cinq pour les régates finales. Chaque arbitre a les pleins pouvoirs pour distribuer des pénalités diverses pour tout manquement au règlement ; les arbitres de course peuvent aussi rendre un jugement à la majorité en cas de litige ou dans le cas de l'élimination d'un concurrent.

Le nombre élevé d'*umpires* et le mode de décision fait que la corruption d'arbitres n'est pas suffisamment efficace pour être très répandue. Ce qui ne veut pas dire que personne n'esseye, juste que personne ne se fait d'illusions sur son efficacité.

## LES À-CÔTÉS

Entre chaque course, il y a, bien entendu, toute une série d'événements plus ou moins mondains, la plupart hébergés par le Yacht-Club de Copacabana. La plupart de ces pincefesses se déroulent dans les locaux du club, sis dans une marina privée de Leblon, mais le carré « officiel » de la course se situe sur une plate-forme artificielle, spécialement construite pour l'occasion, au-dessus de la Vidigal Aquaria. La plate-forme est reliée au Erdorenkaris, ou « Atalen Central », la tour atalen du Vidigal Aquaria (deux clans marchands de Brivianë figurent parmi les principaux soutiens financiers de l'événement).

La presse a également ses quartiers sur cette plate-forme : un centre media fort bien équipé et qui abrite plus d'une centaine de professionnels accrédités, principalement terriens.

Une bonne moitié des journalistes est d'ailleurs plus là pour suivre les frasques de la jeunesse dorée qui orbite dans et autour de ces équipes : la voile n'est pas exactement un sport de prolo et on ne sera pas très étonné de retrouver dans ce milieu moult rejetons de la grande industrie, nobliaux en devenir, artistes et autres chouchous des médias.

On complétera ce petit monde avec la foule des VIP : invités des équipiers ou des parrains, personnalités à la célébrité variable et autres pilleurs de buffet professionnels. Comme dans tous les microcosmes de ce genre, ça grenouille ferme : si, comme mentionné, les querelles idéologiques ne sont pas de mise (on est entre gens de bonne compagnie, on ne va pas s'engueuler pour des choses aussi triviales que la géopolitique interstellaire, tout de même), il y a d'autres sujets de friction :

histoire de cul et/ou d'argent, espionnage entre équipes et autres coups tordus, vieilles rancunes familiales ou sportives, etc. Tout le monde a au moins une bonne raison d'aimer et de détester tout le monde.

### ***Eliza Caixa Montes da Cintera, responsable média***

Copacajun pur sucre, produit d'au moins quatorze ethnies terriennes diverses, cette femme suractivé de 38 ans règne sur le centre media de la course ; elle a été engagée par le Yacht-Club de Copacabana, qui l'a débauchée d'une multinationale européenne spécialisée dans l'organisation d'événements. Elle parle huit langues couramment, en lit quatre autres et a des agents traducteurs pour le reste.

Elle a aussi un don certain pour le multitâche, étant capable de suivre jusqu'à trois conversations simultanées, tout en rédigeant un communiqué de presse ; à vrai dire, elle ne peut pas s'en empêcher et cette sale habitude lui vaut un certain nombre de mauvais karma, surtout de la part de concurrents, qui détestent qu'on ne s'intéresse pas exclusivement à leurs personnes.

Cette tendance au multitâche se caractérise aussi par la faculté d'entretenir plusieurs liaisons amoureuses en parallèle, lesquelles liaisons ont souvent tendance à se terminer par des collisions en chaîne en pleine période de crise. Les quelques journalistes qui ont déjà travaillé (voire couché) avec elle pourront raconter un certain nombre d'anecdotes savoureuses (*a posteriori*) à ce sujet.

### ***Katshiigan, responsable de la sécurité***

Les Highlanders supposent que la raison principale pour l'organisation copacajun d'engager un Talvarid est le simple plaisir de les enquiquiner. Ce n'est pas tout à fait vrai ; d'une part, Katshiigan est née à Copacabana, d'autre part, elle a une grande expérience dans ce domaine. Elle ne fait que 210 cm pour environ 195 kg, le pelage noir et feu, et est constamment vêtue d'une sorte de longue tunique en lin écru.

Son travail consiste principalement à gérer la quarantaine de vigiles engagés par le Yacht-Club pour l'occasion, ainsi que de faire la coordination avec les autres équipes de sécurité et la Condor (et la Douane). Dans les faits, elle préfère déléguer l'administratif à son second, l'ancien champion de V-Duelling Vic « Victory » Tornesen, et à être sur le terrain, son physique a un effet lénifiant sur les foules en cas de grabuge.

Des rumeurs courent sur ses problèmes de boisson ; c'est en partie vrai, mais ce n'est pas de l'alcoolisme. En fait, l'abus d'alcool, combiné à une consommation effrénée de barres chocolatées, lui occasionne des problèmes de diabète. Autre

détail amusant : personne ne semble avoir remarqué qu'elle est une Talvarid et tout le monde lui donne du « Monsieur » à tour de bras.

### ***Les vigiles de l'organisation***

L'équipe a été recrutée un peu en dernière minute, suite à une sous-estimation brutale des besoins de l'événement par la compagnie précédemment mandatée. Elle a été assemblée pour l'occasion, au sein d'une compagnie du nom de « Safe Winds » (le terme « Plan B » n'a pas été retenu officiellement, mais tout le monde l'utilise quand même).

Reconnaissables à leurs uniformes (blazer et brassard jaune pendant les événements mondains, short noir et polo jaune le reste du temps), leur encadrement est composé d'anciens Condors et, comme beaucoup d'entreprises de sécurité de Copacabana, elle compte un nombre anormalement élevé de Rowaans – ce qui n'est pas non plus pour rassurer les Highlanders. La direction a dû quelque peu rogner sur les vérifications d'usage dans le recrutement et il est probable que les effectifs comptent quelques individus moyennement recommandables : anciens terroristes/mercenaires, ou des agents de l'un ou de l'autre camp.

Les agents sont équipés de pistolets neutralisateurs, de communicateurs performants (avec leur propre canal sécurisé) ; leur blazer est blindé (8/1) et, en extérieur, ils ont un écran magnétique standard. Ils disposent aussi des outils habituels, dans une sacoche discrète : menottes, lampe torche, mini-outils, etc. Tous savent nager (c'est un prérequis) et la plus grande partie a des connaissances de secourisme. VM : 12 ; spécialisation : virer les importuns.

### ***La Condor***

La police de Copacabana aura des représentants sur le domaine de la course et autour d'icelui. La consigne est d'observer et de n'agir que si nécessaire ou si demandé. Comme d'habitude, les agents de la Condor sont en civil (à part quelques « bleus », qui ont reçu l'ordre de porter leur uniforme et qui sont là pour faire diversion). Leur équipement est très variable, d'un agent à l'autre, mais implique une arme létale et autre non létale (l'Automag ou la Winch' à canon court avec balles anti-émeutes est très populaire). VM : 12 ; spécialisation : police.

# MAMAN LES PETITS BATEAUX... NOTES TECHNIQUES SUR LA MARINE À VOILE

Depuis le temps que les Humains – et, à plus forte raison, les Eyldar – utilisent le vent comme moteur d'embarcations variées, un certain nombre de détails techniques ont été affinés au point où on pourrait presque les qualifier de solutions idéales.

## POUR COMMENCER, QUELQUES MOTS QUI BOURDONNENT

**Régate** : Lorsque des voiliers font une course, on appelle ça une « régate ». Dans une régate s'affrontent le sens tactique des « **skippers** » aux commandes des voiliers et les compétences des constructeurs navals.

**Bâbord/tribord/proue/poupe** : gauche/droite/avant/arrière du voilier. Quand on regarde vers la proue, on a donc bâbord à gauche, et tribord à droite. Et si on regarde vers la poupe, et bien ça s'inverse, on a tribord à gauche, et bâbord à droite. Facile.

**Course** : La course correspond à la vitesse et à la trajectoire que suit le voilier. Pour suivre sa course, le vent doit souffler dessus, ce qui présente grossièrement trois situations :

- 1) **Vent arrière** : le vent souffle par l'arrière. Course la plus lente où les voiles sont largement écartées pour prendre le plus de vent et où malheureusement elles présentent le plus de résistance à l'air.
- 2) **Vent de bord** : Si le vent vient par exemple de 90° à bâbord, les voiles forment sur tribord un angle d'environ 45° avec l'axe du voilier. Si on change de bord, ce sont les autres 45°.
- 3) **Au près** : le vent vient de l'avant du voilier. De manière contre-intuitive pour les non-marins, c'est la course la plus rapide qui soit, le voilier remonte contre le vent et toutes sortes d'effets mécaniques entrent en œuvre. Sans une turbovoile, on ne peut tout de même pas remonter complètement face au vent.

**Virer, changer de bord** : Virer est simplement prendre un virage. Changer de bord, c'est virer mais de manière à ce que le vent arrive de l'autre côté du bateau, ce qui fait changer la position des voiles (et de la bôme).

**Bôme** : une barre extrêmement lourde qui sert à orienter la grand-voile, et à désorienter les marins distraits lors des changements de bord où la bôme se précipite d'un côté à l'autre avec beaucoup d'énergie. Contrairement aux barres chocolatées, l'énergie contenue dans une bôme n'est pas calorique, même si on se la prend dans les dents pendant un changement de bord, et aurait de fait plutôt tendance à assommer.

**Voiles** : Les voiles, c'est comme les ailes d'un papillon. D'abord c'est souvent aussi coloré, et ensuite si on arrache les voiles d'un papillon et les ailes d'un voilier, aucun des deux ne peut plus avancer. Il y a différents types de voiles :

- 1) **Grand-voile** : Voile principale, triangulaire et placée entre le cockpit du skipper, et le mât.
- 2) **Foc** : la fameuse voile ambiguë qui prend le vent par l'arrière et qui donne une mauvaise réputation à d'innocents pinnipèdes homophones. Le foc est la voile triangulaire tendue entre le haut du mat et la proue du voilier. Il existe des qualités différentes de focs, en fonction de la rudesse du vent. Le plus solide est le tourmentin, pour les méchants coups de tabac.
- 3) **Turbovoile** : Mécanisme inauguré par le mythique commandant Cousteau sur l'*Alcyone*, la turbovoile normale ressemble à un gros cylindre en rotation qui normalement occupe la place du mat et remplace la grand-voile et le foc. Le vent s'enroule autour, en quelque sorte, ce qui génère une poussée vers l'avant, même si le vent vient pile de devant (on appelle ça l'effet Magnus). Le machin highlander utilise une turbovoile « invisible » pour avancer..
- 4) **Spi** : Le spinnaker, ou spi, est une grosse voile ronde colorée et très légère qu'on monte à la proue d'un voilier pour capturer un maximum de vent lorsque le voilier est

par vent arrière. Le spi est tenu à sa base par un tangon, sorte d'étaï avec des crochets à chaque bout.

**Échelle de Beaufort :** Une échelle décimale pour chiffrer la force du vent. À 0 Beaufort, il n'y a pas de vent du tout ou alors tellement calme que la fumée d'un feu s'élève verticalement. La mer est lisse comme un miroir. À 12 Beaufort, le vent souffle à plus de 118 km/h, on est dans les ouragans, et on passe sur une autre collection d'échelles (celles de Fujita et Saffir-Simpson) pour chiffrer les dégâts et la puissance du vent.

**Règles de priorité :** Traditionnellement, les voiliers ont la priorité sur les bateaux à moteur. C'est une tradition quelque peu oubliée de nos jours. Entre voiliers, il y a aussi quelques règles, mais rassurez-vous, elles ne s'appliquent pas dans la régate qui est le sujet de ce scénario.

## APPARENCE CONGRUE

Un voilier, est donc composé d'une coque profilée, de choses qui servent à attraper le vent, de choses qui servent à empêcher que le voilier aille ailleurs que vers l'avant, et d'une multitude de câbles et de trucs qui servent à tenir tout ça ou à modifier le comportement de l'ensemble. Bien entendu, ceci n'est qu'une très vague présentation, histoire de bien marquer la différence entre le bidule flottant highlander et les navires des autres concurrents qui, eux, héritent de millénaires de savoir faire maritime et qui, sans forcer, sont intrinsèquement de bons voiliers.

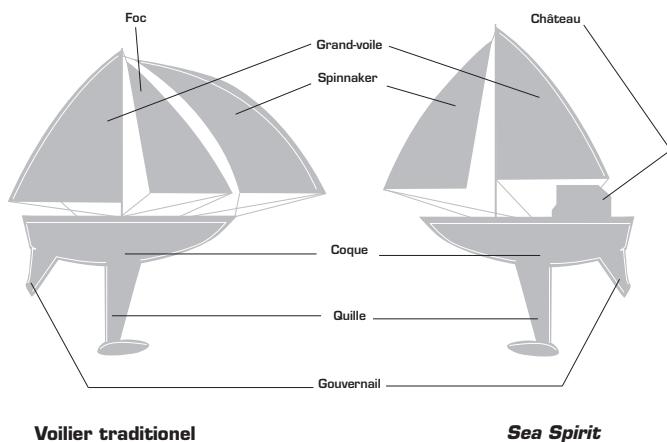
## Tout ce qui flotte n'est pas bateau

En très gros, pour comprendre pourquoi les observateurs de l'Atlantica Cup sont complètement abasourdis par les performances du *Sea Spirit* et de son équipage :

i) Premièrement, pour qu'un voilier avance, il lui faut deux choses, à savoir opposer aussi peu de résistance à l'écoulement de l'eau que possible dans le sens de la marche tout en empêchant l'embarcation d'être simplement soufflée par le vent (le rôle de la quille ou du plan de dérive), et justement, attraper le vent de la façon la plus efficace à disposition, genre éliminer de la surface du navire toute les structures qui ne sont pas des voiles (les voiles sont un peu des ailes d'avion, mais verticales). Le *Sea Spirit* a non seulement des cavités fort peu hydrodynamiques tout le long de sa coque, mais en plus arbore fièrement une cabine de pilotage en lieu et place du cockpit profilé généralement de mise sur ces bateaux (cf. illus-

tration). Selon l'avis d'un expert européen, le *Sea Spirit* est à peu près aussi aérodynamique que la Grande Muraille de Chine, ce qui est plutôt approprié.

2) Deuxièmement, comme des générations de marins ont pu l'observer, la hauteur du mât, les positions des voiles, de la quille et de toutes ces choses nominalement traditionnelles sur les voiliers, hé bien tout ça a une importance si on tient tout de même à éviter de faire chavirer le tout au moindre souffle de vent. Le *Sea Spirit* fait fi de tout ça, et pour être franc affiche une apparence incongrue aux yeux des connaisseurs... Mât trop haut et placé trop à l'arrière, spinnaker (la grosse voile colorée sur l'illustration) prenant la place du foc au lieu de se déployer en avant du voilier, etc. Comparez simplement avec les actuels coureurs de l'America Cup pour vous faire une idée de la bizarrerie de l'engin.



Voilier traditionnel

**Sea Spirit**

## Et malgré tout, il vole...

Ce que les concepteurs du *Sea Spirit* ont fait, c'est exploiter quelques percées récentes dans la génération des horizons de Tzegorine et construire un dispositif dont une partie génère une sorte de voile virtuelle (en fait, pour les amateurs, c'est plutôt une turbovoie virtuelle) tandis que l'autre facilite, mieux accélère, l'écoulement de l'eau le long de la coque.

En réalité, en raison de cet équipement, le *Sea Spirit* pourrait être un cube que ses propriétés nautiques n'en seraient pas changées, mais il faut bien sûr sauver un peu les apparences, c'est pourquoi la tâche de dessiner un voilier de course typiquement highlander a été confiée aux mêmes dessinateurs que les uniformes d'apparat de la garde présidentielle de la Fédération des hautes-terres. Le résultat n'a bien entendu rien à voir avec ce que les ingénieurs navals du reste de la sphère auraient obtenu.

# LES CONCURRENTS

Depuis la réforme de 2274, la course n'est ouverte qu'à six navires : le vainqueur de l'édition précédente et cinq adversaires, admis sur dossier, sur la foi de résultats au cours des trois années précédentes. Le tenant du titre est le **clan Nawarlin**, qui représente également l'université d'Aertar Valontali, sur Eridia ; ses adversaires sont **Team Panama**, le **Défi méditerranéen**, **Roaring Forties** (de Copacabana), le **Yacht-Club de Beyrouth** et **Sea Spirit** (de la Fédération des hautes-terres).

À dire vrai, il n'y a pas vraiment de compétition : comparés aux marins Eyldar, qui vivent sur leurs bateaux, les concurrents terriens sont des dilettantes – surtout par gros temps : lors de la dernière compétition, qui s'est déroulée à Saint-Jacques de Compostelle, une série de tempêtes pendant la course s'est soldée par une victoire eyldarin par défaut, les autres concurrents ayant sombré ou refusé de prendre le départ.

Bien évidemment, toutes ces équipes sont fortement parrainées : Team Panama, à lui tout seul, a autant de sponsors que tous les autres concurrents réunis – dont la firme d'armement Salazar Ordinance, dont les cadeaux promotionnels inquiètent sérieusement les autorités. Pas que ces dernières soient vraiment plus rassurées par Provence Loisir, parrain officiel du Défi méditerranéen et faux nez de la mafia monégasque ; en comparaison, la banque d'affaire israélienne Simon Artaoui et le gouvernement highlander semblent plus calmes... Enfin, Roaring Forties a le soutien de la compagnie aérienne CopaOrbital.

Du coup, il va falloir faire la distinction entre les compétiteurs, qui sont en général de sportifs de haut niveau, assez peu impliqués dans les querelles politiques (à part quelques capitaines au nom très people), leur entourage technique et, enfin, la horde de représentants des mécènes et autres VIP plus ou moins parasites, qui orbitent autour. En général, pour chaque équipe, on compte un ou deux barreurs (souvent très médiatiques), une vingtaine de coéquipiers (en comptant les remplaçants) et une équipe technique comptant de vingt à cent personnes.

Entre deux courses, les voiliers ont divers points d'encrage ; la plupart sont amarrés au Yacht-Club, sauf le navire israélien (qui a loué un dock non loin du Sandu) et le *Sea Spirit* highlander, qui, après avoir renoncé (pour des questions de règlement) à s'amarrer à Niterói, a fini par se rabattre sur un ancien port dans Frontera, massivement sécurisé pour l'occasion.

## LE CLAN NAWARLIN

Tenants du titre, ils ne sont pas du genre à se prendre la tête ; la mer, ils connaissent : ils vivent dessus. De plus, ce n'est pas comme si cette compétition avait une énorme importance, pour eux. Cela dit, depuis leur première participation, ils se sont pris au jeu ; même s'ils n'avoueront jamais cette attitude si peu eyldarin (et surtout pas à eux-mêmes), ils apprécient énormément l'esprit de compétition de la course – et plus encore leur série de victoires.

### L'équipe

Sur les 31 personnes, fraîchement débarquées d'Eridia par une navette spéciale appartenant au clan, 24 font partie du clan proprement dit ; les sept autres sont des ingénieurs et des techniciens de l'université d'Aertar Valontali et forment l'équipe technique. En bref, ce sont pour la plupart des gens jeunes : une bonne moitié de l'équipe affiche moins d'un *lien* au compteur et beaucoup n'avaient jamais quitté leur planète-mère auparavant (on les reconnaît à leurs grands yeux émerveillés et/ou effarés). Ce sont cependant d'excellents marins : comme mentionné, ils vivent sur l'océan.

Dans l'absolu, ce sont plutôt des gens calmes, mais c'est une apparence trompeuse : Eyrinis Nawarlin, à la tête de la délégation, s'est déjà attirée de solides inimitiés auprès d'autres concurrents, notamment à cause de son attitude très « kleenex » avec d'éventuels amant(e)s ; sa condescendance envers les « marins de pleine lune » n'aide pas. Heureusement, son entourage comporte des individus plus conciliants, tels que Varandar Nawarlin, qui est le barreur attitré du *Telsiri* (« écume de mer ») et qui fait inlassablement la promotion d'un style de navigation « au plus près de la mer ».

Le clan est réputé pour ses « chants de pilotage », qui rythment à la perfection leurs manœuvres ; tous les navigants (et une bonne partie des autres membres de l'équipe) sont de remarquables chanteurs.

Techniquement, le quartier-général de l'équipe est au yacht-club, mais, le plus souvent, les Eyldar amarrent leur voilier près de la plage nord de Marambaia, celle qui sert de point de chute à un peu toute la communauté eyldarin de Copacabana. Ils ne logent pas à l'hôtel, mais à l'ambassade ; là encore, ils s'y font rares, surtout les jeunes.



### **Les soutiens**

Les Eyldar n'ont aucun soutien financier autre que le clan et l'université ; ils naviguent d'ailleurs aux couleurs du clan : deux dauphins stylisés sautant au-dessus des flots, qui forment également un monogramme en eyldarin.

### **Objectifs secondaires**

Comme la plupart des Eyldar de l'équipe n'a jamais mis les pieds sur Terre, ils ont, bien entendu, l'envie irrépressible de visiter tout et le reste – et, comme ils sont très jeunes, ça inclut surtout les endroits potentiellement dangereux : le Leme Aquaria, Botafogo, le Dark Club, le stade de Maracanã un soir de match. Ah, et le tout à vélo, bien entendu ! Ça implique également de draguer les gens peu recommandables. Dans l'absolu, les jeunes sont desappeaux à emmerdes de première force (le terme « troupeau de chatons » vient à l'esprit) et leurs aînés auront fort à faire pour les ramener au bercail en un seul morceau (et pas trop cabossés).

Quant aux aînés en question, ceux qui ne sont pas en train de chasser l'ado en goguette ont l'intention de profiter de l'occasion pour se livrer à quelques activités diplomatiques plus délicates, comme, par exemple, négocier avec la Rose de

Mars le retour immédiat d'un certain nombre de documents « empruntés » au clan Nawarlin par un quarteron de monte-en-l'air au service de l'organisation. Les autorités arcanistes ont l'intention de le faire et comptaient d'ailleurs sur la venue du clan pour cela, mais ils ont besoin d'un peu plus de temps pour terminer la duplication des documents. Ladite négociation peut également impliquer l'ambassade eyldarin.

### **TEAM PANAMA**

La plus grosse délégation de la course, cette équipe américaine aligne pas moins de 117 membres officiels, sans compter les mécènes et les VIP d'iceux. Son budget est digne de celui d'une île caraïbe de moyenne importance et navire et équipiers sont constellés de logos (le spinnaker du voilier est un écran géant). Aucune des compagnies représentées ne s'apparente, de près ou de loin, au monde de la voile, ce qui pose d'ailleurs un sérieux problème de compétence : le voilier a été conçu par la branche aéronautique de Salazar Ordinance et, de fait, ressemble plus à un avion de chasse qu'à un voilier traditionnel. L'effet psychologique sur certains concurrents, qui parfois craignent de se faire torpiller en pleine régate, est non négligeable.

## L'équipe

Si le chef attitré de l'équipe est Frederico Engels Marquez, excellent régatier au demeurant, on voit plus les sourires calibrés par ordinateur des porte-parole attitrés des concurrents que ces derniers : Team Panama aligne une bonne quinzaine de communicants dans son équipe, emmenés par Rosa Lutzenborgo Marquez, qui autrefois officiait à la télévision nationale centre-américaine.

Son équipe technique est aussi spécialement massive, mais parce qu'elle inclut aussi sa propre sécurité : pas loin de quarante personnes – parmi lesquelles un certain nombre d'individus dont la conception de la sécurité implique des mesures, disons, plus proactives. Le chef de la sécurité, Ramon Fidel Etchegueray, est un vétéran de la police antiterroriste de la République socialiste centre-américaine, qui traîne derrière lui une certaine réputation pour ses tactiques tordues et ses contacts interlopes.

L'arrogance un tantinet agressive de l'équipe, dans son ensemble, est heureusement contrebalancée par des个人ités nettement plus agréables : plusieurs stars populaires des *telenovellas* et une poignée de sportifs authentiques. Si l'on excepte la grosse machine médiatique et la mentalité de vainqueurs, les équipiers du Team Panama sont aussi là pour prendre un peu de bon temps.

L'équipe a pris ses quartiers au yacht-club, dans deux énormes remorques de camion transcontinental (la manœuvre a été quelque peu sportive) ; ils logent dans un hôtel de Leblon, le « Sextan »

## Les soutiens

Salazar Ordinance est le plus gros soutien financier de l'équipe : ils contribuent pour au moins 40% du budget total, plus un certain nombre d'aides en nature (comme la conception du navire). Suivent de près Ernando Media Ventures, une branche autonome du conglomérat médiatique américain US Media, qui gère tous les aspects médiatiques de la compétition – notamment, la plupart des stars présentes dans l'équipe sont sous contrat de chez Ernando...

À part ces deux poids lourds, une bonne vingtaine de compagnie d'importance moindre apportent leur soutien financier à l'équipe américaine – et apposent leur logo sur une partie de la coque et les maillots des concurrents. La plupart de ces parrains ont envoyé sur place une délégation, même nominative, dans l'espoir de négocier quelques contrats dans la Ville libre ; ça va donc négocier ferme dans les salons, d'autant plus que la plupart d'entre eux n'ont jamais mis les pieds à Copacabana et ignorent tout des coutumes économiques

locales (les plus intelligents ont pris des avocats conseils locaux).

## Objectifs secondaires

Team Panama, à la vérité, a un objectif principal : un sport aristocratique ; de fait, il ne faut pas s'étonner faire plaisir à ses sponsors ; s'ils gagnent la course, c'est un bonus. Bien évidemment, les dirigeants de l'équipe n'ont pas jugé bon de prévenir les sportifs... Du coup, on risque de voir apparaître assez rapidement quelques conflits d'intérêts si, par exemple, Ernando Ventures décide qu'une soirée de représentation pour ses concurrents-stars est plus importante que la séance d'entraînement le lendemain (voire, au pire, que la régate).

À part ça, l'équipe va avoir droit à des visites fréquentes l'ambassadeur nord-américain, Leon Trotsky Perez, qui commence à craindre quelque chose comme une fin de carrière diplomatique rapide et vise une reconversion dans le privé. Le fait que Son Excellence soit mouillée jusqu'au cou dans une panoplie de trafics divers ne sera évidemment pas pour arranger les choses.

## LE DÉFI MÉDITERRANÉEN

En Europe, la voile a toujours été considérée comme un sport aristocratique ; de fait, il ne faut pas s'étonner si l'équipe qui défend les couleurs de la Confédération inclut une foule de jeunes gens à particule, la plupart originaires du sud du continent.

## L'équipe

La mauvaise nouvelle, c'est que le gros du financement vient d'entreprises de la République de Provence, notamment de la famille princière de Monaco – plus connue des médias et d'Interpol sous le nom de « mafia monégasque » – ce qui explique aussi pourquoi c'est Frank Caligheri di Caserte, un lointain cousin de l'actuelle famille princière, qui est à la tête de l'équipe. Côté représentation, on peut trouver mieux...

En conséquence, le Défi méditerranéen, fort d'une soixantaine de personnes, aligne principalement des « fils (et filles) de », le plus souvent imbus de leurs personnes, sophistiqués et orgueilleux – ainsi que leurs gardes du corps ; compte tenu de leur mauvais karma, c'est peut-être préférable. Lesdits gardes du corps, qui ont souvent un dossier judiciaire fort éloquent, font aussi office d'hommes de main, le cas échéant, pour quelques missions de renseignement ou pour arranger certains malencontreux accidents. Il n'est pas rare de voir une importante délégation de l'équipe faire une descente au « Spartacus » (voir plus loin), en partie pour se livrer à

quelques activités délicieusement décadentes, mais aussi potentiellement pour discuter affaires avec le maître des lieux.

Dans la compétition, le Défi méditerranéen a probablement le meilleur équilibre entre qualité du navire, compétence des navigateurs et de l'équipe technique ; ils ne sont pas forcément les meilleurs, mais ils sont très réguliers – très européens, quoi.

Les voiliers de l'équipe sont amarrés dans une marina privée, juste à côté de celle du yacht-club ; ils logent dans la résidence de grand luxe (et haute sécurité) attenante et appellent les gardiens et concierges par leur petit nom.

### *Les soutiens*

La multinationale multimédia Provence Loisirs, qui gère aussi bien des maisons d'édition que des hôtels et casinos, est le principal bailleur de fonds de l'équipe ; le reste du financement provient de fonds privés ou de petites entreprises discrètes de la Riviera provençale : banques, cabinets d'avocats et autres.

Rares sont les non-Provençaux à avoir osé s'associer avec de telles pointures : la plupart des noms figurent en bonne place sur les listes noires des agences anticriminelles de la Sphère, dans la catégorie « liens avec le crime organisé ». On y trouve néanmoins la SAIN, un bureau d'ingénierie navale, curieusement situé à Paris, qui a fourni l'assistance technique (avec l'université privée Roch-Siffredi de Nice) pour la construction du voilier. Cette société serait liée au très mystérieux et très puissant Institut des hautes technologies parisiennes (IHTP).

### *Objectifs secondaires*

La petite virée à Copacabana sera l'occasion, pour tous ces jeunes gens de bonnes familles (à plus d'un titre), de prendre du bon temps dans un cadre exotique, libéré des conventions sociales de leurs origines. Autrement dit, ça va débaucher sec – et la débauche à la mode monégasque, c'est quelque chose !

Le point de chute attitré de ces braves gens sera, sans aucun doute, le « Spartacus », la boîte de nuit tendance BDSM la plus select de Copacabana. Il est peu probable que nos Provençaux se contentent des deux pistes de danse, y préférant les salons privés dans les étages – patte blanche obligatoire (menottes en option). D'ailleurs, pour joindre l'utile à l'agréable, ce genre de petites sauteries (où ça va d'ailleurs beaucoup sauter) sera aussi l'occasion de prendre quelques contacts dans la communauté locale des légalement contrariés : Dante Fuligheri, propriétaire des lieux, est aussi le représentant officiel des intérêts monégasques à Copacabana. Il ne faut donc pas s'étonner de voir défiler, dans l'ambiance feutrée des salons

cuir et le bruissement des chaînes de marque, un peu tout ce que la Ville libre compte comme mafieux : Géorgiens, Afros, représentants de l'ANPA et autres.

Ce genre de pince-fesse ne va pas échapper aux yeux de la Condor, qui est assez peu conciliante avec le crime organisé. Il faudra donc également compter avec un certain nombre d'agents plus ou moins bien infiltrés, dont le but premier sera la collecte d'informations. Peu de chance d'assister à une descente de police dans les règles, à moins d'un cafouillage majeur, genre agent démasqué, capturé et/ou exécuté par un sbire un peu trop enthousiaste.

### **ROARING FORTIES**

L'équipe du Yacht-Club de Copacabana n'est pas forcément là pour la gagne, mais en partie pour le fun et aussi par devoir de représentation.

### *L'équipe*

Si, officiellement, elle aligne une équipe de 73 personnes, elle joue à domicile, ce qui implique pas mal de coups de mains occultes, à gauche et à droite, pendant que personne ne regarde... De façon générale, ce n'est pas le genre à donner dans la prise de tête ; de plus, comparativement aux autres équipes, la moyenne d'âge est nettement plus élevée (entre 35 et 55 ans, d'où le nom) : ce sont des professionnels.

À la tête de l'équipe, « Ma » Maria Exquerza-Kwanje, doyenne du groupe et présidente du Yacht-Club, est une femme à poigne sous ses dehors de maman-gâteau. Elle est la seule personne à pouvoir se vanter d'une victoire sur l'équipe eyldarin, lors de l'avant-dernière édition – ce qu'elle évite de faire, au vu des circonstances (les Eyldar avait été victimes d'une gastro à grand spectacle, dont les origines restent encore suspectes). Son principal défaut est justement d'avoir des principes et une grande gueule : ses dénonciations des méthodes douteuses de ses petits camarades sont restées en travers de la gorge (pour rester poli) de certains.

Bien évidemment, tout leur matériel est au yacht-club, dans un hangar sécurisé. Les membres de l'équipe ont techniquement des chambres réservées à l'hôtel ont participé à moins de courses qu'eux), les membres de l'équipe ont techniquement des chambres réservées à l'hôtel « Excelsior Copacabana » de Leblon, mais la plupart préfèrent rentrer chez eux le soir.

### *Les soutiens*

Cela n'étonnera pas grand monde, mais le soutien financier principal de l'équipe est la ville – que ce soit directement

ou par ses nombreuses agences plus ou moins autonomes (service des sports, office du tourisme, office de promotion économique, université), ainsi que par de généreuses subventions versées au yacht-club. L'université, déjà mentionnée, fournit aussi une assistance technique non négligeable, avec l'aide inattendue d'un chantier naval de Niterói – d'ailleurs fondé par Natal Igresso Darkmatter, un barreur ayant autrefois participé à l'*Atlantica Cup* (dont l'édition sur Eridia).

## Objectifs secondaires

Vétérans des courses (en moyenne, même les Eyldar ont participé à moins de courses qu'eux), les membres de l'équipe copacajun ont eu le temps, au fil des éditions, d'accumuler un certain nombre de relations privilégiées avec d'autres concurrents. Des histoires d'amour et d'amitié, certes, mais surtout des rancœurs, dues à leur caractère pour le moins entier. En gros, chaque équipe a au moins un membre qui les déteste, individuellement ou en bloc.

Pour ne rien arranger, la sélection de l'actuelle équipe comme représentante de Copacabana a donné lieu à un nombre inhabituel de grincements de dents. Une autre équipe, *Bahia de Rio*, a été évincée de la compétition dans des circonstances troubles, pas mal d'accusations de triche et de coups tordus ont volé de part et d'autres, et on compte même pas moins de trois morts suspects autour de cette affaire. Avant l'épreuve, la campagne de presse (emmenée par le *Libertad !*, pour de sombres raisons politiques) a repris de plus belle, ce qui envenime d'autant plus l'ambiance au yacht-club (dont sont issues les deux équipes).

## YACHT-CLUB DE BEYROUTH (EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE)

L'équipe israélienne est, comme son nom l'indique, principalement d'origine libanaise. C'est une des plus anciennes équipes régulières de la compétition, même si elle s'est toujours illustrée par des résultats au mieux irréguliers, le plus souvent médiocres. Sa présence est en partie traditionnelle, en partie justifiée par des soutiens financiers solides (ce qui signifie, selon les médias, des pots-de-vin conséquents).

## L'équipe

Elle inclut des champions de la finance : la plupart des noms des équipiers du navire, le *Phenicia*, se retrouvent sur les devantures des plus grandes banques privées de la place de Beyrouth. Cette visibilité reflète aussi le gros défaut de l'équipe : la plupart des navigateurs sont en effet des régatiers

du dimanche, choisis plus pour une question de nom prestigieux (comprendre : népotisme) que pour leurs compétences maritimes.

Myriam Artaoui, barreuse en titre de l'équipe, est par exemple la petite-nièce du *senior partner* de la banque Simon Artaoui, principal sponsor de l'équipe ; c'est un capitaine de niveau décent, mais au moins deux tailles en dessous du niveau général des équipes. Heureusement, le *Phenicia* est probablement un des meilleurs voiliers de sa classe et son équipage y est très bien accordé : ils savent profiter de ses avantages tout en évitant ses faiblesses.

En tout, la délégation compte une cinquantaine de personnes, qui logent au Nova Hilton de Copacabana, non loin du Pain de Sucre, un des hôtels les plus rupins de la ville. Les voiliers et l'intendance sont rangés dans un dock privé et sécurisé de Rio Sul, non loin du Santos Dumont Terminal.

## Les soutiens

Comme mentionné, la banque privée Simon Artaoui de Beyrouth est le principal soutien financier de l'équipe ; suivent, en ordre dispersé, à peu près tous les grands noms de la place financière de la côte libanaise, ainsi que quelques cabinets d'avocats et les Haifa Naval Grounds, un chantier naval israélien réputé pour ses yachts de luxe et ses voiliers de compétition.

L'État d'Israël apporte aussi son obole et une aide précieuse, sous la forme d'agents du Mossad ou de l'armée pour la protection de son équipe ; la dimension patriotique n'est pas à négliger, dans cette entreprise.

## Objectifs secondaires

Les affaires étant les affaires (et réciproquement), nombreux sont les membres de l'équipe qui profitent de leur escale à Copacabana pour aller nouer quelques contacts avec des clients locaux, actuels ou potentiels. Il ne faudra donc pas s'étonner de voir des équipiers discuter le bout de gras avec tel ou tel baron de la finance lors d'un pince-fesse ; en fait, si, un peu : les vrais contacts se font dans des lieux plus discrets, à l'abri de curieux.

Les banques israéliennes étant sont, un certain nombre des rendez-vous risquent de se faire avec des individus assez peu recommandables : trafiquants de haut vol, mafieux divers et autres escrocs. C'est bien évidemment le genre de réunion où les agents du Mossad et autres cafeteurs gouvernementaux ne sont pas invités, ce qui va impliquer pour les négociateurs de prendre discrètement la porte de derrière pendant que tout le monde regarde ailleurs.

## SEA SPIRIT

Techniquement, on peut dire que les Highlanders sont une des équipes fondatrices de l'*Atlantica Cup* ; cela dit, à l'origine, le Yacht-Club de Sydney était encore australien, mais ses successeurs se sont toujours vantés de cette paternité, à tel point que personne ne songerait aujourd'hui à la contester.

D'ailleurs, lors des premières éditions, l'hégémonie quasi-absolue des Highlanders a servi admirablement la propagande de la Fédération, mais les choses se sont gâtées avec l'arrivée, en 2136, du clan Nawarlin. Depuis, entre Eyldar et Highlanders, c'est une question d'honneur – qui se lavera à l'eau salée !

### L'équipe

La Fédération des hautes-terres a envoyé à Copacabana sa meilleure équipe de régatiers ; cela n'étonnera personne : ce sont tous des militaires. En plus de cela, elle a composé sa meilleure équipe technique, spécialisée dans la voile, les hautes technologies et la sécurité ; également des militaires. S'ajoute à cela un groupe de communicants – encore des militaires – et un quartieron de vigiles, dont il est inutile de demander la profession. Le tout est commandé par Ewan McKenzie, capitaine (théoriquement à la retraite) dans la marine de la Fédération des hautes-terres, individu franc et direct qui n'hésite jamais à lancer des « pas de commentaire » qui arrêteraient net un cuirassé.

Soyons clair : pour ceux qui n'avaient pas encore deviné, l'intégralité de l'opération « *Sea Spirit* » a été planifiée et fonctionne comme une campagne militaire, à la façon highlander. Ce qui signifie, dans le cas présent, que les médias n'ont pas été oubliés : les communicants se font un point d'honneur de donner au moins une conférence de presse par jour, avec moult diagrammes didactiques, porte-parole souriants et interviews complaisantes. Les navigants sont entraî-

nés à ce cirque, les gardes moins – mais ce n'est pas ce qu'on leur demande.

À vrai dire, ce qu'on leur demande est rarement mentionné aux médias : mis à part garantir la sécurité de toute l'équipe et des bateaux, ils ont aussi pour mission de rapporter de précieux renseignements sur les autres équipes aux techniciens. Et, le cas échéant, prendre des mesures plus directes envers les clients sérieux.

L'équipe highlander a été placée dans une résidence de Malverde, une grande villa non loin de l'ambassade de la Fédération, avec tout juste moins de sécurité que la Palais présidentiel de Central City. L'entrepôt de Frontera est à peu près au même niveau, mais plus discrètement : y déambuler avec des armures de combat et des armes de guerre n'y est pas très bien vu. Les deux endroits font d'ailleurs l'objet d'une surveillance discrète de la Condor, sait-on jamais...

### Les soutiens

Pour ceux qui en douteraient encore, le principal soutien de l'équipe highlander est l'État highlander : le spinnaker arbore le logo de la Fédération des hautes-terres (avec un léger effet relief) et les blasons de plusieurs agences étatiques et de gouvernements régionaux figurent en bonne place sur la coque. On trouve aussi quelques industries, mais ce sont pour la plupart des groupes publics ou semi-privés.

### Objectifs secondaires

Aussi curieux que cela puisse paraître, aucun.

D'une part, parce que la victoire passe avant tout ; d'autre part parce que les Highlanders savent bien qu'à Copacabana, ils seront surveillés comme le lait sur le feu et que, du coup, les barbouzeries traditionnelles sont une très mauvaise idée...

# LES LIEUX

Si la course en elle-même aura donc lieu entre le Vidigal Aquaria et le starport – en gros et à une distance non plus ; les voiliers ne vont pas faire des ronds dans l'eau dans l'axe de la piste, faut pas pousser non plus – l'événement aura deux pôles principaux : les locaux du yacht-club et la tour Erdorenkaris, dite « Atalen Central », du Vidigal Aquaria.

## VIDIGAL AQUARIA

Une des raisons pour lesquelles le Vidigal Aquaria a été choisi est qu'il est assez facile d'en restreindre l'accès, ou tout au moins d'en contrôler les allées et venues.

En tant normal, la sécurité y est déjà assez élevée, mais, avec la course, c'est pire ! Le summum est atteint avec la tour Erdorenkaris, qui semble carrément en état de siège ; les employés ralentissent d'ailleurs beaucoup, mais tous ont reçu des places VIP d'une journée pour assister aux régates éliminatoires. Pareil soutien logistique est assuré grâce au financement de la société de courtage Palenvarsin, originaire de Brivianë et faisant partie du Conseil de gestion de la tour.

Il faut dire que le quartier regroupe toute la partie administrative de la course ; c'est là que logent les officiels (directeurs de course, umpires et autres), c'est aussi là que se trouve le quartier général opérationnel des épreuves, ainsi que le centre média. Ces deux dernières structures ont été construites sur une plate-forme flottante, spécialement assemblée pour l'occasion et amarrée à la tour ; une digue temporaire et des mécanismes de compensation de la houle assurent une certaine stabilité à l'ensemble, mais, assez rapidement, nombre d'utilisateurs des lieux se plaindront d'un mal de mer majeur – et, en cas de coup de tabac, personne ne voudra rester... En cas de gros pépin, les bâtiments sont prévus pour flotter.

## Le centre opérationnel

Le centre opérationnel est une sorte de gros bunker, plutôt moche, surplombé par une tourelle d'observation d'une quinzaine de mètres. Théoriquement, l'organisation a prévu une armada de drones antigrav de surveillance (qui ont leur propre service technique), ce qui permettrait de suivre la course au plus près depuis l'espace, si nécessaire, mais bon nombre des officiels sont « vieille école » et préfèrent une solide paire de jumelles et les embruns au confort des écrans holo. Ces écrans remplissent la salle d'observation ; c'est un

rêve humide pour geek, avec le summum de la technologie multimedia et une dizaine de sièges individuels ; parfois, des VIP de très haut rang sont invités à suivre une course depuis cette salle.

Le centre inclut également une régie son et vidéo surdimensionnée, louée pour l'occasion à un studio privé de Copacabana, *Fourth Wall Sight+Sound*, qui fournit aussi les drones de surveillance et leur entretien. Le défaut, c'est qu'ils ne sont pas spécialement prévus pour être déployés sur une longue période en milieu marin et, après une semaine de bons et loyaux services, le taux de panne va grimper en flèche – avec quelques conséquences malencontreuses, comme un drone qui s'écrase sur un voilier en pleine régate.

On trouve enfin quelques pièces d'habitation, comme une kitchenette avec boissons chaudes et froides et quelques grignotteries, une salle de repos insonorisée et une grande salle de conférence pour vingt personnes, où se déroulent les réunions quotidiennes de l'équipe, le soir vers minuit. Le centre opérationnel est relié au centre média par un couloir souterrain, qui passe dans la structure même de la plate-forme. Le tout est gardé par un détachement de vigiles nord-américains dénués de tout sens de l'humour.

## Le centre média

Nettement plus ouvert, nettement plus agréable à l'œil et nettement plus peuplé, le centre média ressemble

à un vaste chapiteau blanc cassé. Si la sécurité locale est nettement moins stricte que pour le centre opérationnel, il est très difficile d'espérer s'y faufiler sans avoir au moins une

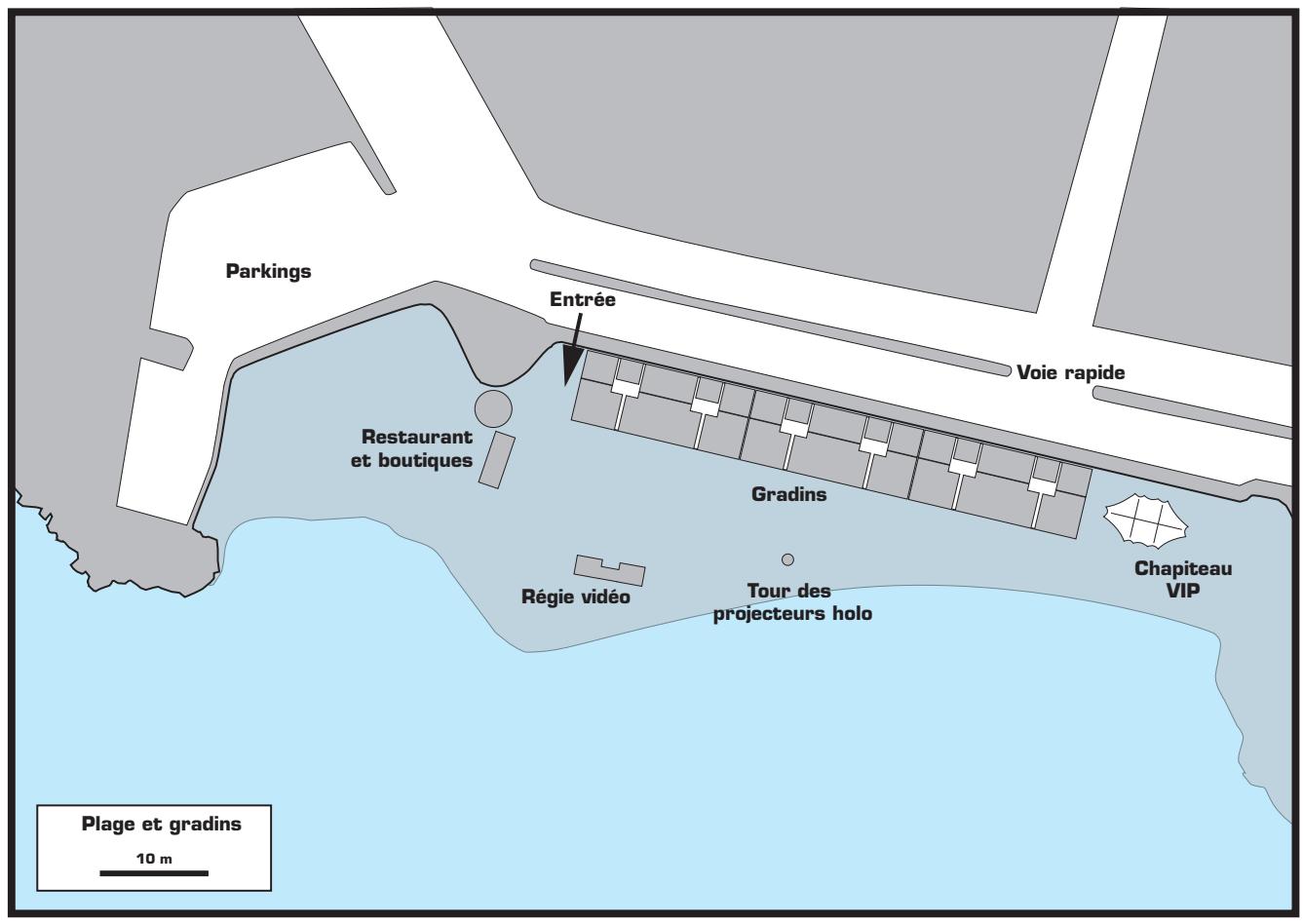
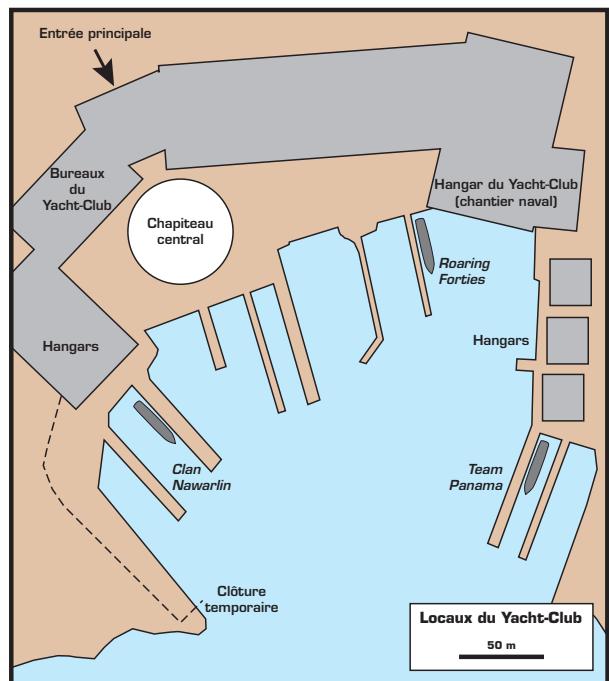
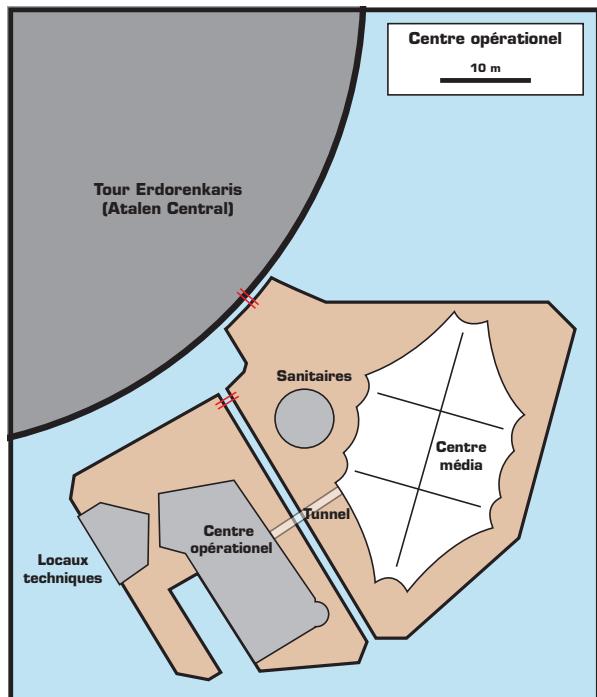
## SPHERE D'INTIMITÉ

Les journalistes les plus prévoyants et les mieux équipés ont des dispositifs d'intimité personnels. Ces systèmes, dérivés des champs de force personnels et des amplis sectoriels, créent une forme de bulle plus ou moins opaque (selon les réglages), qui bloque les sons entrants et sortants. Les plus perfectionnés font aussi office de brouillage.

Ces dispositifs étant basés sur les horizons de Tzegorine, ils rentrent souvent en conflit avec ceux de leurs voisins, ce qui vaut régulièrement des claquements de disjoncteur sonores et des engueulades.

## LES SITES DE LA COMPÉTITION

Réservé exclusivement à ceux qui ont absolument besoin de plans pour se représenter les choses. Boo ! Hiss !



## 18 • ENTRE DEUX EAUX

bonne excuse – un badge de presse délivré par l'organisation de la course est préférable si on souhaite se passer d'escorte.

La principale composante du centre média est son infrastructure de communication – et là, les organisateurs ont mis le paquet ! La bande passante est gargantuesque (environnement réseau : 9) et il faut bien au moins ça, au vu du nombre de journalistes présents.

Pas moins de quatre canaux vidéo retransmettent la course en permanence, plus une bonne centaine de transmission ad hoc ; lors des régates, ça représente un certain nombre de bits. Le centre compte six studios complets, avec régie et plateau, une dizaine d'autres « mini-studios », prévus pour des régies mobiles. Une salle immense accueille les autres médias ; elle est subdivisée en une centaine d'alvéoles par des panneaux de 150 cm de haut, dans une ambiance hall de gare.

Le nombre de journalistes accrédités est d'environ 500 (certains ne viennent que quelques jours ; pour la finale, officiellement 567) ; ceux qui n'ont pas réservé un des emplacements s'arrangent comme ils peuvent – parfois en partageant les frais avec un autre collègue ou en resquillant. Même si rien n'est prévu (à part quelques sanitaires, régulièrement hors service), nombre de journalistes tendent à dormir sur place.

Bien évidemment, le milieu des médias étant ce qu'il est, il ne faut pas s'étonner si les querelles et les inimitiés personnelles foisonnent et que l'ambiance soit parfois très panier de crabe.

### LE YACHT-CLUB DE COPACABANA

Héritier d'à peu près tous les clubs de voile de Rio de Janeiro depuis le milieu du xixe siècle, le Yacht-Club de Copacabana est un joyeux mélange d'ancien et de moderne, de tradition hispanique et de multiculturalisme, ainsi que de mondanités et d'aspects populaires. En effet, le club étant solidement subventionné par la ville, il a une composante sociale très forte ; en d'autres termes, c'est très peuple.

Cet élément a rendu l'organisation de la compétition particulièrement compliquée : les autorités ont quelque peu insisté pour que ce ne soit pas seulement une virée entre gens de la haute, ce qui a valu quelques grincements de dents de la part des contributeurs les plus snobs. Au final, après moult négociations et palabres, un compromis a été trouvé – qui, comme d'habitude, ne satisfait pas les parties les plus extrémistes. C'est dans ce contexte que s'est décidée l'éviction de la seconde équipe, à composante plus populaire, pour des raisons de compétitivité – décision purement politique. En échange, l'organisation a promis des places réservées à prix réduit, ce qui fait râler les suppôts du grand capital sur le thème « on n'est plus chez soi, merde, quoi ! ».

Les locaux du yacht-club se situent dans une ancienne marina du xxie siècle, du plus pur style reconstructif des années 2050 ; en d'autres termes, c'est un bâtiment de la seconde moitié du xxe siècle, qui a été massivement réhabilité. L'endroit est bien évidemment classé et abrite, outre le yacht-club lui-même, la plus grande part des logements sociaux de Le-

### CHRONOLOGIE OFFICIELLE

**Trois mois avant :** début des constructions des installations temporaires.

**Trois semaines avant :** arrivée du clan Nawarlin

**Deux semaines avant :** arrivée du Team Panama

**Dix jours avant :** arrivée du Défi méditerranéen et du Yacht-Club de Beyrouth (en retard) ; cafouillage majeur

**Une semaine avant :** inauguration du centre opérationnel et du centre média ; arrivée de l'équipe highlander (sans ses navires)

**Trois jours avant :** Réception au « Wavecrest » avec toutes les équipes

**Deux jours avant :** diverses réceptions organisées par les ambassades, les autorités de la ville et/ou les sponsors

**Un jour avant :** arrivée discrète des voiliers highlanders ; le soir, présentation officielle à la presse

**Jour 1 :** inauguration officielle de l'épreuve et coup d'envoi du tour qualificatif (trois régates)

**Jours 2-7 :** suite du tour qualificatif (deux régates par jour)

**Jour 7, le soir :** proclamation officielle des résultats du tour qualificatif

**Jours 8-10 :** repos ; quelques réceptions officielles et plusieurs râlaissons officielles

**Jours 11-17 :** tour final (une régate par jour) ; quelques « régates amicales » entre les perdants du tour précédent

**Jour 17, le soir :** remise des prix

**Jours 18-20 :** départ des concurrents, dernières réceptions, nettoyage organisées par les ambassades, les autorités de la ville et/ou les sponsors

blon et les services publics du quartier – ce qui pose un autre problème de sécurité : il y a beaucoup de va et vient dans le secteur. L'organisation a résolu le problème en séparant du mieux possible, dans les étages de l'immeuble, les activités du yacht-club (en bas) et les services sociaux (en haut) et en installant un accès provisoire aux étages.

La grande place de la marina a été interdite d'accès au public et accueille un vaste chapiteau avec tout le confort moderne, où ont lieu les mondanités. Un gros investissement a été fait sur l'insonorisation : des amplis sectoriels ont été mis en batterie pour limiter au maximum les nuisances ; en conséquence, écrans et autres dispositifs à base de champs de Tzegorine ne fonctionneront pas. Le chapiteau peut aussi servir, en cas de besoin, de salle de conférence, mais le yacht-club a ses propres aménagements en la matière : une salle pouvant accueillir une centaine de personnes (serrées) et qui sera réservée, en temps normal, en salle VIP avec écran holographique géant.

Les bureaux du yacht-club, loin d'être fermés, abritent une activité fébrile : c'est là que le comité d'organisation gère l'événement au jour le jour.

Autant dire que c'est Hystérie-Central ! Quatre équipes (c'est-à-dire tout le monde, sauf les Israéliens et les Highlanders) ont posé leurs bateaux dans le port de plaisance, qui est du coup passablement bondé. Pour ne rien arranger, beaucoup de spectateurs sont venus avec leur propre navire et entendent bien évidemment l'amarrer dans le port du yacht-club, ce qui va sérieusement rajouter au chaos. Les premiers jours seront très tendus, mais ça s'arrangera après un moment : les Eyldar et l'équipe de Copacabana feront beaucoup d'efforts (chacun à sa manière) pour mettre les gens à l'aise – ou les faire fuir, c'est selon.

## UNE BELLE TÊTE DE VAINQUEUR

Bon, ce n'est pas tout ça, mais qui va gagner cette course ? Disons-le clairement, il y a deux favoris : les Highlanders et les Eyldar ; Copacabana et le Défi méditerranéen peuvent créer la surprise (surtout si ces derniers trichent massivement), mais, dans l'absolu, ils n'ont que peu de chances d'accéder à la finale. Les deux autres sont là pour faire de la figuration : les Israéliens sont loin d'avoir le niveau des autres, quant aux Américains, ils n'essayent même pas vraiment (enfin si, c'est juste que l'intendance a le regard fixé sur la ligne bleue des contrats futurs).

Pour ce qui est de la finale, ce sera sans doute une autre paire de manche : les résultats qualificatifs seront suffisamment serrés pour que les Eyldar sentent passer le vent du boulet et fassent quelques efforts dans les régates finales. Ça peut aussi dépendre des actions des personnages, s'ils s'impliquent dans le petit jeu des sabotages et indiscretions.

Donc qui ? À vous de voir. Au pire, lancez un dé...

## *La plage*

La grande plage de Leblon a été en partie aménagée avec des gradins et des écrans géants, pour permettre de suivre la course. Pour des raisons légales, la plage n'a pas pu être fermée au public, mais l'organisation a pu négocier un accès limité aux gradins : ce sont les places « Privilège ». Les places « VIP » sont à bord de navires aux abords de la course.

Du coup, l'endroit est noir de monde : entre les baigneurs habituels, les spectateurs, les vendeurs de tout et du reste, la sécurité et l'organisation, ça se bouscule. Ça resquille aussi beaucoup.

# LES ÉVÉNEMENTS

Logiquement, la course aura lieu pendant l'été austral, probablement entre décembre et février (pas trop près du Carnaval, pour ne pas provoquer des grincements de dents) ; si vous aimez la difficulté, elle peut se dérouler pendant la saison des tempêtes, mais, au vu de la dernière course, les organisateurs auront certainement voulu éviter un second fiasco de ce calibre.

Les équipes commenceront à arriver entre deux mois et une semaine avant la course – à part l'équipe copacabun, qui est déjà sur place ; les Eyldar arriveront les premiers. Trois jours avant les premières épreuves, les mondanités

commencent par une spectaculaire réception au restaurant « Wavecrest », situé dans les derniers étages du Atalen Center ; suivent plusieurs sauterelles très médiatiques, mais moins importantes. La veille de la course, les équipes et leurs bâtiments sont officiellement présentés à la presse, sous le chapiteau (bondé) du Yacht-Club.

Le tour éliminatoire se déroule donc la semaine suivante ; il est suivi par trois jours de repos avant d'attaquer le tour final, lui aussi sur une semaine. Après la dernière course, la cérémonie de remise des prix donne également lieu à des libations mondaines, cette fois-ci sur une plage privée de Leblon,

louée pour l'occasion par le Yacht-Club. Quelques autres soirées de moindre importance s'échelonnent sur les jours suivants.

### DU POINT DE VUE DES PERSONNAGES

Bien entendu, si je vous raconte tout ça, c'est bien pour que vous balanciez, à un moment ou un autre, vos perso dans le panier de crabe. Là, tout dépend des accointances de ces derniers.

La méthode la plus simple consiste, bien évidemment, à les lier d'une façon ou d'une autre à une des équipes : parent concurrent, amis dans l'équipe technique ou l'organisation, employés d'un parrain, etc. Après, il y a l'aspect mondain, qui va probablement entraîner dans son sillage tous les per-

sonnages qui n'ont pas maxé leurs compétences de « faire mal à autrui » : le tout-Copa va se presser dans et autour de la course et il y a des affaires à faire et des informations à échanger (ou à glaner).

Après ça, on tombe dans le bassement contractuel : les personnages sont engagés pour faire la sécu, servir les petits-fours ou surveiller les escrocs – voire les trois ensemble. L'Appel du Devoir, à réserver principalement aux ressortissants de la Fédération des hautes-terres, est une variante de ce dernier.

Si on est vraiment en panne d'inspiration, le cliché du passant innocent peut toujours servir ; après tout, ils ne pouvaient pas savoir que le gigolo en goguette qu'ils ont sauvé d'une horde de surfeurs ivres était le troisième cousin par alliance du Prince de Monaco (par les hôtesses de l'air) et barreur du Défi méditerranéen...

## SCÉNARIO: LE VOILIER NUCLÉAIRE

Il est clair que le point d'orgue de cette édition de l'*Atlantica Cup* est l'équipe highlander et leur voilier expédre soin de ne pas leur donner l'impression de n'être que des figurants : s'ils décident de se désintéresser de l'affaire du voilier highlander, donnez-leur d'autres pistes : espionnage, activités mafieuses, défections, polygones amoureux (euclidiens ou non), vengeance, etc.

### PROTÉGER ET SERVIR (DE CIBLE)

Les PJ sont des flics ou des vigiles, engagés pour surveiller les bateaux. Dans le cas des Highlanders, ils ont leur propre service ; à moins de jouer des personnages troufions dans les forces de la Fédération, ce ne sera donc pas pour eux. Tout irait bien si à peu près tout le monde n'avait pas des vues – plus ou moins agressives – envers ces navires.

#### *Les ennuis*

À commencer par les journalistes : tout gratté-papier digne de ce nom (ne faisant pas partie des médias qui paraissent l'événement, s'entend) rêve de ramener des photos exclusives des engins. En règle générale, ce sont des individus plutôt maladroits et qui ont toutes les chances d'attirer l'attention des personnages (ou de servir de diversion au mauvais moment). Si le déhemme se sent d'humeur joueuse, il peut rajouter une équipe de MysteryNetwork, cherchant à savoir

si les Highlanders n'ont pas mis au point un bateau vivant ou si le *Roaring Forties* ne doit pas son nom aux mânes de quarante marins emprisonnées dans sa carcasse.

Dans la même idée, on a les espions industriels ; soyons clairs : tout le monde s'y met – à part les Eyldar, qui s'en foutent royalement. Les plus lourds sont probablement les Américains et les Européens, avec les Highlanders pas loin derrière ; dans ce dernier cas, les espions en question sont tout de même du calibre « services secrets ». Le cran au-dessus, ce sont les saboteurs ; la bonne nouvelle, c'est qu'ils sont rares et qu'ils ne viendront pas tout de suite ; la mauvaise, c'est que leurs méthodes risquent fort d'impliquer des trous de taille considérable dans le décor. Là encore, les zazous de Panama et du Défi sont les principaux commanditaires ; cependant, en cas de représailles, tout peut arriver.

Si les choses dégénèrent trop, on peut s'attendre à voir rappeler la Condor, mais ce ne sera pas une bonne nouvelle pour les personnages : si les employeurs engagent des vigiles, c'est précisément pour éviter d'avoir à discuter le bout de gras avec la volaille indigène.

#### *Les lieux*

Suivant l'équipe que les personnages devront surveiller, la configuration des lieux sera quelque peu différente. Le cas le plus courant, c'est le yacht-club de Copacabana. Le port a été aménagé de façon à ce que les équipes disposent de hangars

fermés et facilement sécurisables mais, du fait de sa configuration, l'endroit est encore très passant.

Qui plus est, la place n'est pas infinie et, en conséquence, on se marche un peu sur les pieds. Dans ces conditions, comment savoir si tel technicien d'une autre équipe est bien là pour faire des réglages de dernière minute sur son voilier et non pour aller chignoler la coque de la merveille que vous protégez ? Et, parallèlement, comment convaincre les autres vigiles que vous n'avez pas vous aussi des intentions hostiles ?

Il risque donc d'y avoir pas mal de frottements entre tout ce petit monde, tout au moins le temps que les choses se mettent en place : il faut laisser cela aux différents membres des autres équipes, en dehors de leurs différences idéologiques ou culturelles, ils sont du même monde et arrivent assez facilement à s'entendre. Il faudra probablement plus de diplomatie (et un solide sens de l'humour tordu) que de démonstrations de force.

Évidemment, les choses seraient simples si tout le monde étaient au même endroit. À commencer par les Eyldar : ils ont bien un emplacement dans le port, mais leurs deux voiliers n'y sont que rarement (sauf s'il y a course, et encore). En fait, le clan Nawarlin a une sérieuse tendance nomade et part du principe qu'il n'y a rien de tel pour régler un navire que de naviguer dessus. Du coup, il y a des chances qu'on les trouve un peu partout dans un rayon de cent kilomètres autour de Copacabana (au mépris de choses telles que les eaux territoriales), mais principalement sur une des « eldaplazas » de Ilha de Marambaia – ce qui peut donner lieu à quelques séances douloureuses pour la pudeur des personnages non-Eyldar.

Le Yacht-Club de Beyrouth s'est lui installé à Rio Sul, dans un dock qui se trouve appartenir à un ami d'un ami d'une relation de travail d'un créancier d'un des sponsors israéliens. C'est un peu une solution de remplacement, l'équipe s'y étant prise en dernière minute pour l'inscription. L'endroit est sis au milieu d'une zone d'entrepôts en bord de mer, non loin du *Sandu* ; il y a, de fait, beaucoup de passage – comme dans : « trop ». L'activité se calme, fort heureusement, en soirée, mais il reste que c'est un endroit assez difficile à sécuriser, compte tenu du nombre de voies d'accès.

### Ce qui peut se passer

- Des techniciens d'une autre équipe, fins torchés, essayent de forcer la porte de l'entrepôt en croyant que c'est le leur.
- Une équipe de journalistes fait un scandale devant la porte principale pendant qu'un de leurs confrères, plus discret, tente de passer par la porte de derrière.

- Un des coéquipiers essaye de conclure sur le voilier sans que ça se sache ; ça va se savoir... Bonus : l'objet de ses désirs est d'une autre équipe. Double bonus : les journalistes sont toujours dans le secteur.
- Un des coéquipiers essaye de convaincre un des personnages de faire une course pour lui ; cela sera, bien évidemment, quelque chose d'illégal et/ou scandaleux. Avec un peu de chance, ça paye bien ; c'est déjà ça...
- Un espion ou un saboteur tente d'accéder au bateau, en profitant d'un des divers bignozz susmentionnés.
- Un espion, un saboteur ou un journaliste tente de passer par ingénierie sociale : badge VIP, drague éhontée ou autre.

### VOL À VOILE (PREMIÈRE ÉPOQUE) OU : « GRAND THEFT BATEAU »

Bien évidemment, si personnages peuvent jouer aux gendarmes, ils peuvent aussi faire les voleurs. Ou, à tout le moins, toute la sarabande des curieux, espions et/ou saboteurs susmentionnés. À vrai dire, ils peuvent même faire l'un et l'autre, y'a pas de raison : s'ils sont engagés par une équipe sans scrupule (techniquement, ça veut dire « tout le monde, sauf les Eyldar – et peut-être les Américains »), on peut très bien leur demander de donner des « petits coups de main » en marge de leur boulot officiel de vigile – payé de la main à la main, avec une prime de risque substantielle, bien sûr ! Et si l'envie leur prend de changer de camp, pourquoi pas ?

### Les ennuis

Dans ce cas, ils auront affaire à la sécurité des différentes équipes. Cela va du nominatif au paranoïaque, en passant par à peu près toute la gamme. À un bout du spectre, on trouve les Eyldar, qui, de toute façon, n'ont pas grand-chose à cacher (dans tous les sens du terme) : leur technologie est très eyldarin, c'est-à-dire faite de techniques artisanales traditionnelles millénaires et de quelques avancées enrobée de formes poétiques bizarres et de triple sens. Notez que, si un des personnages est de culture eyldarin, il sera sans doute très recherché par les divers services d'espionnage.

Viennent ensuite l'équipe copacajun ; eux ne sont pas spécialement à cheval sur la sécurité, dans l'absolu, mais après les engueulades avec la seconde équipe et les mots échangés, ils se méfient. Quant à savoir si c'est à tort ou à raison, c'est au déhème de voir. Les personnes autour de l'équipe *Bahia*

### LES JOURNALISTES

La plupart sont à peu près aussi doués pour les acrobaties barbouzardes que moi pour... euh, que moi, quoi. Certains compenseront leur manque d'expérience par l'utilisation de matériel paramilitaire (combinaisons noires, système *Cat's Eyes* déclassé, etc.) acheté dans les magasins de surplus. Rares sont ceux qui sont armés avec quelque chose de plus méchant qu'un neutralisateur léger. VM : 12 ; spécialisation : mettre son nez là où il ne faut pas.

### LES ESPIONS

Fondamentalement, les espions sont des journalistes doués. Eux sont venus avec leur propre matériel (ou ont des sources locales discrètes) et ont plus de bidules agressifs : neutralisateurs, grenades fumigènes ou flash, voir gaz somnifères. VM : 12 (services secrets : 14) ; spécialisation : discréction.

### LES SABOTEURS

Idem que les espions, mais avec des explosifs militaires et des armes moins gentilles. Spécialisation : casser le décor.

### LA SÉCURITÉ DE BASE

Cet archétype représente le vigile moyen : un brave type, peut-être un ancien flic ou militaire, mais avec la quarantaine et un salaire fixe, ce qui fait des merveilles pour la motivation et la forme physique... Équipé d'un uniforme blindé (et, heureusement, climatisé, Prot. 8/2) et d'un pistolet neutralisateur. VM : 11 ; spécialisation : ne pas laisser entrer les importuns.

### LA SÉCURITÉ RENFORCÉE

Dans ce cas, on parle des professionnels : militaires highlanders, miliciens eyldarin, agents israéliens et mafieux provençaux. S'ils comprennent (le plus souvent) des impératifs de discréction propre à la Ville libre, ils ont aussi tendance à un peu trop abuser de concepts tels que « usage de force légitime ». Plus discrets, ils sont aussi mieux équipés : combinaison « *duelling* » camouflée (Prot. 10/3), écrans magnétiques (sauf les Highlanders, qui peuvent avoir des plaques semirrigides, s'ils se méfient de quelque chose), armes de guerre diverses, mais aussi neutralisateurs, on ne sait jamais VM : 13 ; spécialisation : flinguer les importuns.

*de Rio* se recrutent parmi les couches les plus populaires de Copacabana et comptaient notamment pas mal de *Mountaineiras*, qui ont le sang chaud et considèrent leur éviction comme un affront. Du genre qui se lave, sinon dans le sang, du moins dans l'explication de gravure musclée.

Le Défi méditerranéen et l'équipe israélienne ont à peu près la même approche de la sécurité : les bateaux, c'est bien beau, mais les zigotos qui vont dessus (et autour) sont nettement plus importants. On leur a donc assigné un nombre non négligeable de gardes du corps qui, dans le premier cas, sont plus ou moins mafieux et, dans le second, des agents (ou ex-agents) des services secrets ; dans les deux cas de figure, ça implique beaucoup de professionnalisme, aucun sens de l'humour et des méthodes expéditives qui vont faire grincer beaucoup de dents à la Condor.

Team Panama prend encore plus au sérieux la sécurité de ses investissements et a de ce fait engagé des sommes considérables dans une sécurité professionnelle : Panama Guardians, Inc., une compagnie de sécurité dont la Salazar est un des principaux actionnaires. Leurs agents sont habitués à ce genre de mission, ainsi qu'à des bricolages plus discutables, mais pas spécialement à opérer à Copacabana. On risque le malentendu culturel, notamment au sujet de l'utilisation d'armes automatiques antivéhiculaires dans les limites de la Ville libre (pas que les voisins soient beaucoup plus coulants sur ce sujet, d'ailleurs).

Enfin, les Highlanders. Je suppose qu'il n'est pas forcément nécessaire de répéter que ce sont des militaires, avec tout ce que ça implique : gadgets qui font mal, méthodes bien rodées, absolument pas le moindre effort de discréction et une spectaculaire absence d'imagination.

Pour ne rien arranger, ils auront également des concurrents. Ce sera dans le cas des journalistes que cette compétition sera la plus gênante, potentiellement : un scoop, ça ne se partage pas, coco !

### *Ciel, j'ai égaré mon champ de Tzegorine !*

Avec une telle approche, l'idéal sera bien évidemment de demander aux personnages de voler le voilier highlander. Cela impliquera très probablement que nos héros aient eu le temps de se faire la main sur plusieurs autres objectifs (et si leur employeur n'est pas la Fédération – quoi qu'un retournement d'alliance est toujours possible). Il vaut mieux en effet qu'ils aient de la bouteille avant d'affronter le déploiement technologique et humain mis en place autour des bébés de tonton Gaby. Techniquement, l'événement devrait avoir lieu lors des trois jours entre le tour qualificatif et le tour final (ce qui implique que les Highlanders aient passé les qualifications, voir l'encadré « Une belle tête de vainqueur »).

Cela dit, rien n'est impossible : aucun dispositif de sécurité n'est infaillible et celui-ci ne fait pas exception. Aussi bien équipés et entraînés soient-ils, les gardes highlanders

manquent singulièrement d'expérience face à des tactiques non conventionnelles (on pourrait penser qu'après pas loin de deux siècles à se fritter avec la Dame de fer et des zozos de la même eau, ils auraient appris quelque chose, mais, si c'est le cas, les exemplaires ici présents n'ont pas encore lu le manuel). Le point faible le plus flagrant est, non le voilier principal, mais le modèle numéro deux, qui est moins bien préparé – mais aussi moins bien protégé (et dans un autre entrepôt, à l'emplacement théoriquement secret).

Quoi qu'il en soit, l'aventure devrait se terminer par une course-poursuite dans la baie de Rio, l'activation intempestive d'un malencontreux champ de Tzegorine et l'explosion de l'*Exocet*. Les personnages devraient y survivre, mais se retrouver fort penauds dans les eaux peu ragoûtantes de la baie...

### Ce qui peut se passer

- Quelqu'un a décidé de saboter le bazar le même jour, à la même heure ; collision de ninjas en vue...
- Un des membres de l'équipe adverse a décidé de dormir dans le bateau – dormir, ou autre chose, d'ailleurs.
- Le voilier si chèrement défendu est une réplique en carton-pâte. Mais où est donc le vrai ?
- Pendant l'opération, l'entrepôt se remplit soudainement de gens louches et surarmés : une transaction secrète est en cours et ils n'aiment pas les témoins.
- Un des personnages est capturé par la sécurité, qui le prend pour beaucoup plus méchant qu'il ne l'est – ce qui révèle quelques turpitudes occultes...

### DANS LE FOND, TOUT S'ARRANGE

L'*Exocet*, le voilier highlander, a donc été volé dans son hangar ultraprotégé et, après un échange avec les garde-côtes de Copacabana, a coulé dans la baie de Rio. Que ce soient les personnages qui soient derrière ce coup ou non n'est pas spécialement important.

Ce qui l'est, c'est que, du coup, l'épave devient un centre d'intérêt majeur pour plusieurs groupes aux agendas conflictuels. Visiblement, le voilier est nettement plus important qu'il n'en a l'air : d'une part, un voilier, ça n'explose pas – ou, tout au moins, pas comme ça : l'explosion a provoqué des anomalies électromagnétiques majeures, perturbant le répla-

sur tout le pourtour de la baie de Rio et causant quelques effets secondaires bizarroïdes dans les champs de Tzegorine locaux.

Une rumeur prétendra même qu'un groupe de rock, en plein concert à l'Iron Lady Pub, s'est volatilisé suite à un dysfonctionnement de ses amplis sectoriels (en fait, ils ont profité d'une coupure de courant pour s'enfuir avant d'être lynché par la foule, mais ça fera une belle fausse piste pour les fans de paranormal). Une autre prétendra qu'il y a eu des effets arcanistes induits, ressentis par certains adeptes de la Rose de Mars – ce qui est vrai, mais peu d'Arcanistes voudront l'avouer.

Toujours est-il que cela fait de l'incident va attirer beaucoup de monde sur place – dont, logiquement les personnages.

### Les ennuis

Commençons par la Condor, qui a une enquête à mener – ainsi que la Douane, mais on peut aussi décider que cette dernière veut faire son enquête à part et jouer l'option « guerre des polices ». Qui dit enquête, dit sécurisation du périmètre, ce qui ne va pas être très aisément : la zone est très passante, avec nombre de navires (principalement des chalutiers artisiaux et quelques navires de plaisance) qui vadrouillent. Les événements vont faire aussi rappliquer une foule de curieux et, pour le coup, nécessiter un déploiement de force majeur ; ce bien sûr serait plus facile s'il n'y avait pas l'*Atlantica Cup* et la pleine saison touristique. En bref, la situation risque fort d'être rapidement ingérable pour les flics de base.

Pour ne rien arranger, la zone du naufrage est un véritable cimetière pour navires de toutes les époques et de tous les tonnages : on y trouve tout aussi bien des barques de pêche abandonnées pour cause de fin de vie, des cargos qui ont cou-

### MON PLAN MACHIAVÉLIQUE SE DÉROULE COMME PRÉVU !

Le problème avec les joueurs, c'est qu'on ne peut jamais leur faire confiance. Du coup, si vous comptez sur eux pour que l'*Exocet* finisse au fond de la baie, il y a toutes les chances pour qu'ils essayent de le revendre à l'ambassade karlan ou, au contraire, qu'ils sauvent le navire contre toute attente.

De deux choses l'une : ou vous allez avec le courant et vous improvisez un canevas de trahisons et de coups tordus partant à angle droit de la trame « officielle », ou vous trichez et prétendez que, pendant que les personnages faisaient diversion avec le voilier numéro un, une autre équipe volait le numéro deux et finissait (comme prévu) dans les eaux peu ragoûtantes de la baie.

lé par accident au cours des cinq derniers siècles, comme les restes de la flotte sud-américaine, sabordée peu avant la prise de Rio par les forces highlanders en 2070. C'est donc passablement encombré et potentiellement dangereux.

Les Highlanders, ensuite ; eux ont tout intérêt à ce que personne ne regarde leur prototype de trop près. Étant donné qu'ils sont quand même un peu voisin du lieu du naufrage, il ne faudra pas s'étonner si le capitaine MacKenzie passe quelques coups de téléphone à des anciens collègues et qu'un petit détachement de *marines* se retrouve à s'entraîner à des opérations sous-marines dans le port de Niterói. Évidemment, ce genre de choses a le chic pour faire simultanément tiquer, comme un seul sapien, toutes les autorités de la Ville libre, donc il faudra être discret dans la *black-op* – plus que d'habitude, s'entend.

Ensuite, il y a potentiellement les Eyldar : si le voilier coule effectivement entre les tours qualificatif et final, ils vont se retrouver les premiers suspects dans l'histoire. Comme il y a en plus de fortes chances qu'ils se doutent de quelque chose sur les secrets technologiques de l'*Exocet*, ils vont probablement se poser des questions et échafauder quelques théories (foireuses) sur un plan machiavélique pour se débarrasser du

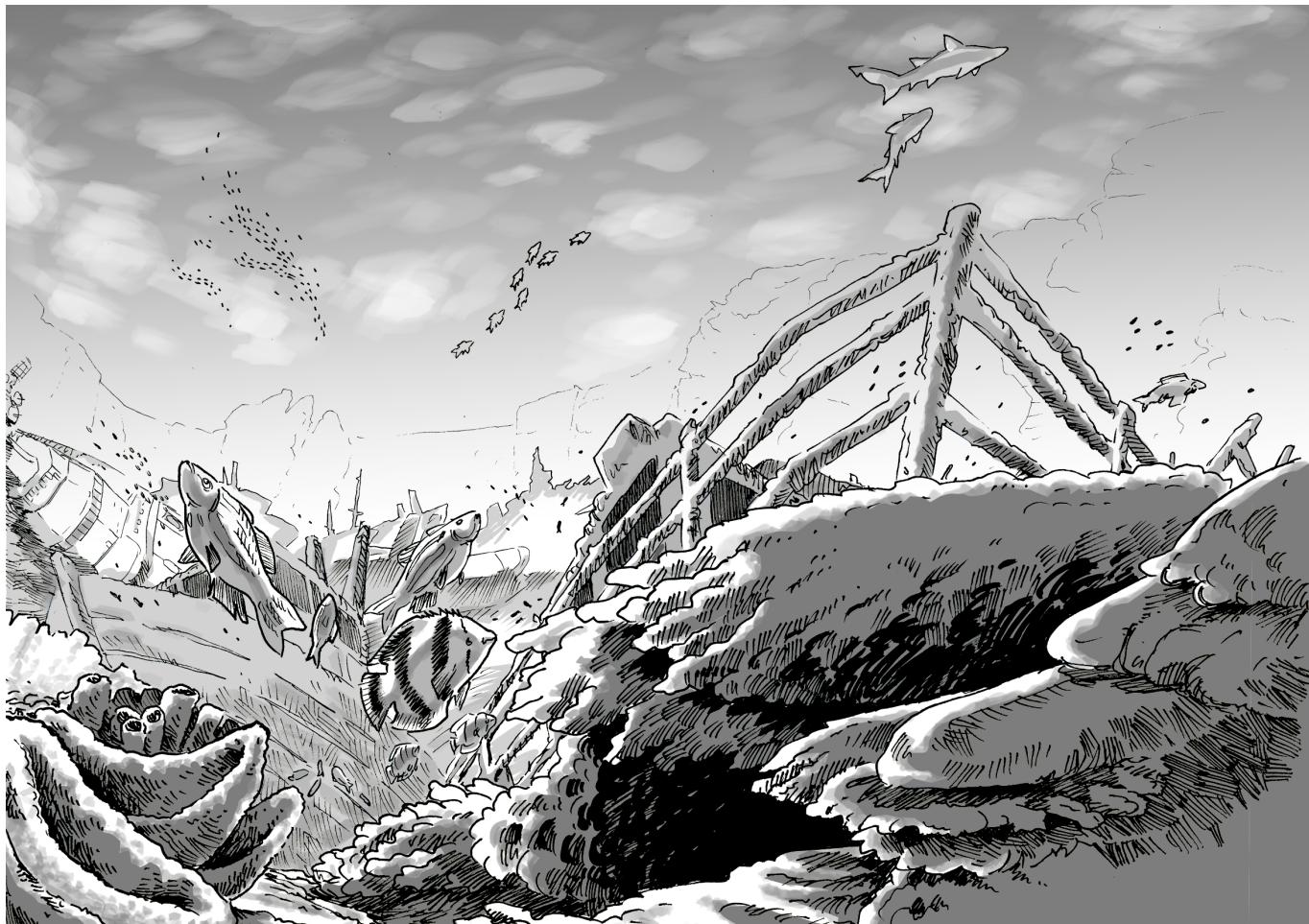
*corpus delicti* et accuser le clan Nawarlin d'être des mauvais perdants.

Après, il y a les voleurs originels du voilier, qui aimeraient bien finir le boulot. Enfin, il y a toutes les personnes qui trouvent louche qu'un voilier explose (plus ou moins) tout seul et aimeraient bien savoir pourquoi : espions, journalistes et tout le tremblement.

### Ce qui peut se passer

Techniquement, l'opération de renflouage du voilier devrait ressembler à un croisement entre une scène sortie d'un film de James Bond, d'*Apollo XIII*, le tout filmé par Chuck Jones : un décor sous-marin rempli d'épaves et de détritus divers (forêt de squelettes attachés par les pieds en option), passablement boueux, habité par de nombreuses bestioles plus ou moins accueillantes (qui a dit « poulpe mutant » ?), avec au moins cinq équipes distinctes qui recherchent des petits bouts de voilier dans la vase.

- Une des équipes de recherche est coincée dans un endroit improbable, comme une épave de paquebot retourné ou un tunnel sous-marin non répertorié ; envoyez les secours !



- Les *marines* highlanders décident de faire un peu de ménage en sabotant systématiquement la concurrence.
- MysteryNetwork émet en direct depuis ce qui ressemble beaucoup à un *U-Boot* retapé.
- Quelqu'un retrouve, au fond de l'eau, une ogive nucléaire intacte.
- Dans les milieux bien informés, on dit que des pièces du voilier seront vendues aux enchères dans le Leme Aquaria.

## VOL À VOILE (DEUXIÈME ÉPOQUE)

Hypothèse de travail : la Condor (ou la Douane) a réussi à récupérer l'épave, après moult péripéties. Ils ont donc plein de débris bizarres et doivent procéder à une expertise en bonne et due forme pour déterminer les causes de l'accident. Vous allez rire : il y a toujours autant de gens que ça intéresse. Les autres équipes aimeraient connaître les secrets de leurs adversaires, de même que les journalistes ; quant aux Highlanders, il est clair pour eux que leurs petits secrets doivent le rester, coûte que coûte !

L'épave se trouve dans un entrepôt de Frontera ; elle est gardée, mais pas exagérément – à moins que les tentatives de renflouages ne se soient soldées par des échanges à l'arme lourde (les joueurs étant ce qu'ils sont, rien n'est impossible). Dans l'absolu, l'expertise ne devrait pas durer plus de quarante-huit heures.

La partie la plus longue consistera à remonter les petits bouts du voilier, sérieusement éparpillés façon puzzle. Là encore, suivant le degré de réussite des contre-opérations de renflouage, il est certainement possible qu'il manque des bouts. Toujours est-il que les crânes d'œuf vont finir par se douter de quelque chose, mettre un tzegorinomètre en batterie et découvrir le pot-aux-roses. Il faudra ensuite convoquer d'urgence un expert en théorie des horizons pour comprendre le pourquoi du comment.

## Les ennuis

Pendant ce temps, les personnages peuvent compter, pour les occuper, sur une horde de ninjas à nationalité variable. De nouveau, la gamme ira du subtil (les espions des équipes adverses) au brutal (les commandos highlanders en *black-op* des familles), en passant par les maladroits (divers fans ou journalistes) et le bizarre (MysteryNetwork, titrant sur la Condor qui couvrirait une tentative de la Rose de Mars pour exorciser

un pacte démoniaque). Infiltration, corruption, enlèvement, quiproquos et, si besoin est, assaut.

Si l'on part de l'optique que ce sont les personnages qui doivent entrer dans l'enceinte et découvrir/détruire les preuves, il suffira d'inverser les rôles – mais pas totalement. En effet, les autres équipes auront le même but que les personnages et ne vont probablement pas apprécier la concurrence.

Pour les caractéristiques de l'adversité, voir les encadrés dans les scénarios précédents.

## Ce qui peut arriver

- Un des morceaux de l'épave stupéfie les enquêteurs, jusqu'à ce qu'ils découvrent qu'il s'agit d'une pièce provenant d'un cargo siyansk ayant raté son approche, il y a trente ans.
- Des experts de l'université viennent d'arriver ; ils sont une demi-douzaine et sont censés assister les investigations ; seulement, quatre sont des espions et un journaliste (le sixième est un vrai étudiant, mais surtout un vrai cancre), qui ont pris la place des experts.
- Des avocats mandatés par la Fédération des hautes-terres font un scandale devant l'entrée pour récupérer les pièces – ce qui est assez peu dans l'esprit highlander. En fait, ils sont envoyés par l'équipe américaine, pour faire diversion.
- Qui dit « champs de Tzegorine », dit effets bizarres...
- C'est bien ici qu'on a commandé la pizza au chloroforme ?
- Deux mots : hélicoptères noirs.

## LE PROFESSEUR NOUS MÈNE EN BATEAU

Sur la liste des invités de la Fédération des hautes-terres, les journalistes, espions et autres curieux noteront la présence d'un certain docteur Wang-Fa Dragoncrest. La chose qui est curieuse est que, d'une part, cet éminent professeur, de l'université de Central City, est considéré comme un savant highlander de premier rang, une sorte de trésor national. En général, son nom est rarement mentionné dans les documents officiels, ses projets encore moins ; qui plus est, le peu qu'on sait de lui ne mentionne aucun attrait particulier pour

Copacabana, ni pour la voile. Le bon docteur est savant higlander, avec une emphase sur « savant » et une emphase sur « highlander ».

Le docteur Dragoncrest est constamment accompagné de son assistante, la doctoresse Uma Teikonen, elle aussi higlander pur jus, qui semble lui servir de factotum, de porteserviette et de secrétaire, ainsi que de deux gardes du corps discrets, mais à l'attitude qui n'est pas sans rappeler le croisement entre le pit-bull hargneux et la mine *claymore*. Le fait que la doctoresse Teikonen soit affiliée aux services secrets de l'armée (mais ça, les personnages devront sérieusement fouiller pour le savoir) rajoute à la confusion.

Le déhemme s'en doutera, Dragoncrest est le cerveau derrière l'*Exocet* : spécialiste des champs de Tzegorine, c'est lui qui a mis au point la turbovoile virtuelle du *Sea Spirit*. Il

déteste le projet, qu'il considère comme frivole et peu intéressant (à moins d'une porte hyperspatiale, tout lui semble frivole et inintéressant), mais il met un point d'honneur à l'accompagner jus-qu'au bout – ce qui ne fait pas vraiment les affaires de l'armée. Car, d'une part, c'est une personnalité plutôt voyante et, d'autre part, il a mauvais caractère.

### Les ennuis

Le plan génial des services secrets consiste donc à faire appel à un double, que les gardes du corps trans bahuteront dans les endroits qui comptent, pendant que le vrai docteur fait les derniers réglages depuis sa chambre d'hôtel. Évidemment, le plan génial oublie de prendre en compte deux facteurs : le premier, c'est « l'accident » de l'*Exocet* et ses possibles retombées, si quelqu'un retrace le système de réglage ;



## LE PROFESSEUR DRAGONCREST

Highlander d'une soixantaine d'années, plutôt frêle et à l'aspect légèrement asiatique, il cache constamment ses yeux bridés derrière de grosses lunettes de soleil rondes, qui lui servent d'écran à projection frontale ; s'il est dans la lune, c'est probablement parce qu'il lit ou regarde autre chose. Il a deux sujets de discussion : les champs de Tzegorine et les femmes ; c'est un dragueur invétéré, mais particulièrement minable. S'il sait utiliser une arme, il est beaucoup trop nerveux pour espérer toucher autre chose que le décor.

## LE DOUBLE DU PROFESSEUR

Son vrai nom est Louis Tran Dhuc, lieutenant-colonel des services secrets highlanders. C'est un esprit raisonnablement affûté et il a bien retenu la plupart des théories du professeur (et pourrait même faire semblant de les comprendre, en se forçant un peu). Il a un peu plus de mal avec ses manières : il est beaucoup trop poli, en fait. Par contre, il sait se battre.

## DOCTEUR UMA TEIKONEN

Highlander sculpturale, si elle paraît faire une quarantaine d'années, elle en a dix de moins. Elle a un raisonnablement bon niveau scientifique (son doctorat est en physique nucléaire et n'a pas été obtenu par piston), mais elle est surtout colonel dans les services secrets présidentiels. Ce n'est pas forcément une femme d'action, mais elle sait se défendre. Elle est en fait l'alibi social du professeur.

## LES GARDES DU CORPS DU PROFESSEUR

Leur costume cravate (blindé), avec communicateur intégré fait partie de leur uniforme, de même que leurs flingues (les neutralisateurs ont été dûment déclarés à la Condor, les pistolets Radiant discrets, dans un holster de cheville, moins). VM : 14 ; spécialisation : garde du corps.

le second, c'est que la présence à Copacabana d'un savant highlander de premier rang risque d'attirer des convoitises.

Un accident potentiel impliquant le professeur serait très embarrassant pour la Fédération des hautes-terres, mais pas forcément moins gênant pour les autorités de Copacabana : les Highlanders seraient très contents de blâmer l'incurie de la Condor en cas de pépin. C'est pourquoi la Condor et/ou la Douane vont se mettre d'accord (ou pas) pour garder un peu plus qu'un œil sur cet invité de marque.

Au niveau des équipes, seuls les Américains sont assez fous pour avoir envie de récupérer Dragoncrest ; certains des membres les plus proches du Mossad au sein de l'équipe israélienne auront peut-être envie de suivre le cas, de loin, avec éventuellement des propositions de service en cas d'enlèvement (on ne sait jamais, ce genre de karma est toujours bon pour Israël). Les autres ignoreront la chose ; même si les séides du Défi méditerranéen caresseront un instant l'idée d'un enlèvement crapuleux, ils ne sont pas spécialement enthousiastes à l'idée de se frotter à un commando highlander.

### Ce qui peut se passer

- Au cours d'une réception, le (vrai) professeur disparaît un court instant ; un avocat d'affaire de la place, agissant

pour des clients anonymes, lui propose une forte somme d'argent pour changer de camp. Les gardes du corps le retrouveront juste à temps pour l'empêcher d'étrangler l'avocat.

- Le double a beau être très doué, il ne parvient pas à être aussi exaspérant que le professeur ; de plus, il préfère la compagnie masculine et a beaucoup de mal à imiter le côté « vieux pervers ».
- Un professeur de l'université de Copacabana essaye de parler « cuisine » avec le double, qui oublie d'être odieux.
- La ruse n'a pas fonctionné et un commando a enlevé le vrai professeur ; les personnages doivent donc continuer à coltiner le double et à faire illusion pendant que la recherche des ravisseurs bat son plein.
- J'ai déjà mentionné les effets idiots des champs de Tzegorine ?

# AUTRES IDÉES DE SCÉNARIOS

## À VOILE ET À VAPEUR

N'oublions pas l'aspect social de la course : comme mentionné, c'est aussi l'occasion pour une masse de réceptions mondaines, de sauteries privées et de négociations discrètes. On y côtoie moult chouchous des médias : capitaines d'industrie, diplomates, hauts fonctionnaires, sportifs de haut niveau, stars de la société du spectacle. On peut donc facilement imaginer moult mini-scénarios se déroulant uniquement dans ce milieu.

Il est par exemple possible que les personnages soient engagés pour escorter (ou, à tout le moins, surveiller) discrètement un fils ou une fille de bonne famille – peut-être même un des concurrents –, pour découvrir que l'individu en question a réussi à s'attirer plus d'inimitiés en quelques années que Gabriel Fore en deux siècles et demi de règne : examants spoliés, concurrents sportifs humiliés, compétiteurs financiers ruinés.

Une autre option est de faire en sorte que les personnages soient engagés par une des corporations pour protéger les intérêts de leurs poulains ; dans ce cas, la teneur des missions va beaucoup dépendre de la corporation en question. Comme mentionné, des gens comme Team Panama ou le Défi méditerranéen ne sont pas du genre à prendre des gants avec la concurrence et, du coup, les missions risquent d'être plus offensives que défensives. On peut, bien évidemment, mélanger les enquêtes sociales et les actions sur le terrain (voir les autres synopsis).

## Ce qui peut se passer

- Un membre éminent d'une des équipes se fait tabasser par des inconnus. Est-ce une manœuvre d'un concurrent pour l'éliminer de la course ou une vengeance d'un de ses multiples ennemis – ou une manigance encore plus glauque ?
- Un des personnages reçoit une enveloppe de la part d'une vague connaissance, qui disparaît par la suite dans des circonstances mystérieuses. Qu'y a-t-il dans cette enveloppe, à qui est-elle destinée et pourquoi tout le monde essaye-t-il de tuer ou acheter (ou les deux) le personnage ?
- Si les personnages travaillent ouvertement pour une des équipes, quelqu'un essaye de faire pressions sur eux pour

obtenir des informations : corruption, faveurs sexuelles, menaces sur les proches, etc.

- « Tu te réveilles à poil, seul, sur un grand yacht au milieu de l'océan ; tu ne te souviens plus de ce qui s'est passé la veille. Que fais-tu ? »

## OPÉRATION KARAOKÉ

Les chants de pilotage eyldarin aiguisent l'intérêt d'un certain nombre d'équipes. L'une d'entre elles (au hasard, les Highlanders, mais à peu près tout le monde peut s'y mettre) a décidé d'inviter l'équipe d'Eridia à une soirée karaoké pour essayer d'en apprendre plus. Ils ont loué un bar, pour l'occasion, et y ont installé un appareillage d'espionnage acoustique de pointe. Le but est de mettre la Science à contribution pour percer le secret des Eyldar.

Ce plan machiavélique (muahaha !) a plusieurs défauts. Le premier est que l'équipe eyldarin, dans son ensemble, tient assez mal l'alcool ; la plupart des membres sont très jeunes, encore à l'université et avec un contrôle très approximatif sur leur métabolisme, surtout en ce qui concerne les drogues récréatives. Or, qui dit bar, dit boisson – et, dans le cas présent, une meute d'Eyldar ivres au bout de deux verres de bière. Il y a donc de fortes chances que la soirée tourne à l'orgie éthylique avant peu.

Le second problème est qu'il n'y a rien à apprendre : pas de composantes mystiques cachées, pas d'harmoniques subliminales ou d'autres effets spéciaux de ce genre. Les chants de pilotage sont avant tout des chants et le seul secret est que tous les coéquipiers d'un navire ont appris à les chanter de façon parfaitement synchrone ; après ça, il suffit de se rappeler à quelle manœuvre correspond telle mesure.

## Ce qui peut se passer

- Les personnages sont invités à chanter, eux aussi.
- Un des Eyldar fait des avances très poussées à un des personnages ; bonus pour la mauvaise orientation sexuelle.
- Les personnages doivent profiter de l'événement pour faire boire un des Highlanders et lui faire cracher quelques secrets.

- Les personnages doivent escorter un des jeunes Eyldar, qui profite du bordel général pour s'éclipser et aller visiter le Leme Aquaria ou Mountains.
- « Tu te réveilles à poil, seul, sur une grande villa au milieu de la forêt ; tu ne te souviens plus de ce qui s'est passé la veille. Que fais-tu ? »

## COUCHER AVEC L'ENNEMI

L'amour (ou, tout au moins, le sexe) a ses raisons que la raison ignore – surtout la raison d'État ! Du coup, ce n'est parce que certaines équipes (les Highlanders, évidemment, mais aussi les Américains et, dans une moindre mesure, le Yacht-Club de Beyrouth) appliquent une stricte politique de « non-fraternisation » (i.e on ne couche pas avec les adversaires) que ça va empêcher les échanges rituels de fluides corporels. Évidemment, le potentiel de psychodrames est assez élevé.

D'autres, tels Copacabana ou les Européens, ont une politique nettement plus pro-active et comptent bien jouer de leurs charmes (et d'adjutants chimiques, si nécessaire) pour glaner quelques informations sur l'opposition. On peut donc s'attendre de leur part à des plans « L'espion qui venait de la plage ». Les Eyldar, eux, ne se posent pas de questions et sont plus ou moins prêts à coucher avec tout le monde, surtout si ça ne veut pas et/ou que c'est protégé, ce qui va impliquer des manœuvres d'infiltration particulièrement audacieuses – et potentiellement dangereuses en cas de sécurité chatouilleuse. Il risque d'y avoir rapidement une rupture de stock dans les piles pour neutralisateur...

Cela dit, dans la série « liaisons dangereuses », certains membres de l'équipe européenne ont également des mœurs sexuelles étonnantes : qu'ils aient vécu ou étudié à Paris, ils y ont pris des habitudes locales. Du coup, les dragueurs invétérés peuvent avoir la surprise de se retrouver enchaînés à un appareillage estampillé « Roche-Domina de Paris » (les fouets et les menottes sont aussi de marque, noblesse oblige) ou dans un costume de chat (avec oreilles en fourrure, gants à griffes et queue à gyroscope).

## Ce qui peut se passer

- *Roméo et Juliette* : les relations entre deux membres d'équipes adverses dégénèrent en bataille rangée entre coéquipiers et/ou gardes du corps.
- *Ruy Blas* (ou *La folie des grandeurs*, suivant les joueurs) : un technicien est amoureux de la grande star de l'équipe

## BRÈVES DE SCÉNAR'

### *Mort d'un grand communiquant*

Le créatif en chef d'une agence publicitaire est retrouvé mort, dans la piscine de son hôtel. Suicide, accident, crime ou morsure de vipère ? Pourrait-il y avoir un rapport avec la tentative pour tourner un clip publicitaire à bord du voilier américain, pendant la course de la veille, ce qui a valu à Team Panama un temps de canot à rame ? D'un autre côté, l'individu était suffisamment détesté de ses concurrents et de ses employés, passés ou présents, pour que les suspects ne manquent pas. De plus, on a retrouvé dans sa chambre une quantité ahurissante de drogue.

### *C'est pas un cadeau !*

Lors d'une soirée donnée par la Salazar Ordinance, un certain nombre d'invités se font dessouder par des armes ressemblant furieusement au modèle offert par la compagnie à ses invités de prestige : un petit derringer .45, série limitée, en carbone. Le problème est qu'il ne s'agit pas d'une munition ordinaire (faite sur mesure) et qu'aucun des invités n'était censé savoir ce que contenait le cadeau avant de l'ouvrir. Hasard, conspiration ou dramatique accident ?

### *Umpire et décadence*

Un des *umpires* de la compétition voit, au fil des régates, son jugement se dégrader de plus en plus. Il semble avoir du mal à estimer les distances, sa concentration est de plus en plus hasardeuse et il lui arrive même de s'endormir pendant la compétition. Bien évidemment, au fil de ses décisions aberrantes des rumeurs de corruption ou d'empoisonnement vont apparaître ; mais cela pourrait avoir un rapport avec sa situation familiale : son clan (il est Atalen, de Listant) a fort à faire avec une guerre larvée – économique, mais pas que. À moins que ce ne soit l'âge, tout simplement.

adverse ; ses coéquipiers font tout pour l'aider, y compris le faire passer pour un grand sportif, histoire de couler leurs adversaires.

- *Papparazzi* : des journalistes surprennent un couple d'amoureux (option : dans le feu de l'action) d'équipes adverses ; qui parviendra à désamorcer le scandale ?
- « Tu te réveilles à poil, seul, sur le voilier de l'équipe adverse ; tu ne te souviens plus de ce qui s'est passé la veille. Que fais-tu ? »



[WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG](http://WWW.TIGRES-VOLANTS.ORG)