

DEGENERESIS



LOVE AND RAZE



ÉDITORIAL

DEGENESIS PAR
SIXMOREVODKA

Christian Günter et Marko Djurdjevic

LOGOS &
PICTOGRAMMES

Dennis Nußbaum et Marko Djurdjevic

AUTEUR

Duncan

ILLUSTRATIONS & MISE
EN PAGE

Mamark

À MARKO ET ERWAN,
merci de m'inspirer chaque jour.

À FOX, MAX, THÉO,
ALEX ET LOÏC,
merci de rendre nos aventures si vivantes.

Merci à Ashen, Sennak, VinceFox, VINcenZO pour leur relecture.

LOVE AND RAZE est un fanwork basé sur le JDR DEGENESIS REBIRTH. DEGENESIS® est ™ SIXMOREVODKA Studio GmbH. Tous droits réservés. Ce document utilise le layout pack de Degeneration : degeneration.com

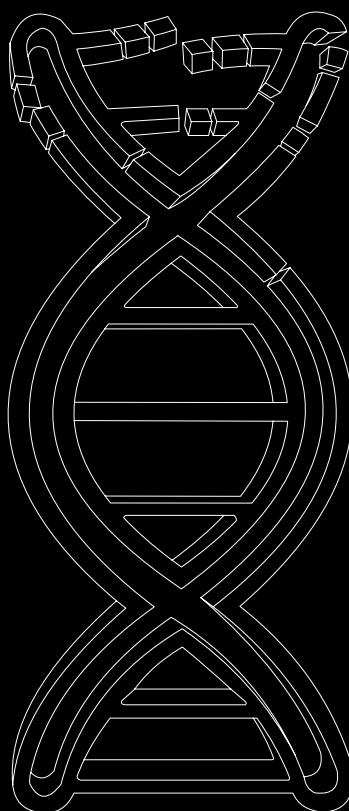


TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE	04	-	05
PROLOGUE	06	-	07
ACTE 1 : CSI MONTPELLIER	08	-	29
ACTE 2 : TOULON VICE	30	-	61
ACTE 3 : RHÔNE SWAMP RANGERS	62	-	77
ÉPILOGUE			78
EXPÉRIENCE ET RÉCOMPENSES	79		81

PRÉAMBULE

MONTPELLIER

Le Bastion domine la ville du haut de ses murs bétonnés, lisses et sans âme. Seul le palais du Consul surplombe l'édifice des docteurs. Les portes de ses laboratoires de recherche ont été ouvertes afin d'accueillir les adeptes du Chacal. Tous les jours ils sont un peu plus nombreux à arpenter les couloirs froids éclairés par des tubes émettant une lueur blanchâtre. Prophètes des âmes, Hécatéens et parfois même Faucilles, se mêlent aux Famulanciers, Pharmaciens et Epigénéticiens, cherchant ensemble à percer les mystères de l'Amorce et du génome humain, que ce soit dans les tubes à essai ou dans la lecture des osselets.

La libre circulation du savoir et de la connaissance a été d'un bénéfice considérable pour les deux cultes. Les docteurs ont appris de leurs confrères Africains que derrière leurs masques rituels et paroles ésotériques, se cachait une impressionnante maîtrise de l'herboristerie et une appréhension toute spirituelle et instinctive des phénomènes éthériques liés à l'envahisseur venu des étoiles que seuls les vocalisateurs Noumenon avaient permis de visualiser. En retour, les fidèles d'Anubis ont gagné l'accès à un matériel auquel nul d'entre eux, à l'exception peut-être ceux résidant au Caire, aurait pu imaginer et ils ont aussi appris de leurs frères de cœur de nombreuses techniques inconnues pour guérir les corps meurtris. Narida Woznan se félicite de cette coopération réussie, à n'en point douter des avancées inédites seront bientôt achevées dans ses laboratoires à même de surpasser les résultats atteints par les groupes de recherche les plus éminents du Spital.

Jusqu'à ce que le premier grain de sable se glisse dans la machine.

Toutânkhanubis arrive un jour au Bastion avec un groupe de Prophètes. Sans un mot, sans un échange, il prend possession d'un bureau juste à côté du sien, expulsant le chirurgien résidant sans autre forme de procès, et depuis il s'immisce dans toutes ses prises de décision et ses propres travaux. Les autres Anubiens font montre d'une déférence toute particulière à son endroit. Ils l'appellent Hogon. Il est l'un de leurs aînés, un individu plus avancé sur leur chemin initiatique, comme le montrent ses trois cercles. Peu importe, Narida n'apprécie pas du tout cette implication subie, mais elle n'y peut rien, le chasser risquerait de tout gâcher, et il était de toute manière à prévoir que les Anubiens chercheraient à garder un œil sur ce qui se trame. Eux aussi ont sûrement des secrets à préserver après tout.

Puis, le second grain de sable s'infiltre entre les rouages de son entreprise.

La réponse des Spécialistes ne se fait pas attendre, un Hippocrate à la sinistre réputation du nom de Duvalier est dépêché avec son unité afin de « s'assurer que les travaux de collaboration avec les émissaires Africains se déroulent dans le respect des valeurs et principes du Spital ». Narida sent l'œil du Poumon Noir sur son dos, elle va devoir composer avec une faction de plus. Elle est sur la corde raide, Duvalier est un fanatique, la moindre erreur, la moindre expérience jugée non éthique, et c'est tout le travail accompli qui risque d'être mis en péril.

Enfin, un troisième et dernier grain de sable de la taille d'un caillou vient gripper l'entièreté du système.

- ◇ Mardi. 14h07. L'alarme bactériologique hurle dans les couloirs du Bastion. Un laboratoire vient de subir un accident. Le protocole d'urgence se met en branle aussitôt.
- ◇ 14h11. Les Hygiénistes ont identifié l'unité en question. Le laboratoire de la Discordance. Malédiction ! La radio crépète, ils emmènent les chercheurs pour une intervention d'urgence. Un Epigénéticien et une Prophétesse des Ames.
- ◇ 14h19. Toujours aucune nouvelle de l'équipe d'intervention.
- ◇ 14h23. Les Hygiénistes sont découverts inconscients au détour d'un couloir. Les laborantins ont disparu.
- ◇ 14h31. Duvalier entre en scène et décrète un confinement total. Nardia et Toutânkhanubis sont enfermés dans leurs bureaux. Les Hippocrates fouillent frénétiquement le bâtiment à la recherche des fuyards.
- ◇ 15h09. Le confinement est levé, les deux scientifiques ont disparu. La chasse va se poursuivre à l'extérieur. Ils n'ont pas pu aller bien loin. En attendant, le laboratoire est scellé, la scène doit rester inviolée.

La Cheffe de Clinique et son homologue Hogon sont consternés. Qu'a-t-il pu se passer ? Ils ne peuvent rester sans rien faire et regarder leur œuvre partir en fumée parce qu'un Hippocrate trop zélé a pris le pouvoir avant de les laisser à leur triste sort. C'est elle qui commande après tout ! Elle envoie d'autres Hygiénistes examiner les lieux et prend rapidement la mesure de la gravité de la situation. Mais elle est pieds et poings liés, et les Anubiens présents ne seront que d'un maigre secours car à la première occasion Duvalier les accusera de s'être rendus complices des échappés.

Non. Il leur faut des agents extérieurs. Mais qui ? Et d'où ? Perpignan ? Toulouse ? Toulon ? Oui Toulon ! Les Anubiens là-bas pour beaucoup n'ont aucun lien avec Montpellier, ce sont des chasseurs, des guerriers qui viennent en Europe pour la gloire. Et un docteur d'une autre installation ? Voilà qui serait optimal. Ne dit-on pas qu'un Préserviste de renom est arrivé en ville il y a peu ? Avec un Anubien qui plus est ? C'est parfait. Elle expose son idée au Hogon qui acquiesce d'un hochement de tête. Elle rédige un message à transmettre par radio à l'Orage. Le Préserviste et son compagnon Anubien doivent se rendre de toute urgence au Bastion de Montpellier. Tous leurs frais seront pris en charge, le médecin chef de l'hôpital de campagne y veillera.

Un Famulancier part en courant avec sa missive vers les installations radio de la ville. Narida croise les mains sur son bureau et repose entre elles sa tête encore bourdonnante.

Pourvu que cela marche !

NOTES

Ce scénario a été conçu pour un Anubien et un Préserviste fonctionnant en duo au sein d'un groupe établi. La dynamique relationnelle entre les deux personnages / joueurs a une certaine importance pour le déroulé de l'aventure, car elle permet d'avoir la perspective de deux cultes, à la fois similaires mais très différents, et d'ajouter une certaine profondeur à la conclusion car un culte sera nécessairement contrarié dans ses ambitions. Toutefois, le scénario convient parfaitement pour un Spitalier seul, de quelque rang que ce soit, ou pour un Anubien seul. Avec un peu de travail il pourrait aussi être adapté à un personnage issu d'un autre culte, jouissant d'une excellente réputation auprès des Spitaliers et / ou des Anubiens, qui serait recruté par le Bastion comme un traqueur indépendant, à l'image d'un Juge, d'un Chroniqueur ou même d'un Fléau.

PROLOGUE

MY REALM FOR A SHIP

Si les personnages ont un navire, il leur suffit de préparer leur voyage et d'appareiller pour se rendre à Montpellier.

S'ils n'ont pas de vaisseau à leur disposition, ils peuvent embarquer sur un des nombreux navires marchands ou barges qui font la navette entre les deux villes pour transporter les marchandises.

Alors que le Spitalier vaque à ses occupations dans les couloirs presque déserts de l'Orage, triant les quelques feuillets du registre famélique des patients de la semaine, il entend un claquement de bottes sur le béton ciré s'approcher de lui à vive allure. Instinctivement, il porte la main à son holster et pivote pour faire face à la menace approchante... Un simple Famulancier au front perlant de sueur qui l'apostrophe, complètement essoufflé. « Docteur... Je... Un message... Urgent... Pour vous... Le Bastion... Montpellier... Urgent... »

Le Spitalier s'empare de la feuille froissée que lui tend le jeune homme et s'empresse de lire les quelques mots sortis d'une machine dont l'encre n'a pas fini de sécher.



Docteur, Maître Anubien,

Je fais appel à vous ce jour car une situation d'une extrême gravité a frappé le Bastion. Je ne peux vous donner plus de détails dans ce courrier, mais sachez que l'effectif de notre installation a potentiellement été compromis. L'urgence de la situation me pousse à le tourner vers des agents extérieurs car je ne peux plus me fier à quiconque au sein de mes services.

Je suis pleinement consciente que vous n'êtes, ni l'un ni l'autre, soumis à mon autorité hiérarchique, toutefois je vous implore d'accorder une suite favorable à ma requête, il en va de la pérennité des bonnes relations entre nos deux cultes et de la continuité de nos travaux scientifiques conjoints. La richesse des découvertes et des percées accomplies par nos équipes collaboratives sont trop importantes pour être mises en péril par un incident regrettable.

Si vous acceptez d'accéder à ma demande, je saurai vous prouver toute ma reconnaissance et mettrai à votre disposition toutes les ressources du Spital dans la région. Toutes vos dépenses seront bien évidemment prises en charge.

Hâtez-vous je vous prie, le temps presse et chaque jour qui passe éloigne la possibilité de régler la crise de manière satisfaisante et pacifique.

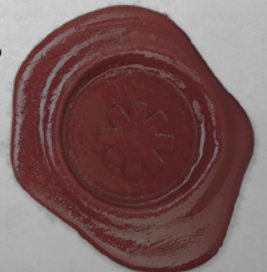
Je vous prie d'agréer, Docteur, Maître Anubien, ma respectueuse sollicitude.

Narida Woznan

Cheffe de Clinique pour la Franka du Sud

Directrice du Bastion

Praticienne assistante cheffe de grade III au groupe de recherche sur l'Amorce, le Noumenon, la Phéromantique, l'Homo Degeneration, et les Psychovores





ACTE I

CSI MONTPELLIER

TIMELY ARRIVAL

A vol d'oiseau, il y a **174,4 km** entre Montpellier et Toulon. Pour des raisons pratiques, considérons que la distance de quai à quai, en contournant le delta par le Sud, est de **210 km**.

Si les personnages utilisent un navire personnel, un boutre selon toute vraisemblance s'ils ont joué MB, ils en ont pour **7 heures** de trajet, soit **0,5 jour**. En partant aux aurores ils peuvent donc encore jouer de l'après-midi sur place.

S'ils choisissent une barge ou un navire marchand, pourvu qu'ils trouvent un capitaine qui ne veuille pas passer par Bayonne, ils mettent **10 heures et demie**, soit **1 jour**, pour parvenir à Montpellier.

L'embarcation fend les flots saumâtres du delta du Rhône. Les premiers rayons du soleil levant éveillent toute une faune bigarrée qui émerge de sa torpeur nocturne. Les railleries stridentes des mouettes et des goélands qui s'amusent en nuages compacts au-dessus des quelques esquifs de pêcheurs de sortie condamnent à l'échec toute tentative de terminer une nuit trop courte.

Des galettes d'écume brunâtres vont s'échouer sur les abords vaseux des îlots couverts de mangroves qui ferment le cours du fleuve. Le croassement des batraciens se fait plus diffus, plus lointain. Des villages de cabanons montés sur pilotis égayent cette côte pleine de vie, démontrant toute la résilience des clans locaux qui ont appris à vivre des ressources que leur prodigue cette nature devenue si étrange.

Le soleil réchauffe le dos et la nuque des voyageurs à mesure que le monde autour d'eux s'illumine. Ils croisent la route d'un navire plus imposant flanqué d'une vedette pleine à craquer de Fléaux en armes. La Méditerranée demeure l'empire des pirates, et même en ces eaux peu profondes, la vigilance est de mise.

Au détour d'un ultime méandre, le navire parvient en vue de la baie de Montpellier.

Fermée par un roc isolé où pullulent des milliers d'oiseaux marins dans un tintamarre infernal, la cité se révèle aux yeux émerveillés des navigateurs. Couronnée d'une enceinte de pierres blanches, dorées par les traits de lumière du soleil au zénith, la ville s'étend sur les contreforts de cette citadelle jusqu'aux abords de l'eau. Les habitations des pointes Sud et Est flanquent les deux anses de la ville comme les pinces d'un crabe géant. Les installations portuaires, de pierres usées et de métal rouillé, crachent le bruit assourdissant du martèlement caractéristique des Ferrailleurs à l'ouvrage ainsi que des fumées nauséabondes d'une centrale électrique. Ici comme à Toulon, le sang de la ville est le pétro des Néolibyens.

SCÈNE 01: MONTPELLIER

Le vaisseau s'avance lentement vers un dock vide où attendent des Ferrailleurs Africains et Européens entassés. Les amarres sont rapidement empoignées, le bateau tiré vers le bord, et les cordages noués autour des bittes d'amarrage. Tout juste accosté, le navire est pris d'assaut par les dockers qui s'emparent de ses marchandises pour les décharger à quai.

Les personnages sautent sur la terre ferme et se fondent dans le flot humain des travailleurs. Les peaux transpirantes dégagent une odeur âcre dont ils s'extirpent avec empressement. Une longue allée de bâtiments portuaires vétustes, hangars branlants et autres structures métalliques rouillées s'étend comme un corridor jusqu'aux contreforts de la citadelle, le quartier de la Hure depuis lequel règnent les forces dirigeantes de la ville.

Le bureau local des douanes est une véritable fourmilière où s'activent des dizaines de Scribes solidement protégés et surveillés par des Fléaux impassibles. Toutefois, les autres maîtres de la ville font étalage de leur puissance et contestent aux Africains le contrôle des flux de marchandises. En effet, plusieurs corps de Famulanciers se tiennent en divers points stratégiques du port afin de réguler le trafic au travers de checkpoints sanitaires très stricts. Nul ne fera un pas de plus sans se soumettre à l'examen d'un Mollusk ou d'un vocalisateur Noumenon. « Rien à signaler ? Toutes nos

excuses Préserviste, mais les règles sont les règles, aucune exception. Merci de votre coopération. »

Les personnages peuvent se renseigner auprès de l'un ou l'autre des factions en présence. « Le Bastion ? Vous traversez le Bazar, vous franchissez l'enceinte de la Hure, ce sera le blockhaus de béton gris sur votre droite. Vous ne pouvez pas vous tromper, c'est le deuxième plus grand bâtiment de la ville... »

Le groupe longe le générateur électrique local, le Vorace. Si celui-ci est en meilleur état que le Module, il n'en émet pas moins un vrombissement sourd accompagné de tintements métalliques. Les fumerolles noires de pétro brûlé empoisonnent l'atmosphère dans les abords du monstre d'acier et de taule. Les fouille-poussière qui y travaillent ont tous le visage couvert d'un bout de tissu en lambeaux pour les moins chanceux ou d'un masque à gaz fonctionnel pour les plus fortunés.

Alors que le grondement de la machine et ses odeurs se font plus distants, les personnages sont happés par un dédale de tentes, cahutes de bois, estancos et autres étals couverts, les 1 001 visages du bazar. Les cris des marchands répondent aux questions des badauds sur les prix. Tout est en promotion, mais tout est cher. Sous leurs yeux s'étend le grenier de la Franka du Sud. Poissons, fruits exotiques africains colorés, épices aux senteurs entêtantes de cannelle et de safran, viandes rôties d'oiseaux à la broche, fruits de mer en tout genre. Les fumets des aliments s'entremêlent dans un doux parfum qui met l'eau à la bouche.

Deux robustes pêcheurs Touloni au teint cuivré, les barbes emplies de cristaux de sel, tentent de faire baisser ses prix à un marchand de filets. Une femme vêtue d'une tenue de cuir teinte en noir et sertie de conques polies reste de marbre face à un vendeur à la peau d'ébène qui tente de lui refourguer un jerricane de pétro troué à moitié prix ; elle secoue la tête et s'éloigne, un fusil à harpon sur l'épaule.

Les teintes du bazar s'enrichissent ensuite des couleurs vives des plus belles étoffes de la Méditerranée. On dit que Tripol est le centre du monde, mais le monde est vaste et parfois même des cités à la périphérie du cœur de l'empire peuvent jouir du luxe. Soie sauvage, bijoux en or et en ivoire, bols en nacre, meubles en essences rares des jungles encore vierges des Psychovores... Chaque article est unique. Chaque article est à vendre.

Tandis que les camelots continuent à s'époumoner, le groupe parvient enfin à la grande porte Sud de la Hure, dite la porte des trésors. Un comité d'accueil baroque examine de nouveau les attirails des visiteurs, mais cette fois la Sepsie n'est plus la priorité, les armes sont le problème. Un Fléau fait un geste ferme de la main « Toutes les armes doivent être emballées et rangées, seuls le Spitalier et l'Anubien peuvent garder les leurs à portée. Pour les autres pas d'exception. »

Les Famulanciers en faction opinent du chef aux injonctions du Hondo. A l'écart, un petit groupe d'Européens en armures cramoisies peintes de motifs blancs macabres toisent les passants. Leurs capes rouges sang se soulèvent gracieusement à chaque bourrasque de vent montant de la mer. Leur peau est pâle, leurs cheveux sont impeccablement coiffés, leur regard dégage la confiance de ceux qui sont certains de leur supériorité. Leur attention se porte ailleurs, de toute évidence ils n'ont cure de ces gens.

« C'est bon tout est en ordre. On nous avait prévenus de votre venue, vous êtes attendus au Bastion. La Famulancière Selene va vous mener à bon port. Bonne journée. »

Une jeune femme aux yeux verts scintillants acquiesce avec un léger sourire en coin. Elle fait timidement signe aux personnages de la suivre et les entraîne dans les rues bouillonnantes du centre de Montpellier d'un pas léger mais rapide.

Franchies les lourdes portes métalliques de l'épaisse muraille de pierre, le groupe s'engage sur une immense esplanade pavée de dalles blanches polies par le piétinement des milliers de passants qui l'arpentent tous les jours. A cette heure diurne, les reflets de la lumière donnent le sentiment aux badauds de marcher dans des rues pavées d'or.

Sur la gauche, un édifice blanchi à la chaux se dresse fièrement au-dessus de toutes les constructions de la ville. Les murs sont ceux d'une cathédrale d'antan desquels s'élève une architecture Néolibyenne des plus raffinées. Point de dôme ici, les maîtres bâtisseurs Africains ont dû composer et préserver l'ancien, car telle était la volonté de

FIRST GUIDE

Selene est jeune mais est affectée au Bastion depuis quelques années. Elle connaît très bien la ville qu'elle arpente avec ses compagnons, en patrouille ou en permission, et peut donc servir de guide aux personnages lors de leur court trajet vers le QG des Spitaliers.

leur maître, le Consul Atuma. Désormais les tuiles dorées de la toiture suivent le tracé de la vénérable nef, et les vitraux sont flanqués de bas-reliefs à la gloire des 8 Ancêtres. Même les deux colonnes anté-eschatoniennes du parvis ont été sculptées, sans les fragiliser, afin d'immortaliser les plus grands héros du culte marchand.

Sur la droite, dans la direction que la Famulancière leur fait emprunter, siège une gigantesque rotonde de briques rouges. Le dôme de tuiles vernies luit sous le soleil de midi. Sa couronne est couverte de carreaux en céramique de couleur écarlate, donnant au sommet du bâtiment l'apparence d'une goutte de sang fossilisée, telle un rubis. Trente-quatre colonnes évoquant le style corinthien des peuples d'antan, encerclent ce temple dédié à la gloire de la pureté des liens du sang. 17 colonnes sont couvertes d'un étendard grenat frappé d'une figure géométrique régulière noire, les 17 autres sont toutes recouvertes d'une bannière arborant chacune un emblème différent. C'est le Dôme Rouge, le siège du pouvoir du Clan Sanglier. Tout autour, des légionnaires en armures carmin surveillent les allées et venues de courtisans au port altier et aux atours somptueux, toujours d'une teinte nuancée de rouge. Ces seigneurs d'un nouvel âge se déplacent à l'aide de canes finement ouvragées et la hauteur de leurs mentons aux veines bleutées saillant sous la peau n'a d'égale que le mépris qu'ils affichent crânement dans leur regard. L'aristocratie Frankéenne n'est pas morte : elle porte le nom de Sanglier.

Passée cette foule de hobereaux, la troupe arrive enfin en vue de leur objectif. Un titanesque bunker de béton brut de 200 m de longueur pour près de 25 m de hauteur écrase la petite place avoisinante sous sa masse. Ce cube grisâtre jure au milieu de l'architecture immaculée du quartier, mais la puissance qu'il dégage est manifeste. La croix à huit branches rouge peinte sur la façade est sans équivoque, les Spitaliers sont ici chez eux. Quelques ouvertures horizontales percent la structure massive pour laisser filtrer la lumière du jour, mais des volets métalliques aussi épais que la coque d'un Autobastion peuvent les occulter à tout instant. Deux grandes entrées telles des gueules béantes donnent sur les entrailles du monstre ; celle de gauche, surplombée d'un linteau en relief, annonce en Borcan et en Frankéen « Interdit au public », la seconde, sur la droite, surmontée d'un porche en ciment tenu par deux piliers grossiers, indique « Urgences et consultations ». Les patients font la queue devant cette dernière, régulés et triés par des Aides-Soignants et des Famulanciers protégés par des masques à gaz. Devant la première, deux Famulanciers en faction permettent à des petits groupes de médecins et d'Anubiens d'aller et venir.

Selene presse le pas pour se détacher de ses compagnons et se présente devant les sentinelles en faction. Après un bref échange au cours duquel elle désigne les membres de l'équipe, elle leur fait signe d'approcher. « La Cheffe de Clinique vous attend avec impatience à ce qu'il semble. Je vais vous guider dans les couloirs, par contre il va falloir vous soumettre au protocole... » Elle jette un regard espiègle au Spitalier venu de Toulon en faisant apparaître le bout de sa langue entre ses lèvres. « Pour certains ce sera une routine, mais pour les autres, j'aime autant vous prévenir, mieux vaut vous couvrir les yeux... ».

PURIFICATION

Les personnages sont soumis à une exsorption complète. Lavement anal, hydratation forcée à haute dose, et douche désinfectante.

Au terme de ce processus insupportable pour les non-initiés, ils sont immaculés, totalement purgés de toute trace de spores ou autre infection parasitaire.

Les personnages qui subissent la purification des Spitaliers **perdent l'intégralité de leurs points de sporulation non permanents** et s'ils avaient quelque maladie intestinale due à un parasite, comme un *tænia*, celle-ci est également vaincue.

Un joueur qui refuse le traitement et fait réagir le Mollusk lors de son inspection est soumis de force, sous la contrainte des armes, au protocole.

SCÈNE 02: LE BASTION

Les personnages pénètrent dans un hall bétonné peint en blanc éclairé par des tubes lumineux. La lumière artificielle est pénible pour les yeux non habitués. La double porte coulissante en verre se referme derrière eux alors qu'ils font face à trois Spitaliers habillés d'une épaisse combinaison renforcée, complètement hermétique. Sans un mot, ils font signe aux visiteurs de se déshabiller entièrement. Aucune intimité, aucune distinction de sexe ou de classe. Face au totalitarisme hygiénique des Spitaliers, tous sont égaux. La seule démarcation qui existe est entre l'humanité et ses ennemis. Les Hygiénistes, émettant pour seul bruit le bourdonnement de leurs respirateurs, approchent des sacs en plastique bleu frappés d'un symbole étrange que les non médecins n'ont jamais vu. « Biohazard ». Selene se montre rassurante « ils vous seront rendus plus tard. »

Si certains personnages refusent de se plier aux règles des Spitaliers, ceux-ci les mettent à l'écart sans ménagement avant de soumettre chaque parcelle de leur corps à l'examen scrupuleux d'un Mollusk. Les plus récalcitrants auront même le droit à

un vocalisateur Noumenon. Gare à eux si le moindre signe de sporulation est détecté... Les autres sont éjectés manu-militari du Bastion.

Ils sont alors dirigés vers un sas en verre sur le côté, derrière une ligne jaune et noire au sol marquée « Décontamination ». Ils doivent, les uns après les autres, entrer dans un sas où les Hygiénistes leur demandent d'uriner dans un flacon en plastique avant de le redéposer sur une plaque métallique coulissante. Commence alors le rituel de l'exsporation. Un Hygiéniste pénètre dans la salle avec le personnage seul et lui enfonce sans ménagement une poire dans le fondement. Le liquide qui inonde les boyaux du malheureux le consume de l'intérieur, le faisant se torturer de douleur. Puis, l'inquisiteur de l'hygiène lui tend un petit bidon rempli d'eau, à boire d'une traite. Péniblement, lorsque le patient termine d'avaler la dernière gorgée, le médecin se retire. Un mécanisme s'active et des petits arroseurs connectés par des tuyaux en cuivre se mettent à trembler et tinter. La douche démarre. Un liquide mousseux nauséabond se répand sur tout le corps du personnage, lui brûlant la peau et les yeux pendant plusieurs minutes. La torture terminée, il ressort du sas de décontamination, les yeux rougis, alors qu'un Famulancier lui tend une combinaison en néoprène. « En attendant que vos vêtements soient nettoyés... ». Aucun corps étranger indésirable ne doit pouvoir pénétrer cette enceinte sacrée.

Dans leurs nouveaux atours aseptisés, les membres de la coterie sont conduits à travers le labyrinthe de corridors immaculés par la jeune Famulancière. Elle navigue sans hésitation d'un croisement à un autre, ne prêtant aucune attention aux panneaux indicateurs cernés d'un liseré coloré. Au détour d'une intersection, les personnages peuvent voir qu'un couloir est barré par des scellés jaunes et noirs, frappés du même symbole que celui des sachets bleus qu'on leur avait tendu à l'entrée. La signalisation indique que ce passage mène à la zone de « quarantaine bactériologique », une perspective plus qu'inquiétante.

La jeune femme bifurque et s'engage dans un escalier large recouvert d'une matière grise. Sur le côté droit, une rampe métallique serpente en suivant le tracé des marches. Après avoir franchi un premier palier, la Famulancière entraîne l'équipe dans un nouveau dédale aveuglant, pour s'arrêter devant une porte métallique. Une simple plaque orne l'ouverture, « Narida Woznan, Cheffe de Clinique ».

Selene inspire une grande bouffée d'air et frappe trois fois sur la porte. Une voix féminine rauque légèrement étouffée s'élève. « Entrez. ». La jeune femme appuie sur la clenche métallique et, sitôt franchi le seuil de la salle, se met au garde à vous. « Cheffe de Clinique, les plénipotentiaires de Toulon sont arrivés. ».

La pièce qui s'ouvre sous les yeux des membres du groupe est assez vaste. Les murs, tout aussi immaculés que ceux du reste du complexe, sont cachés derrière des étagères métalliques sur lesquelles sont exposées des reliques des plus exotiques. Baignant dans du formol, des créatures de tailles diverses et des organes de Psychonautes flottent comme figés dans le temps. Des ossements et des objets en bois d'apparence primitive jouxtent les bords. Quelques trophées hétéroclites suspendus aux murs de

bêtes contaminées par le Sepsie dont la vie s'est achevée brutalement, complètent cette collection macabre.

Assise derrière un large bureau métallique croulant sous des piles de papiers, une femme d'âge mûr en combinaison de néoprène griffonne des notes sur une page déjà bien noircie.

Le mur derrière elle est percé d'une fenêtre horizontale. La lumière du jour pénètre dans le local par cette unique fente, éclairant les lieux d'une lueur naturelle reposante. Une silhouette sombre se détache dans les rayons lumineux, projetant une ombre allongée au sol. Un homme d'une imposante stature regarde vers l'extérieur, les mains jointes dans le dos. Lorsque les personnages pénètrent dans la salle, il se tourne lentement pour leur faire face.

Il porte une tunique blanche qui part de sa taille pour s'enrouler autour de son épaule gauche et de son cou, faisant apparaître un œil d'Horus cyan sur le haut de sa manche. Une pièce de cuir pend le long de ses jambes, tenue par une ceinture turquoise brodée de fin motifs bleus en damiers. Ses jambes sont couvertes d'une culotte blanc écru tenue par des lanières au niveau des genoux, ses tibias étant eux protégés par des jambières en bronze. Ses pieds sont nus. Des brassards en cuir finement décorés recouvrent ses poignets et ses mains, terminées par de longs doigts filiformes. Le soleil souligne ses traits, son crâne rasé parfaitement lisse, ses pommettes saillantes sous sa peau noire, son nez presque aquilin, et ses sourcils d'une finesse surprenante. Ses yeux couleur or semblent vouloir percer l'âme de ses interlocuteurs.

La Spitalière lève le nez de son document et fixe intensément les personnages.

◇ *Montrer le portrait de Narida Woznan.*

« Merci Selene vous pouvez nous laisser. Fermez la porte derrière vous. » La jeune Famulancière sortie elle poursuit. « Merci à tous d'être venus aussi vite. Je tiens à être brève, aussi considérerai-je que votre présence ici vaut pour acceptation de ma demande. Nous n'aurons donc pas besoin de revenir sur les éléments de ma missive, que je vous saurai gré de me remettre pour destruction. Mardi un accident... Ou plutôt un incident est survenu dans un des laboratoires de recherche du Bastion. Deux scientifiques ont provoqué le déclenchement d'une alerte majeure, entraînant le confinement de toute l'installation. Après l'intervention des Hygiénistes, les deux chercheurs se sont soustraits au protocole d'urgence et sont parvenus à s'enfuir du centre. Votre mission, désormais, est de retrouver leur trace, de les capturer et de nous les ramener sains et saufs, dans les plus brefs délais. Pour ce faire, vous avez carte blanche pour enquêter au sein de cette structure et dans le reste de la ville. Je suggère que vous commenciez votre investigation par leur laboratoire qui est sous scellés depuis l'événement, vous pourrez bien entendu y accéder. De même, tous les effectifs de cette installation sont à votre disposition, mais là encore je suggère que vous vous concentriez sur ceux qui ont été directement impliqués dans l'affaire. Vous reviendrez ici nous faire état de

vos premières conclusions. Selene vous guidera dans le Bastion. Ce sera tout pour le moment. »

La Cheffe de Clinique ferme la porte à toute conversation pour l'instant, et ses directives, claires, sont appuyées par un hochement de tête de l'Anubien. Lorsqu'elle achève ses instructions, elle pointe la porte de la main, et retourne à ses travaux. L'Anubien se retourne alors pour continuer d'observer au dehors.

DEADLOCK

Ce sont là les lieux clefs qui permettront aux joueurs de comprendre ce qui s'est passé et de reconstituer assez précisément la trame des événements qui ont mené au confinement de la structure.

Toutefois, il n'est pas à exclure qu'ils souhaitent explorer d'autres pistes ou d'interroger d'autres protagonistes. Si tel était le cas, vous pouvez les laisser vagabonder à leur guise tout en leur faisant comprendre qu'ils ont déjà les pièces du puzzle.

En ultime recours, et seulement s'ils persistent à perdre du temps ou s'attarder sur des détails sans importance, vous pourrez leur demander un jet d'**INT+Science (3)** pour qu'ils réalisent qu'ils n'ont plus besoin de chercher. Néanmoins, ce jet devra se faire au prix de **0,5 jour** de perdu (voir l'encart **FINAL COUNTDOWN**)

SCÈNE 03: INVESTIGATION

Sitôt sortis du bureau des dirigeants de l'installation, Selene interroge les personnages quant au lieu où ces derniers souhaitent se rendre. S'ils se montrent hésitants ou ne savent pas exactement par où débiter leur enquête, elle leur suggère plusieurs endroits dignes d'intérêt :

- ◇ Le laboratoire où s'est produit l'incident ;
- ◇ Le couloir où les Hygiénistes ont été retrouvés assommés ;
- ◇ Leurs baraquements où ils se reposent encore, pour les interroger ;
- ◇ La section du Bastion depuis laquelle les deux fugitifs se sont probablement échappés.

S'ils interrogent la jeune femme sur la véritable raison de leur présence au Bastion, ou encore pourquoi les lieux identifiés comme pertinents pour l'enquête n'ont pas déjà été fouillés de fond en comble par les équipes du Spital et des Anubiens, ils doivent réussir un jet de **CHA+Considération (2)** combiné avec **CHA+Expression (3)** afin de trouver le ton le plus adapté. La jeune femme a été mise à leur disposition mais elle a aussi ses consignes et n'est pas là pour être pressée comme un citron, un minimum de tact est de rigueur. En cas de réussite elle peut leur fournir les éléments suivants :

- ◇ « Non je ne sais pas pourquoi personne n'est allé fouiller... Nous avons reçu des ordres de la Cheffe de Clinique elle-même de nous tenir à l'écart. »
- ◇ « Oui toutes ces salles ont été scellées par les Hippocrates après leur intervention. »
- ◇ « Je ne sais pas ce que les Hippocrates ont pu dire, ils n'ont pas demandé à m'interroger et entre vous et moi tant mieux, ils me filent la chair de poule... »
- ◇ « Je crois que le docteur disparu s'appelle Romain... Romain Montègue. Oui c'est ça. L'Anubienne je ne sais pas par contre... Sans vouloir offenser quiconque les noms Anubiens sont parfois un peu durs à prononcer et retenir... »
- ◇ « Non les Hygiénistes vont bien. Ils ont été assommés, c'est tout, leur orgueil est la seule chose qui ait été vraiment blessée... Hihhi... Mais ne leur dites pas que je vous ai dit ça s'il vous plaît... »
- ◇ « Hormis les salles scellées, dès le départ des Hippocrates, tout est presque redevenu normal. »
- ◇ « Non je ne sais pas où les Hippocrates s'en sont allés. On raconte qu'ils auraient quitté la ville mais personne n'a pu le confirmer. »

Au cas où d'autres questions plus précises viendraient aux joueurs, Selene leur répond toujours au mieux de ses capacités mais l'évidence que la jeune Famulancière ne sait pas grand-chose sur ce qui est survenu la veille. Il doit apparaître clair aux joueurs que tout est allé très vite.

LE LABORATOIRE DE RECHERCHE.

A la suite de Selene, le groupe s'engage dans une section du Bastion désignée par des panneaux cernés de bleu. Ils viennent tous de pénétrer dans la zone dédiée aux recherches expérimentales les plus ambitieuses, mais aussi dangereuses, menées conjointement par les Spitaliers et Anubiens. Ils parviennent enfin devant une paire de portes sécurisées qui ont été recouvertes de bandes jaunes et noires. Au-dessus de la première porte, une petite excroissance blanche frappée d'un lettrage noir sobre indique « Laboratoire D-01 » tandis que la seconde est intitulée « Observation laboratoire D-01 ».

Pénétrer dans l'une ou l'autre salle nécessite de briser les scellés. Les personnages peuvent légitimement s'étonner que personne ne les ait franchis jusqu'à leur arrivée, ce à quoi Selene leur répond que les consignes officielles étaient de ne pas le faire, mais qu'au-delà de ça elle n'en sait pas plus.

La seconde porte donne sur un petit escalier métallique en colimaçon qui permet d'accéder à une galerie en surplomb du laboratoire à proprement dit. Deux rangées de quatre sièges en plastique toisent la salle expérimentale derrière une baie vitrée hermétique.

Pour rentrer dans le labo, il faut d'abord franchir un sas de sécurité. Selene explique qu'en temps normal, une décontamination intervient avant d'entrer ou de sortir de la pièce mais que le processus a été désactivé par le déclenchement de l'alarme d'urgence.

La salle n'est pas très grande mais offre suffisamment d'espace pour que quatre scientifiques puissent travailler sans se gêner. Sur le mur extérieur, à gauche de l'entrée, une vaste armoire métallique aux portes vitrées renferme de nombreux instruments médicaux. Pincettes, scalpels, tubes à essai, gants en latex renforcés, boîte de pétri et autres microscopes s'y côtoient dans un ordonnancement tout militaire.

En face de la porte d'entrée, un grand isolateur de confinement, permettant à trois chercheurs de travailler de concert, domine toute l'installation.

Sur le mur de gauche, un haut meuble métallique à double battant vrombit paresseusement. Des masques à gaz sont suspendus à des crochets sur ses portes argentées et son contact est froid. Des injonctions à obligatoirement de revêtir d'un masque avant d'accéder à son contenu sont inscrites sur des stickers rouges et blancs, ou jaunes et noirs. De toute évidence le contenu de ce meuble est hautement dangereux.

A droite, l'armoire métallique close qui défie sa jumelle porte les mêmes inscriptions mettant en garde quiconque voudrait l'ouvrir. Personne n'est ignoré, Borcan, Frankéen, Hybrispagnol, Purgan et même Africain, tous les langages sont utilisés pour garantir que le message passe bien.

Sur son flanc, un petit compartiment en inox arrivant à mi-cuisse ronronne doucement. Il est particulièrement froid au toucher et de légères bouffées de condensation s'en échappent pour s'écraser sur le béton ciré.

Au sol, un flacon de verre brisé gît à mi-chemin entre l'isolateur et le compartiment de droite.

Examiner les appareils et meubles de la pièce un par un permet au groupe de récolter de précieux indices sur ce qui a précipité les événements tragiques de la veille.

- ◇ La grande armoire vitrée. Un jet combiné d'**INT+Science (2)** avec **INT+Médecine (2)** permet de conclure que l'équipement entreposé dans ce meuble est de bonne qualité et tout à fait à sa place dans un laboratoire où sont menées des expériences biologiques et chimiques.
- ◇ L'isolateur de confinement. De larges orifices ovales permettent d'enfiler son bras dans un épais gant en caoutchouc noir et ainsi de manipuler le contenu de l'enceinte étanche en toute sécurité. Trois paires de bras peuvent œuvrer simultanément sur les expériences en cours. La paire de gants centrale pendouille mollement à l'extérieur du caisson, au contraire des deux autres. Avec un jet d'**INS+Perception (3)** combiné avec **INT+Science (3)**, les protagonistes peuvent détailler l'intérieur du plan de travail. Une boîte de pétri ouverte est placée au centre d'un carré délimitée par des bandelettes autocollantes jaunes et noires.

ELEMENTARY

En principe, avec tous les indices que les deux chercheurs ont laissés derrière eux, les personnages devraient réussir à comprendre ce qui s'est passé dans le laboratoire avec une relative exactitude.

Si d'aventure ils n'y parvenaient pas, rassurez-vous, ce sont eux qui sont nuls, un MJ ne peut jamais avoir rien fait de mal ni décrit de façon imprécise.

Le cas échéant, commencez par vous moquer d'eux, ils l'ont bien mérité. Ensuite, demandez-leur un jet de **PSY+Ruse (4)** pour leur donner les liens manquants à leur raisonnement ou les bonnes réponses s'ils ont fait complètement fausse route.

Une fine lamelle de matière filandreuse blanchâtre, presque poussiéreuse, a été déposée dedans. Un bourgeon de brûlure coupé net en deux en son centre dans le sens de la largeur repose dans le coin gauche de l'enceinte. Un petit tiroir en plexiglass sur la droite de la station de travail est resté ouvert, la personne qui manipulait les produits devait attendre un échantillon supplémentaire. Des instruments chirurgicaux gisent au milieu du compartiment. Des tuyères grises en aluminium pointent de la partie supérieure de l'installation. Un jet réussi d'**AGI+Armes à projectiles (3)** permet d'identifier qu'il s'agit de brûleurs semblables à des calcinateurs Anabaptistes.

- ◇ L'armoire métallique de gauche. Si le groupe comprend un Spitalier, celui-ci insistera probablement lourdement pour que ceux qui souhaitent ouvrir le meuble enfilent d'abord un masque à gaz. S'approcher des masques disponibles permet de constater qu'il y a 6 clous fixés au mur pour 4 masques suspendus. Ouvrir l'armoire nécessite de tourner une clenche en acier froide au toucher, même avec des gants de protection. Une sorte d'effet ventouse retient légèrement la porte et il faut insister pour que celle-ci s'ouvre. Une bouffée d'air gelé se déverse dans la pièce alors que des volutes de condensation roulent vers le sol. Sous les yeux des personnages s'étirent des rangées d'œufs à la peau écailleuse, presque reptilienne, de couleurs ternes mais variées. Un jet combiné d'**INT+Science (2)** avec **INT+Légendes (2)** permet à quiconque le réussit de déterminer qu'il s'agit de très nombreux bourgeons de brûlure de différentes variétés. Sur un jet d'**INS+Perception (2)**, les personnages peuvent constater que 3 emplacements sont vides.
- ◇ L'armoire métallique de droite. A l'ouverture de cette dernière, c'est une chaleur toute tropicale qui accueille les personnages. Une fine vapeur s'échappe du meuble et des gouttes perlent sur l'intérieur des portes. Un Anubien en reconnaît immédiatement le contenu tandis que les non-initiés doivent réussir un jet combiné d'**INT+Science (3)** avec **INT+Légendes (3)** pour identifier qu'il s'agit de fruits de la Douât. Des dizaines d'entre eux, conservés dans des conditions très proches de celles où la jungle des Psychovores s'épanouit. Une seringue est accrochée à l'intérieur de l'armoire, suspendue dans un étui ajustable.
- ◇ Le compartiment en inox. Il s'agit là encore d'une commode réfrigérée, mais celle-ci est encore plus froide que celle contenant les bourgeons de brûlure, comme si elle était maintenue au zéro absolu. Manipuler les tiroirs de rangements nécessite de porter des gants de protection. Dans chacun des tiroirs sont rangés des boîtes de pétri scellées, numérotées et étiquetées. A l'intérieur, des formes grotesques de chair et d'os semblent danser pour l'éternité un ballet horrifique, figées par le froid polaire. Sur un jet combiné d'**INT+Science (4)** avec **INT+Légendes (4)**, les personnages peuvent reconnaître qu'il s'agit des résultats de phénomènes de Discordance, très probablement créés dans ce laboratoire.
- ◇ Le flacon brisé au sol. Le récipient en verre s'est brisé en chutant, probablement lâché par celui qui le tenait. Un Anubien peut distinguer l'odeur du liquide qui se trouve à l'intérieur, malgré le fait qu'il ait séché. C'est de l'extrait de Douât. Un néophyte devra examiner la fiole de plus près avec **INS+Perception (3)** pour identifier les formes géométriques cristallines caractéristiques du Douât laissées sur les parois en verre. Une acuité visuelle plus fine est nécessaire pour déceler la fêlure ainsi qu'une minuscule perle de sang séchée sur son rebord avec **INS+Perception (4)**.

Ce qu'il s'est réellement passé. Romain et Djou'hety travaillaient ensemble sur des expériences visant à recréer un phénomène de Discordance dans un environnement contrôlé afin de pouvoir analyser l'anomalie et ses potentialités. Lors de l'un de ces travaux, alors que la Prophétesse des Ames était en train de manipuler de la brûlure dans l'isolateur de confinement, Romain a prélevé de l'essence de Douât sur l'un des fruits entreposé dans le laboratoire. Il ne prit pas garde au fait que le flacon dont il s'était emparé pour recueillir l'extrait de Douât était légèrement fêlé. Par inadver-

tance, il s'écorcha la main sur la fêlure du récipient sur laquelle l'essence venait de couler, l'exposant immédiatement à la Vorace. Djou'hety s'est précipitée sur lui et a déclenché l'alarme du laboratoire, provoquant l'arrivée des Hygiénistes sur place.

LE COULOIR OÙ LES HYGIÉNISTES ONT ÉTÉ RETROUVÉS ASSOMMÉS.

Un pan de couloir a été isolé du reste de l'installation par des scellés qui ont été tendus en travers du passage. L'accrochage a eu lieu à l'entrée d'un nouvel embranchement. Un rapide jet d'**INS+Perception (2)** permet aux personnages de constater que le chariot était sur la trajectoire des urgences (liserai rouge) et qu'il a bifurqué soudainement vers l'isolement (liserai noir). Le brancard gît renversé contre le mur. Un rapide examen avec un jet combiné d'**INS+Perception (3)** avec **PHY+Corps à corps (3)** indique au groupe que les sangles qui maintenaient le patient attaché ont été tranchées violemment avec une lame.

LES BARAQUEMENTS DES HYGIÉNISTES.

La Famulancière conduit le groupe au cœur de la zone occupée par les Hygiénistes, idéalement localisée au centre du Bastion afin de permettre un temps d'intervention optimal auprès de chaque unité si nécessaire. Selene toque doucement à la porte en chuchotant « ce sont les chambrées des Hygiénistes, je ne peux pas y entrer comme ça... ». Après qu'une voix étouffée lui ait donné l'autorisation, elle entrebâille la porte juste assez pour passer sa petite tête « Famulancière Selene au rapport. Je suis accompagnée par les enquêteurs mandatés par la Cheffe de Clinique pour reconstituer les événements liés au laboratoire D-01. Auriez-vous un moment à leur accorder ? »

En guise de réponse, un grommellement renfrogné émerge de la pièce et des pas lourds se dirigent vers la porte. Selene se recule promptement et un homme à la stature massive engoncé dans une combinaison d'Hygiéniste toise le groupe de toute sa hauteur. Il referme la porte derrière lui tout en scrutant ses interlocuteurs de ses yeux noirs. Une tâche de naissance assombrit la moitié gauche de sa gorge.

« Hygiéniste Arnaud. Je commande l'unité du Bastion. C'est moi qui ai mené les gars sur l'intervention, mais là ils se reposent, ils ont été fortement rudoyés. Si vous avez des questions je peux y répondre mais faites vite, mon temps est précieux. »

Le bonhomme est impressionnant et semble peu commode. Un jet d'**INS+Empathie (2)** permet aux personnages de déterminer qu'il est sur la défensive, bras croisés, dos raide, épaules tendues. Toutefois, malgré sa posture hostile, il se tient prêt à répondre aux questions que pourraient lui poser les personnages. Si la conversation s'engage et que le groupe ne froisse pas le géant dès le début, voici quelques éléments qu'il peut leur apporter :

- ◇ « Djou'hety, une Prophétesse des Ames, elle et le docteur Romain Montègue. Ahem. Un Epigéniticien assez renommé, travaillaient ensemble depuis environ 6 mois maintenant. »
- ◇ « Ils pouvaient intervenir sur divers sujets en lien avec l'exploration génétique des matériaux issus de l'Amorce... Ahem. Mais le thème de prédilection auquel ils consacraient la majeure partie de leur temps était la Discordance. »
- ◇ « Romain... Ahem. Le Docteur Montègue a été infecté par de l'essence de fruit de la Douât. Vous savez ce que cela veut dire... Il a attrapé la Vorace, il était condamné. Au début, Djou'hety a cru que nous l'emmenions aux Urgences, mais ce n'est pas le protocole en cas d'exposition à la Vorace, et elle aurait dû le savoir. Nous devons... Ahem. Nous devons le conduire dans une chambre d'incinération au cœur du secteur d'isolation du Bastion, la zone noire comme on l'appelle, où nous nous trouvons en ce moment. Lorsque nous avons tourné pour l'y emmener, elle a commencé à s'agiter. Elle alternait entre Frankéen et Africain, nous demandant ce que nous faisions, pourquoi nous ne l'emmenions pas aux soins intensifs, qu'il était encore en vie et que sais-je... En l'espace de quelques secondes elle est devenue comme folle, incontrôlable. J'allais lui injecter un sédatif quand elle m'a chargé. Ahem... Lorsque j'ai repris conscience, mes deux

HOW DO I SAY THAT?

En l'absence d'un Spitalier dans le groupe, il peut être souhaitable de rappeler aux joueurs que les Hygiénistes ne sont pas les premiers grouillots venus mais une branche d'élite au sein du Spital, connue pour son intransigeance à l'encontre de la Sepsie qui confine au fanatisme, et sa propension à apporter une solution très flamboyante aux foyers infectieux détectés par un jet de **CHA+-Considération (3)**. Si un joueur obtient **2 DC**, ou **1 DC s'il est Borcan**, il se rappelle que les Hygiénistes ont été les architectes de la grande purge de 2595 à Justitienne.

Dans tous les cas, ils doivent procéder avec prudence et se montrer déférents envers le médecin, sans quoi il coupe court à la conversation.

Si le ton des joueurs est inadapté, un jet de **CHA+Expression (4)** peut leur permettre de se rattraper. Mais une fois, pas deux.

adjoints étaient dans les vapes, le brancard était renversé, Djou'hety et Romain avaient disparu. »

- ◇ « Oui j'ai dit exactement la même chose aux Hippocrates qui nous ont interrogés. »
- ◇ « Je ne sais pas comment elle s'y est prise pour nous immobiliser tous les trois aussi rapidement, mais... Ahem... A part la perte de connaissance, nous n'avons subi aucun traumatisme physique, pas même une égratignure. »
- ◇ « Jusqu'à votre venue nous étions mis au repos et contraints au silence, à part vous et les Hippocrates, personne n'est venu nous questionner. »

Une fois qu'ils ont terminé de poser leurs questions ou s'ils s'éternisent trop sur des détails sans importance, il stoppe l'échange d'un geste de la main avant de prendre prestement congé et de retourner dans ses quartiers.

LA SECTION DU BASTION DEPUIS LAQUELLE LES DEUX FUGITIFS SE SONT ÉCHAPPÉS.

Selene conduit enfin les personnages dans une partie assez peu usitée du Bastion. Des scellés ont été posés à l'entrée, plutôt négligemment et il est tout à fait possible de passer sans n'en rompre aucun. Il n'y a que trois salles dans l'impasse de béton et de ciment. Un vieux débarras dans lequel sont entreposés des objets hétéroclites sans importance, un laboratoire non utilisé où ne traînent que quelques tubes à essai et becs bunsen sur des paillasse en carrelages blancs abîmés, et une grande douche commune qui ferme l'appendice.

La réponse au dernier mystère est assez simple, la grille d'évacuation des eaux usées a été sommairement arrachée pour dégager le conduit. Il est assez large pour laisser passer une personne, même d'une corpulence respectable. Il a toutefois fallu une force importante pour parvenir à la tirer malgré les rivets la fixant au sol.

Les deux fuyards se sont donc échappés par les égouts du Bastion. Les personnages disposent désormais de toutes les pièces du puzzle, il ne leur reste plus qu'à faire leur rapport aux chefs de l'installation.

SCÈNE 04: PREMIER BILAN

Reconduits par leur guide jusqu'au bureau de la Cheffe de Clinique, les personnages doivent présenter leur rapport tandis que Selene est invitée une fois de plus à patienter à l'extérieur.

« Ah messieurs. Je vois que vous avez fait vite, je gage donc que vous avez des éléments pertinents à nous présenter ? Sortir du brouillard serait grandement appréciable. ». Toutânkhanubis se place à côté de Narida, en position d'écoute.

Le groupe peut alors développer les faits découverts comme bon lui semble. Aucun de leurs interlocuteurs ne les interrompt, et ce peu importe qui parle, même si ce n'est pas un membre de leurs cultes respectifs. Pendant l'intervention, les autres personnages peuvent faire un jet d'**INS+Empathie (3)**. En cas de succès, ils se rendent compte de deux choses, 1) si le présentateur se trompe dans ses explications, les deux officiels réagissent subrepticement, de manière négative, par d'imperceptibles froncements de sourcils, 2) ils ne semblent surpris par aucun des faits qui leurs sont rapportés, comme s'ils étaient déjà au courant de tout.

SI LES PERSONNAGES NE SE RENDENT PAS COMPTE QUE LES DEUX LEADERS ÉTAIENT AU COURANT DES FAITS.

« Voilà qui est fort préoccupant. Je ne vais pas y aller par quatre chemins, certes les Hygiénistes ont appliqué les protocoles en vigueur mais une fois n'est pas coutume, ils auraient dû faire preuve de plus de discernement. Le fait que le docteur Romain était encore en vie au moment de leur intervention aurait dû les conduire à tenter autre chose que l'incinération d'usage. » Elle se masse l'arrête nasale comme pour faire taire son agacement.

« Quoiqu'il en soit, nous avons deux fuyitifs qui sont d'incalculables membres de notre effort conjoint de lutte contre l'Amorce. Nous ne pouvons les laisser ainsi dans la nature, ou pire, entre les mains des Hippocrates qui vont sans nul doute leur faire subir un traitement pire que celui que leur réservaient les Hygiénistes. Trouvez-les. Où qu'ils puissent être, trouvez-les. Vous avez carte blanche. Tant que vous enquêterez à Montpellier, Selene restera à votre entière disposition ainsi que tous les agents du Bastion... », et le Hogon de compléter d'une voix grave « Ainsi que tous les Anubiens. ».

Narida acquiesce avant de poursuivre « Si votre investigation vous pousse au-delà de notre cité, continuez, jusqu'à ce que vous les retrouviez, et ramenez-les nous en vie. » Elle s'arrête un instant pour les examiner. « Nous allons demander au Clan Sanglier de vous prêter main forte. Il est des endroits de cette ville où les Spitaliers ne sont pas toujours les bienvenus, et même si cela nous est insupportable, l'impératif d'efficacité dans cette affaire commande au pragmatisme. Nous avons perdu assez de temps, vous pouvez disposer. »

SI LES PERSONNAGES CHOISSENT DE LES CONFRONTER SUR LE FAIT QU'ILS ÉTAIENT DÉJÀ AU COURANT.

« Hmm... Vous êtes très perspicaces. Cela vous sera utile pour votre travail à venir. » Narida jette un regard à Toutânkhanubis qui opine doucement du chef. « *Soupir* Oui, en effet, nous avons déjà une idée plutôt précise de ce qui s'est passé. À compter du moment où les Hippocrates sont intervenus, ils nous ont ordonné de ne pas toucher aux scellés et de ne pas s'impliquer dans l'affaire, et lors d'événements aussi critiques, même une Cheffe de Clinique ne peut défaire un ordre émanant des gardiens du serment. Seulement nous ne sommes pas dupes, nous savons très bien qu'ils n'ont aucune intention de les ramener ici, ils vont les éliminer là où ils les trouveront, ils détruiront les corps, et ce sera comme s'ils n'avaient jamais existés. Nous ne pouvions accepter cela. Alors nous avons fait appel à vous, des extérieurs, non soumis à l'autorité du Bastion, la mienne, ou la leur, et donc libres d'agir à leur convenance. Vous avez rompu les scellés ? Un malheureux concours de circonstance. Personne ne vous avait autorisé à le faire, mais vous avez pris l'initiative de, et dès lors, apprenant l'horrible vérité, nous ne pouvions rester les bras croisés. Un peu tiré par les cheveux ? J'en conviens. Mais cela nous offre un déni plausible, et la possibilité d'empêcher ces sociopathes notoires de massacrer deux excellents chercheurs. »

Elle prend une légère inspiration tout en continuant de fixer les personnages. « Il nous fallait trouver une solution pour les contourner, et cela a fonctionné. Vous avez découvert la vérité par vous-mêmes, et même un Hippocrate ne pourrait empêcher un Préserviste de poursuivre une piste liée à l'Amorce. »

Elle se saisit d'un verre d'eau sur son bureau et avale une petite gorgée. « Néanmoins cela ne change rien. Votre mission reste la même. Trouvez-les. Où qu'ils puissent être, trouvez-les. Vous avez carte blanche. Tant que vous enquêterez à Montpellier, Selene restera à votre entière disposition ainsi que tous les agents du Bastion... », et le Hogon de compléter d'une voix grave « Ainsi que tous les Anubiens. ».

Narida acquiesce avant de poursuivre « Si votre investigation vous pousse au-delà de notre cité, continuez, jusqu'à ce que vous les retrouviez, et ramenez-les nous en vie. » Elle s'arrête un instant pour les examiner. « Nous allons demander au Clan Sanglier de vous prêter main forte. Il est des endroits de cette ville où les Spitaliers ne sont pas toujours les bienvenus, et même si cela nous est insupportable, l'impératif d'efficacité dans cette affaire commande au pragmatisme. Nous avons perdu assez de temps, vous pouvez disposer. »

Avant que le groupe escorté de Selene ne se rende au sas de décontamination pour retrouver les effets de ses membres, Toutânkhanubis les rattrape au détour d'un couloir et demande à s'entretenir avec l'Anubien du groupe, ou à défaut avec un Africain. Si le groupe est composé exclusivement d'Européens, cette scène n'a pas lieu. Le Hogon saisit son comparse par le bras. Il a l'air grave. Dans un langage oublié de tous que seuls les initiés d'Anubis pratiquent, il lui dit :

« Cette femme et ses séides sont curieux, trop curieux. Elle dit vrai, les hommes en noir vont tuer notre sœur et l'autre médecin, mais le sort qui leur sera réservé ici ne sera probablement guère plus enviable, je ne puis lui faire confiance pour les traiter

FINAL COUNTDOWN

Cette enquête est une course contre la montre, et plus le temps passe, plus les chances de retrouver les deux échappés en vie s'amenuisent et plus nombreuses seront les factions à s'intéresser au mystérieux Spitalier qui a survécu à la Vorace.

Afin de faire ressentir cette urgence aux joueurs, vous pouvez recourir à un système de décompte avec des événements qui se déclenchent une fois un certain jalon temporel atteint.

Chaque piste qu'ils vont explorer, que ce soit à Montpellier ou Toulon, aura un temps en jours indiqué, par exemple 0,5 si d'explorer une piste prend une demi-journée, 1,5 si cela prend une journée et demie, etc.

En parallèle, des individus, des groupes et factions vont s'impliquer dans la chasse aux amoureux en fuite. Ces groupes sont évoqués dans le deuxième acte et auront chacun un nombre indiqué, par exemple 4. Cela signifie que la faction en question entre en scène à compter du moment où l'enquête des joueurs a atteint son 4ème jour cumulé depuis leur sortie du Bastion.

L'heure tourne, il ne s'agit plus de lambiner !



BLOODLINES

Le Clan Sanglier est formé de 17 maisons nobles. Tenant compte de l'importance que le clan accorde à la pureté du sang et à ses origines aristocratiques, j'ai repris les noms de familles nobles du Languedoc pour dresser une liste 17 maisons actuelles. A l'exception d'une famille (sinon je n'en avais que 16), je n'ai retenu que celles encore existantes au début du XXIème siècle, mais libre à chaque MJ de choisir des noms différents qui siérait mieux à sa campagne.

Les 17 maisons :

- ◇ d'Albignac
- ◇ de Barthès de Montfort
- ◇ de Benoist de La Prunarède
- ◇ de Cabrol
- ◇ de Courtois d'Arcollières
- ◇ Doujat
- ◇ de Génibrousse
- ◇ d'Hautpoul
- ◇ de Lévis
- ◇ de Montgolfier
- ◇ de Peyrusse
- ◇ de Pierre de Bernis
- ◇ de Portes
- ◇ de Roquefeuil-Anduze
- ◇ de Soubiran
- ◇ de Villeneuve
- ◇ de Vogüé

avec décence. Pire, elle risque de découvrir le secret de notre lien avec les Psychovores. Tu dois tout faire pour qu'ils soient tous deux envoyés sur la terre de nos ancêtres, il n'y a que là, au milieu des nôtres, qu'ils seront en sécurité et que nous pourrions soigner l'homme. Sois diligent mon frère, qu'Anubis t'accompagne. »

L'intrigue se complexifie.

SCÈNE 05: SANG BLEU

La première journée du groupe à Montpellier a été plus qu'éprouvante. Au terme de leur investigation au cœur du Bastion, l'heure s'est avérée déjà bien avancée. Au premier coup d'œil qu'ils ont pu jeter à l'extérieur de la forteresse de béton, ils se sont rendu compte que la nuit avait déjà étreint la cité. Les Spitaliers leur ont logiquement offert l'hospitalité, précisant qu'ils pourraient non seulement aller et venir à leur convenance dans l'édifice, sous réserve de se soumettre aux règles d'hygiène, et qu'ils pourraient loger dans un baraque-ment vide le temps que durerait leur enquête sur place.

Dès potron-minet, ils sont sortis des bras de Morphée par Selene qui souhaite les conduire auprès de leur contact au sein du Clan Sanglier.

Rapidement vêtus et équipés, les personnages sont emmenés jusqu'à la Caserne du Clan Sanglier par leur guide. Parvenus devant un édifice vermillon à l'allure menaçante ceint d'un épais mur recouvert de tuiles et garni de miradors. De grands étendards du clan Sanglier couleur de feu accrochés aux murailles se soulèvent légèrement avec le vent. Si l'éclat des remparts et de la façade du bâtiment principal a passé, celui des armures des légionnaires en faction devant le lourd portail d'entrée ou dans les tours de guet, est impeccable. Selene demande aux personnages d'attendre un instant et s'approche seule des sentinelles gardant l'entrée. Après un bref échange, elle fait signe à la coterie de la rejoindre.

Ensemble, sous le regard inquisiteur des soldats au port arrogant, ils franchissent le seuil de la cour intérieure. Là, une bonne quinzaine de jeunes recrues du clan s'entraînent au milieu des bourrasques sablonneuses soulevées par leurs mouvements rapides et nerveux. Il semble que le thème de la matinée soit le combat à mains nues. Les corps luisant de sueur s'entrechoquent dans des étreintes agressives, chaque lutteur tentant de mettre à terre son opposant.

Serpentant entre les affrontements comme une couleur dans des hautes herbes, un éphèbe aux traits durs et marqués de cicatrices aboie des ordres d'une voix ferme, corrigeant postures et techniques. Toutefois, son aura d'autorité est masquée par une présence plus discrète mais néanmoins impressionnante. Sur une estrade surplombant le carré des combattants, une femme se tient droite, toisant la scène de toute sa hauteur. Ses cheveux sont aussi noirs que la nuit, tout comme ses yeux insondables. Sa coupe, courte et ondulée, laisse ses tempes dégagées, et sous sa fine peau d'albâtre presque translucide, battent ses vaisseaux sanguins bleus et rouges. Drapée dans une cape alizarine, elle époussette sa tunique parfaitement ajustée pour faire disparaître un pli invisible. Elle porte des bagues serties de pierreries par-dessus ses gants en velours pourpre, et tient fermement le pommeau d'une canne en bois noir.

Lorsqu'elle aperçoit Selene et sa troupe, elle semble comme accablée et lève les yeux au ciel avant se redresser et de s'avancer d'un pat délicat vers eux. Elle tend la main droite, paume tournée vers le sol, en direction du premier homme qui se présente devant elle.

« Mathilde de Soubiran » dit-elle d'un ton suffisant. Le personnage doit réussir un jet de **CHA+Considération (5)** pour savoir ce que la Vertèbre attend de lui. L'usage du baisemain a totalement disparu de la société, et seul quelqu'un de versé dans les pratiques les plus surannés de ceux d'antan saura ce qu'il convient de faire. En cas d'échec, il la salue d'une manière qui lui déplaît. Elle retire sa main promptement avec une grimace de dégoût qu'elle s'empresse d'effacer.

« Veuillez me suivre, le vacarme ambiant n'est pas propice aux travaux de réflexion auxquels nous devons nous consacrer. »

Elle se dirige d'un pas lesté et gracieux vers une petite table dressée pour l'occasion où a été disposé un plateau en argent supportant un service à thé raffiné, et sur laquelle a été déroulée une carte de la ville.

Elle s'installe sur une chaise capitonnée et invite les personnages et la Famulancière à faire de même. Un jeune homme qui s'était maintenu invisible jusqu'ici, surgit d'une alcôve en s'inclinant à chaque pas afin de servir une tasse du breuvage bouillant à chacun, avant de se retirer tout aussi silencieusement qu'il est venu.

« *Soupir* La Cheffe de Clinique a sollicité l'appui des maisons dans votre... Votre enquête ou que sais-je. Les Ventricules ont accepté et c'est à moi qu'il incombe désormais de vous aiguiller dans vos investigations aux côtés de votre... » Elle jette un regard dédaigneux à Selene. « Assistante. » Elle prend une légère inspiration pour humer les vapeurs de son infusion avant de siffler une lampée.

La Famulancière fait mine d'ignorer la remarque dégradante dont elle vient de faire l'objet. « Et le Bastion vous sait gré de votre soutien Madame. » La déférence dont fait preuve la demoiselle peut surprendre les personnages mais elle s'avère efficace car un sourire de satisfaction se dessine sur le visage de la Sanglier. « Le Docteur Woznan a pris soin de faire établir une liste des groupes présents en ville susceptibles d'avoir pu aider les deux chercheurs à se cacher, ou à s'enfuir. J'ai cette liste avec moi, et je vais vous présenter brièvement chaque faction, vous pourrez alors me dire auprès desquelles vous désirez mener vos recherches, et nous vous y conduirons. »

Et Mathilde d'enchérir « Notre présence servira à notifier à ces malotrus que les maîtres de la cité appuient, implicitement, vos perquisitions. Cela devrait inciter même les plus récalcitrants à se montrer... Coopératifs. »

Selene fait une petite moue et poursuit. « Il y a beaucoup de groupuscules actifs en ville, et ils ont tous un agenda qu'ils n'apprécieront pas de voir perturbé, donc soyez attentifs à ce que nous allons vous dire je vous prie, c'est important. » Mathilde se fend d'un rictus moqueur mais se retient d'ajouter quoique ce soit.

LES DOCKERS

La présentation de Selene : « Pour l'essentiel ce sont des Ferrailleurs Africains qui sont arrivés en ville dans le sillage des Néolibyens, même si quelques Frankéens ont réussi à se faire une place dans le groupe. Ils sont menés par un certain Oyem. Contrairement à leurs comparses Toulonnais, ils mènent assez peu d'expéditions dans les marais, leur domaine de prédilection, comme vous aurez pu le deviner à leur nom, est de gérer toutes les activités de Port Espérance. De la Raffinerie au fret de marchandises en tout genre en passant par l'entretien du Vorace, la seule chose qui leur échappe encore ce sont les Douanes, car le Consul tient à ses taxes. Mais sinon si quelque chose s'est passé sur le port, l'un de ces gars doit avoir été mis dans le coup. »

L'avis de Mathilde : « Hmm... Oui c'est vrai. Mais attention, ne vous y trompez pas, derrière leurs muscles de prolétaires, ce sont les favoris du Consul et donc des privilégiés au sein de la dure condition de Ferrailleur. » Le mépris avec lequel elle accentue cette dernière assertion est patent. « Il est peu probable qu'en tant que corporation ils fassent quoique ce soit qui risquerait d'attirer l'ire de leur bienfaiteur. Si quelqu'un parmi eux a aidé vos fuyards, il l'a sûrement fait sans que quiconque parmi ses coreligionnaires ne soit au courant. »

SPLIT

Et si les joueurs se séparent ? Et bien il faut alors leur faire comprendre qu'ils sont escortés par deux officielles pour une bonne raison, et celles-ci n'ayant pas le don d'ubiquité, elle ne pourront se rendre que sur un lieu à la fois.

Si malgré cela les joueurs insistent pour faire plusieurs groupes, il suffit alors de multiplier par deux les temps de recherche à consacrer à chaque faction pour les groupes qui avancent sans les deux guides. Le groupe qui les a avec lui garde le même tempo.

LES FERRAILLEURS DE MAX LE ROUGE

La présentation de Selene : « Une troupe assez bigarrée, principalement des Frankéens mais vous trouverez des fouille-poussière de tous horizons dans le quartier de la Fougue où ils opèrent. Ils ont quelques Mécaniciens de talent qui tiennent des échoppes, mais pour la plupart ils s'emploient à creuser les marais afin de ramener quelques trouvailles qu'ils démontent dans leurs ateliers. Les artéfacts qu'ils retirent de tout ça sont soit vendus aux Chroniqueurs dans leur Alcôve de la Hure, soit aux Dockers pour qu'ils soient réexpédiés à Toulon. »

L'avis de Mathilde : « Psss... Une bande de sans-dent puants et désordonnés. Le grand Max les tient à peu près mais la plupart sont des solitaires sans loyauté, ils n'ont aucun sens de la famille. Le commerce d'artéfacts ici est stable mais peu florissant, ce qui fait qu'ils vivent aux crochets des Chroniqueurs et des Ferrailleurs Africains, mais sont toujours moins miséreux que les Frères de l'Acier. Ils louent aussi leurs services aux habitants qui ont besoin de faire réparer quelque chose. Ce ne sont rien de plus que des mercenaires prêts à se vendre au plus offrant, si les échappés du Bastion leur ont agité des Dinars sous le nez, ils ont très bien pu les aider. »

LES TOULONI EXPATRIÉS

La présentation de Selene : « Le Clan Touloni, fort du succès économique de son association avec le Pillard de Toulon, est parvenu à établir des avant-postes à de multiples localisations dans les marais, et des ambassades dans les autres villes du Sud-Franka. Un Dignitaire siège en permanence dans leur domaine de la Hure, et on raconte même qu'un Ancien séjournerait ici de temps en temps. Il est possible qu'avec leurs connexions et leur maîtrise de la mer, ils aient pu venir en aide à une Anubienne et un Spitalier en détresse... »

L'avis de Mathilde : « Des rustres sans éducation tout juste bons à ramasser des huîtres. Sans les Néolibyens ils vivraient encore dans leurs cahutes de terre séchée. Leur présence ici est déjà un affront au phare de culture que représente nos glorieuses lignées, ils n'oseraient pas s'associer à des criminels recherchés dans notre capitale, ils savent que cela leur coûterait bien trop... Mais laissons cela. Si vous le souhaitez je peux solliciter une entrevue avec leur émissaire, ils ne pourront rien refuser à une représentante des maîtres légitimes de la ville. »

LES NIGHT HERONS

La présentation de Selene : « Cette nuée d'Apocalyptiques est un mystère. Nous savons qu'ils sont basés ici à Montpellier et qu'ils disposent de branches actives à Toulouse, Aquitaine, et probablement dans de nombreux autres villages sur la route de la Résistance. Ce sont des contrebandiers dotés d'un réseau très étendu, donc des suspects sérieux dans notre affaire, mais à part ça, nous n'avons que peu d'informations. »

L'avis de Mathilde : « Fichtre et palsambleu... Il est plus que probable qu'ils aient les ressources nécessaires pour aider des gens à s'enfuir de la ville au nez et à la barbe des autorités, mais ce sont surtout des fantômes. Nous

soupçonnons qu'ils opèrent depuis Petit Travers, mais c'est mince, autant chercher une aiguille dans une botte de foin... Nous n'avons jamais réussi à découvrir la moindre de leurs opérations... »

LES SILK HUMMINGBIRDS

La présentation de Selene : « Il s'agit d'une nuée Africaine qui s'est établie pratiquement en même temps que débarquaient les premiers Africains. Ils sont les maîtres du vice en ville. Quelle que soit votre envie, ils sont capables de la satisfaire. A l'exception de la brûlure, cela va de soi, nous nous sommes assurés qu'ils avaient compris que les Spitaliers ne toléreraient pas que cet immonde trafic puisse prospérer dans une de nos places fortes. Leurs ramifications dans le delta sont nombreuses, et faire disparaître des gens pour divers raisons est tout à fait dans leurs cordes. »

L'avis de Mathilde : « Ah ah ah ah... Pas de brûlure. Comme vous êtes naïve mon enfant. Enfin, pour le reste ces informations sont correctes. Les leaders Africains n'ont traditionnellement pas le même rapport d'hostilité envers les nuées que peuvent avoir les cultes dirigeants d'Europe. Les Apocalyptiques Africains font partie intégrante de leur société, certains de leurs Busards peuvent même être des figures locales respectées. C'est en tout cas la situation d'Erzulie, la maîtresse des Silk Hummingbirds, donc si vous venez à la rencontrer, agissez avec prudence. Elle et ses disciples ont établi leur nid dans le Bazar, un réseau de tentes connectées entre elles et dont l'agencement change tout le temps. Quiconque voudrait faire une descente ne parviendrait qu'à mettre la main sur quelques pies en action et une poignée de Néolibyens trop ivres pour s'échapper. »

Selene regarde attentivement les personnages alors que Mathilde croque délicatement dans une pâtisserie posée sur une coupelle en porcelaine peinte.

« Que faisons-nous maintenant ? Par quel groupe voulez-vous commencer ? »

Sitôt leur choix fait, Mathilde commande une collation afin de clore la matinée et d'entamer leurs investigations de l'après-midi le ventre plein.

SCÈNE 06: LES DOCKERS

Suivant leurs guides, les personnages doivent traverser les allées bourdonnantes de Port Espérance. Les caisses de marchandises passent de bras en bras aussi rapidement que les Dinars sous les injonctions retentissantes des Scribes qui tentent de diriger cette fourmilière tant bien que mal. L'odeur de transpiration qui sature l'atmosphère ne se disperse que lorsque l'équipe parvient sur les docks où la bise marine porte les parfums iodés des embruns à leurs narines.

Des Ferrailleurs de tous âges s'affairent autour des quelques bateaux amarrés aux quais. Selene pointe alors une tour faite de planches et de plaques d'acier rouillées se dressant avec toute l'arrogance d'un phare à la pointe australe du port. « Par ici, nous trouverons sûrement des réponses à la Capitainerie. »

Le bâtiment arbore fièrement les étendards de tous les Cultes dominants de la cité sur ses façades, mais si les bannières sable des Spitaliers, gueule des Sangliers et azur des Néolibyens surplombent toutes les autres, les runes gravées sur les parois métalliques à la base de la structure ne laissent aucun doute sur l'identité de ses occupants.

Une fois le seuil franchi, le brouhaha des ouvriers du dehors est remplacé par le bruit des bottes sur les plaques de taule des coursives. Sans attendre, les deux officielles s'engagent dans un escalier qui serpente le long des murs permettant au groupe de franchir étage après étage jusqu'au belvédère depuis lequel leur regard peut embrasser toute la baie. Parmi les individus affairés, un petit homme trapu se tient au milieu de la plateforme, en grande conversation avec un Néolibyen, les deux tenant le même bloc-notes d'une main, cherchant à l'arracher à l'autre. Le ton monte jusqu'au moment où le jeune Scribe renonce dans un soupir. Il lâche son document et quitte l'étage, non sans maugréer un juron bien salé.

Le petit Ferrailleur se tourne alors vers les personnages. Son visage rondouillard est marqué par l'âge. Des poches se sont formées sous ses yeux cernés à la cornée jaunie. Les quelques plaques de cheveux crépus qui repoussent péniblement masquent à peine sa calvitie tandis que des poils blancs émaillent sa barbe de trois jours. Ses vêtements de cuir disposent de nombreux rangements dans lesquels il a glissé toutes sortes d'objets hétéroclites, certains à peine identifiables. Il hoche la tête en direction des deux femmes et du reste du groupe, faisant apparaître un bourrelet de graisse sous son menton.

« Mathilde. Selene. M'sieurs dames. Qu'y a-t-il pour votr' service ? »

Oyem est le chef informel des Dockers, il a des yeux et des oreilles partout au sein de sa communauté et officie comme capitaine du port, au grand dam des Néolibyens. Tout ce qui peut transiter via Port Espérance, légalement, apparaît tôt ou tard dans un de ses registres.

Les personnages sont libres d'expliquer la situation à l'Alpha qui se contente d'un hochement de tête de temps en temps pour signifier qu'il comprend bien la situation.

« Oui oui je comprends bien l'souci. J'veis pas vous mentir, j'ai bien entendu parlé de c't'affaire, c'pas tous les jours que le Bastion est placé sous cloche comme ça. Mais au-delà de quelqu'rumeurs ici et là, j'peux malheureusement rien vous dire. Si vos deux oiseaux ont quitté la ville, ils l'ont fait sans passer par mes gars, pour sûr. »

Les joueurs peuvent tenter un jet d'INS+Empathie (3) pour déterminer que le Ferrailleur est sincère, si le couple a été aidé par un Docker, il n'est pas au courant. S'ils échouent à leur test ou s'ils veulent quand même en savoir plus, voici un florilège de réponses que le maître du port peut leur apporter :

◇ « Des activités illégales ? » Il regarde autour de lui un peu nerveusement avant s'éponger la sueur du front. « Bah... Faut dire que les taxes tapent tout le monde durement... Alors ouais y'a bien des gars qui font deux trois trucs sous l'manteau, faut bien vivre quoi... Mais de là à passer des clandestins, faut pas pousser non

plus. Une caisse non déclarée par-ci ou par-là c'pas pareil que des gens. »

◇ « Non mais attendez, qu'on soit clair, on a trop à perdre à se mettre Atuma et les Spitaliers à dos, sans compter les Anubiens. Ok on endort les douanes de temps en temps, mais de là à commettre un crime en aidant des fuyards, c'pas pareil. On risque gros nous. »

◇ « Comment j'sais qu'sont des fuyards ? Ben c'vous qui m'le dites depuis une heure ! »

◇ « Ouais c'possible qu'un de mes gars ait voulu voler solo sur c'oup là, mais ça m'étonnerait. C'pas une affaire pour une personne, faut planquer les gens, les trimballer, s'assurer que l'équipage soit dans la combine... Ca fait b'coup d'monde, si ça avait été l'cas, quelqu'un aurait parlé. »

◇ « Qui a pu les aider ? Qu'est-ce j'en sais moi ? Des gens qu'auraient pas autant à perdre c'est sûr. »

La conversation peut s'éterniser encore quelques temps. Si les membres de la coterie continuent de presser l'Alpha de questions il finit par perdre son sang-froid et les fait mettre dehors, il n'a pas que ça à faire non plus. S'ils demandent à interroger d'autres Ferrailleurs, il les regarde un peu éberlué avant de partir d'un rire gras qu'il ponctue d'un « bonne chance » très sarcastique.

Les joueurs doivent comprendre d'eux-mêmes qu'ils ont potentiellement des centaines, voire des milliers d'individus à questionner, tous occupés tout le jour à travailler d'arrache-pied sur les docks et dans les entrepôts attenant, la tâche est sisyphéenne et ne peut constituer une solution viable.

Si d'aventure ils persistent, ils doivent faire un jet combiné de **CHA+Expression (3)** avec **INS+Empathie (3)** pour isoler un groupe de Dockers, obtenir leur coopération et déterminer qu'ils ne mentent pas lorsqu'ils affirment ne pas avoir aidé qui que ce soit à s'enfuir de la ville. Chaque tentative prend une demie journée (**0,5 jour**).

L'objectif est de leur faire parvenir à la conclusion qu'ils sont arrivés au bout de cette piste.

SCÈNE 07: LES FERRAILLEURS DE MAX LE ROUGE

La Famulancière et la Vertèbre entraînent les personnages dans la section méridionale du quartier de Fougue. L'ambiance y est bouillonnante, les échoppes de Clanistes font face aux ateliers des Ferrailleurs Européens et Africains qui vendent aux locaux et aux gens de passage des merveilles de créativité toutes plus alambiquées les unes que les autres. Les Dinars et les Lettres de change passent de main en main alors que les badauds s'agglutinent sur les comptoirs.

A mesure que la troupe s'enfonce dans la zone, la présence des fouille-poussière corbeaux se fait plus marquée, au point où bientôt la moindre étoffe pourpre de



Sanglier ou le moindre visage noir deviennent anecdotiques.

Au détour d'une ruelle, ils se retrouvent bloqués par une file de gens faisant la queue. Les personnages doivent alors se contorsionner pour arriver à passer entre les clients qui patientent. Ils finissent par atteindre la devanture du commerce devant lesquels tous attendent leur tour d'être servis, un humble établissement dont l'entrée est surmontée d'une plaque de bois noire laquée sur laquelle une rune très nette a été gravée.

Devant l'air interrogateur des personnages Selene anticipe leur questionnement « C'est la boutique d'Airvan, un Salt Wolf qui vient de la lointaine Briton. Tout ce qu'il bricole s'arrache comme des petits pains. On dit qu'il rivalise avec les meilleurs Mécaniciens de Justitienne, mais ça reste à prouver. » Mathilde ne surenchérit pas, trop occupée qu'elle est à maintenir un mouchoir de soie sur son nez et à réprimer une moue dégoûtée à avoir dû traverser un nuage de tant d'effluves corporelles.

Ils parviennent à un gigantesque préau dont la toiture de taule est soutenue par des poutres en acier aussi larges que les colonnes de pierre du palais d'Atuma. En dessous, c'est une véritable ruche qui bourdonne du bruit de centaines de marteaux qui s'abattent sur le métal. Avant qu'ils ne pénètrent sous l'immense halle, Mathilde leur barre le passage de sa canne.

« Vous allez rencontrer Max le Rouge. Soyez sur vos gardes, il n'est pas commode et peut facilement s'emporter s'il pense que vous lui manquez de respect. Montrez-vous fermes dans vos questions, mais courtois... Si vous en êtes capables. » Elle ponctue cette dernière phrase de dédain et s'avance au milieu des Ferrailleurs, toujours se masquant le visage de son mouchoir délicat.

Des dizaines d'ateliers ouverts parsèment le grand espace abrité, alternant avec des établis où s'affairent des Ferrailleurs, majoritairement Européens, à désosser des objets hétéroclites pour récupérer les pièces les plus précieuses. L'ambiance ressemble à s'y méprendre à celle qui règne dans l'Affinerie de Toulon, même si bien moins bouillonnant, le nombre d'artéfacts traités ici ne pouvant

rivaliser avec la Perle du Sud. Sur un jet d'**INS+Perception (3)**, les joueurs peuvent remarquer une coursive rouillée longeant la bordure nord du préau, juchée à environ 2 mètres du sol, qu'un Chroniqueur arpente lentement.

L'odeur du métal rouillé, de la transpiration et du plastique chaud s'entremêlent au point de donner le tournis à quiconque n'est pas habitué aux activités des Ferrailleurs. Après avoir réprimé un haut-le-cœur, Mathilde, encore plus pâle qu'à l'accoutumée, se tourne vers le groupe. « Poursuivez sans moi... Je vous attends dehors. »

Selene ne peut s'empêcher d'esquisser un petit sourire narquois et continuer de mener les joueurs vers le centre de la halle.

En chemin, les personnages peuvent tenter un jet combiné d'**INS+Perception (4)** avec **INT+Technologie (3)** pour remarquer qu'au contraire de l'Affinerie, les « débris » dégagés par les ouvriers, particulièrement les pièces métalliques, ne sont pas précipitées dans un fourneau pour être fondues. Elles sont placées dans des bacs en plastique différents de ceux qui recueillent les éléments les plus précieux. Ces bacs portent tous la même inscription runique et sont régulièrement emportés à l'extérieur de la halle par des Souris qui sillonnent les allées au pas de course.

Pour un œil avisé, le nom gravé sur les réceptacles est évident, pour les non-initiés, ce n'est qu'un gribouillis cabalistique. Tout Ferrailleur dans le groupe peut tenter un jet d'**INS+Perception (2)** combiné avec **INT+Légendes (3)** pour déchiffrer les runes, les bonus du potentiel « Glyph » s'appliquant. Pour tout autre personnage, le jet à effectuer est **INS+Perception (4)** combiné à **INT+Légendes (6)**. Quiconque parvenant à décrypter l'inscription comprend qu'il est écrit « TOULON ».

Ils arrivent dans un espace un peu plus dégagé où trône un immense établi de bois massif taillé dans une pièce unique, comme si un arbre gigantesque avait servi à confectionner cette table. Un homme de près de 2 mètres de haut s'y affine sans ménagement. Véritable colosse à la barbe aussi rousse qu'un feu de broussaille, il toise tous ses comparses en distribuant ses ordres comme il martèle le pauvre objet placé entre ses mains. Torse nu sous son tablier de cuir, des tatouages aux motifs tribaux serpentent depuis sa nuque jusqu'à ses mains gantées. Après s'être essuyé le front des gouttes ruisselant de son crâne rasé sur son visage, il fixe de ses yeux verts les personnages, le visage couturé tout empourpré par l'effort.

« Quoi ? »

Les joueurs doivent d'abord réussir un jet de **CHA+Considération (3)** pour amadouer le géant, ne pas hésiter à accorder des bonus selon leur roleplay. Après avoir réussi à le calmer et expliquer la situation, Max dépose ses outils et s'essuie entièrement le visage avec son tablier. Il sort alors une petite boîte métallique de sa poche ventrale et en extirpe une cigarette. Il en offre nonchalamment une à son interlocuteur avant de craquer une allumette et de tirer quelques lattes.

« Ouais ça a fait pas mal de bazar c't'affaire. Les Fléaux nous ont cassé les couilles pendant des heures, à foutre leur nez partout, à nous d'mander si on avait vu un crâne

lisse ou une mange-mort, qu'Atuma avait le Bastion sur les côtes, et gna gna gna, mais on savait rien. » Il inspire une grande bouffée de tabac qu'il souffle par les narines. « D'ailleurs on sait t'jours rien. Si j'avais croisé un crâne d'œuf mal en point, v'pensez bien qu'j'l'aurais pas planqué... Avec toutes les saloperies qu'y font au Bastion, merci mais non merci, j'ai pas b'soin qu'mes gars tombent tous malades, j'l'aurais filé vite fait à ses potes, pas d'état d'âme pour ces connards ». Il jette un regard plein de défiance aux Spitaliers du groupe ainsi qu'à Selene.

Un simple jet d'**INS+Empathie (3)** permet de déterminer, malgré son hostilité, qu'il est sincère et qu'il ne sait rien de plus sur l'évasion des chercheurs. Toutefois si les joueurs échouent ou s'ils souhaitent en savoir plus, voici un échantillon de réponses :

- ◇ « Non, nous on vend essentiellement aux Chroniqueurs, même si un enturbanné vient nous prendre un truc ou deux de temps en temps. C'pas qu'on veut pas, c'est qu'eux veulent pas, c'tout. »
- ◇ « On bosse pas mal dans l'arrière-pays, pas aussi lucratif qu'les marais mais moins dangereux, et vu le prix d'l'huile tant qu'on peut éviter d'en ach'ter, on évit'. »
- ◇ « On a su par les Fléaux qu'sont venus nous souffler sur la nuque, et franchement vu comme ils nous emmerdent déjà bien en temps normal ces sales faces de bois, on va rien faire qui pourrait les énerver encore plus. Fils de putes de racistes... »
- ◇ « Les aut' caisses ? Bah, c'est d'la merde dont personne veut, alors on envoie ça aux copains des Ferrallies, comme ça ils peuvent faire fondre le tout et le revendre contre un peu de fric. Nous ça nous coûte rien et eux ça leur permet d'bouffer un peu, alors on aide. »
- ◇ « Un d'mes gars aurait fait ça en loucedé ? Psss... Jamais d'la vie. »
- ◇ « Qui ? Mais c'est vot' taf ça de trouver qui, et maintenant foutez-moi la paix j'ai du maille. »

SCÈNE 08 : LES TOULONI EXPATRIÉS

Sur les hauteurs septentrionales de la Hure, les personnages déambulent dans des rues sinueuses qui entrelacent des manoirs de leurs méandres. Il ne fait aucun doute que le gratin de la ville réside ici, entre riches négociants Néolibyens et aristocrates Clanistes, les légionnaires du Clan Sanglier sont à pied d'œuvre pour s'assurer que l'ordre règne en ces lieux.

La troupe s'arrête devant la grille d'une demeure somptueuse d'adobe et d'albâtre dont le style architectural rappelle étonnamment les plus belles avenues de Port Lagagne. Perchée sur une petite butte verdoyante, l'ambassade du Clan Touloni surplombe toute la ville. La bise qui descend des hauteurs porte une fine odeur boisée de pin et de lotus.

Un jeune homme en armes sort d'une guérite en bois et s'avance vers le groupe. Il les invective de derrière les grilles en fer forgé. « Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? ».

Pour toute réponse Mathilde part à sa rencontre d'un pas déterminé, ce qui a pour effet de faire légèrement reculer le garde du Beau Monde, intimidé.

« Nous avons rendez-vous avec L'ambassadeur. Ouvrez-nous les portes immédiatement. »

Le milicien manque de trébucher en reprenant maladroitement appui sur une pomme de pin qui roule jusqu'au portail. Il réajuste son béret, un peu gauche, et la crosse de son fusil fait teinter le fourreau de son sabre alors qu'il tente de le repasser en bandoulière dans toute sa précipitation. La grille s'ouvre sans un tintement et le garde s'incline timidement pour laisser passer les joueurs et leur escorte.

WHAT'S IN THE BOX ?

Si les joueurs veulent suivre les Souris qui trimballent les caisses marquées « Toulon », ils doivent réussir un jet d'**AGI+Furtivité (2)**. Au milieu de toute l'agitation, personne ne fait vraiment attention à eux.

Les apprentis Ferrailleurs les guident jusqu'à un enclos grillagé à l'extérieur des ateliers, surveillé par des gardes en armes où sont entreposés des monticules recouverts de grandes bâches en plastique bleues ou blanches.

S'ils souhaitent en savoir plus, ils doivent réussir cette fois un jet d'**AGI+Furtivité (4)** pour tromper la vigilance des sentinelles et se faufiler dans l'espace de stockage.

Sous les bâches, ce sont des montagnes de ferraille rouillée et d'objet sans valeur qui dorment. Ils doivent réussir un jet d'**INS+Perception (4)** pour identifier des objets qui dénotent du reste de la cacaille. Des barres à mine, des haches, des machettes et autres masses en parfait état sont dissimulées parmi les rebuts. Et ils sont à destination de Toulon.

S'ils se font repérer à l'extérieur de l'enclos, les gardes les chassent sans ménagement. S'ils se font repérer à l'intérieur, la situation risque de s'envenimer très rapidement...

« Pardonnez-moi Vertèbre de Soubiran, je ne vous avais pas reconnue... »

Mathilde ne daigne même pas lui décocher un regard et s'élance sur l'allée de gravillons bordée de cyprès qui s'élève vers le manoir. En chemin, d'autres sentinelles du Clan Touloni en faction se raidissent à la vue de ses étrangers en leur domaine, mais n'entreprennent pas de les arrêter. Arrivés devant la porte d'entrée en bois massif, une soldate en faction sonne une clochette qui fait jaillir un majordome hors de la maison. Vêtu d'une livrée d'antan des plus grotesques, il dégage un parfum de poudre odorante dont son teint porte les stigmates. « Si leurs excellences veulent bien me suivre. »

Il contourne la maisonnée et entraîne la petite équipée jusqu'à l'aile Est. Cette partie de la résidence se compose de plaques de verre opaques enchâssées dans une armature métallique, ressemblant aux serres des jardins d'Hamza. Le domestique invite les joueurs à entrer. Il referme la porte derrière eux, les laissant face à une petite dame assise sur un sofa, une tasse de porcelaine à la main.

Elle lève les yeux de sa tasse de thé pour les accueillir d'un sourire réconfortant. Ses yeux bleus percent les rides de son visage parcheminé et révèlent une intelligence espiègle. Sa toison argentée brille sous les rayons du soleil qui parviennent à se frayer un chemin jusqu'à l'intérieur de la pièce. Elle porte des vêtements colorés qui allient avec goût le style Frankéen méridional et celui plus voyant des Néolibyens. Deux superbes perles nacrées sont suspendues à ses lobes. Autour de son frêle cou, pendouille un médaillon attaché à un lourd collier. L'insigne dont il est frappé représente le blason d'une des 5 familles du Clan Touloni.

« Vous devez être surprise ma chère Mathilde... Mais Alceste ne pouvait se rendre disponible, une urgence qui requerrait sa présence auprès du Consul. Il vous prie de l'excuser. » Elle siffle une petite gorgée de thé. « Votre demande semblant elle aussi fort pressée, je lui ai proposé de vous recevoir. J'espère que vous n'êtes pas trop déçue. » Elle ponctue son trait d'esprit d'un petit rire étouffée. Décomposée, Mathilde s'efforce de vite retrouver son aplomb et s'incline devant la doyenne. « C'est un honneur que vous nous faites Madame. Mais il ne fallait pas vous déranger... Nous aurions pu... »

« Sottises ! Et appelez-moi Lucile. Nous allons passer quelques temps ensemble de ce que j'ai pu comprendre, autant prendre nos aises. Je vous en prie, tous, prenez place, et servez-vous tant que c'est encore chaud. Tarbe nous amènera des gâteaux si vous avez un petit creux. »

Après que tous les membres de la compagnie aient pris place, l'Ancienne poursuit. « Racontez-moi tout, qu'est-ce qu'une vieille rombière comme moi peut faire pour vous aider ? »

Après qu'ils aient fini le récit des événements, la vénérable Touloni repose délicatement sa tasse sur une soucoupe. « Je comprends toute l'agitation qui règne depuis peu. Mais je suis navrée mes enfants, je ne peux vous aider, je ne sais rien de tout cela, vous savez... On ne me dit pas grand-chose ici. Ils me pensent sénile alors, vous pensez, m'associer à des histoires pareilles... »

Lucile est très dure à lire, les personnages doivent réussir un jet d'**INS+Empathie (5)** pour déceler quelques tics faciaux, comme un plissement à peine perceptible du front ou de la commissure des lèvres, et ainsi déterminer que leur interlocutrice en sait plus qu'elle ne leur dit. Quel que soit le résultat, ils voudront sûrement la questionner un peu plus. Voici quelques exemples de réponses :

◇ « Ooohhh non ça ne fait pas longtemps que nous sommes établis ici. Les Sanglier sont des hôtes délicieux, ils nous ont offert cette magnifique demeure en échange de quelques accords commerciaux... Mais je n'y connais rien à ces choses-là vous savez, on m'a dit de venir ici, pour le prestige, alors je suis venue. Mais c'est Alceste qui s'occupe de tout. Moi j'ai fait planter les fleurs du jardin par contre ! »

◇ « Comme je vous dis, on ne me dit rien, donc... Pffff... Oui c'est possible qu'un Touloni en ville ait aidé des gens, mais... Qui ? Pourquoi ? Ca je ne peux pas vous dire. Quelle histoire quand même... »

Elle empoigne sa canne et se lève en tremblotant. « Ouh... Que c'est dur. Les docteurs et les hommes-médecines disent qu'il faut que je marche... Imaginez, des Spitaliers en accord avec des Anubiens... Sûrement qu'il y a un fond de vrai derrière tout ça. Je vais faire un tour dans le parc. Accompagnez-moi voulez-vous jeune homme ? Ça me fera de la compagnie. »

Elle empoigne le personnage qui a le plus interagi avec elle au cours de la conversation, peu importe son Culte ou sa Culture. D'un geste de la main elle congédie le reste des invités et part pour sa promenade. Alors qu'ils arpentent les allées du domaine, deux sentinelles les suivent, se tenant à une distance respectable mais prêtes à intervenir à tout instant. Le pas de l'Ancienne se fait plus assuré, plus rapide, elle se redresse progressivement. Le duo étrange parvient enfin à un petit banc duquel on peut embrasser du regard presque toute la ville. Elle s'assoit et se tourne vers le personnage qu'elle dévisage intensément.

« On arrête les balivernes maintenant. Qu'est-ce que vous leur voulez à ces deux jeunes gens ? »

Son expression a complètement changé, de même que le ton de sa voix qui se fait plus ferme, presque autoritaire. Le joueur doit réussir un jet **PSY+Foi/Volonté (3)** pour ne pas être déstabilisé par la transformation de la vieille dame. S'il échoue il devra hésiter, bafouiller et faire volontairement un mauvais RP. Pour la suite de la conversation, laissez-le présenter ses arguments. S'il se montre trop enclin à vouloir rentrer dans les bonnes grâces de Narida ou du Hogon, elle se lève et coupe court à la conversation.

« Vous n'êtes qu'un laquais de plus, je n'ai rien d'autre à vous dire. Vous saurez trouver la sortie. »

Si en revanche il faut montrer d'une préoccupation sincère pour le sort de Romain et Djou'hety, elle soupire lourdement et lui prend les mains entre les siennes.

« Ils sont venus jusqu'à nous. Ils cherchaient de l'aide pour s'enfuir de la ville. Ils pensaient initialement à partir pour l'Afrique, mais avec tout ce que la cité compte de

gardes et de soldats étaient déjà à leurs trousses, c'était trop risqué d'attendre qu'un navire de confiance ne parte, alors nous avons opté pour une solution alternative. Nous avons pris contact avec des locaux pour qu'ils les conduisent dans un lieu sûr en attendant que les choses se calment un peu et qu'ils aient les moyens de se payer la traversée. Ils avaient une dette envers moi, ils s'en sont acquittés ainsi, mais je ne sais réellement pas où ils les ont amenés, c'était préférable ainsi, que je ne puisse rien révéler même si j'étais démasquée par ces crétins pompeux de Sanglier. »

Elle continue de sonder l'âme de son interlocuteur pour se persuader qu'elle fait le bon choix. « Promettez-moi que vous ferez tout ce que vous pourrez pour aider si vous les retrouvez, que vous ferez ce qu'il y a de mieux pour eux, que vous respecterez leur choix ! »

Si le joueur donne sa parole honnêtement, alors l'Ancienne lui révèle la dernière pièce du puzzle Montpelliérain. S'il s'engage en sachant pertinemment qu'il n'a pas l'intention d'honorer son serment, il doit réussir un jet de **PSY+Tromperie (6)** pour parvenir à tromper la vieille renarde. S'il échoue, elle le chasse promptement de son manoir. S'il parvient à la berner en revanche, il obtient la même information que s'il avait été droit.

« Voyez avec les Silk Hummingbirds, c'est leur Busard qui a pris en charge nos deux petits protégés... Et s'il vous plaît, sauvez Romain, il avait l'air si mal... Pauvre enfant... »

SCÈNE 09: NIGHT HERONS

Le nord de Petit Travers est un bidonville infâme où les rebuts de la société, les parias et les criminels ont trouvé refuge, loin du regard inquisiteur des Spitaliers, des Fléaux et des Sanglier si prompts à les rappeler à leur condition de sous-hommes. Les masures de planches pourries et de briques fendues répondent aux taudis en taule rouillée desquels des râles d'agonie émergent de temps en temps. Les visages sont creusés, les yeux vitreux, les corps décharnés, faméliques. Les mendiants ont à peine la force d'essayer de s'accrocher aux tuniques des personnages pour quémander quelques Dinars qu'ils se feront probablement dérober par des miséreux dans l'heure qui suit.

Mathilde avance, les deux mains jointes sur son mouchoir, tentant vainement de contenir sa répugnance, mais un étron humain flottant dans une rigole terreuse au milieu de la rue vient à bout de sa détermination. Elle tourne les talons en gratifiant le groupe d'un « Continuez sans moi ! » larmoyant entre deux dégorgements stoppés in extremis.

Des hordes de gamins en haillons se précipitent sur la troupe comme des essaims de mouches sur de la nourriture avariée. Des dizaines de mains minuscules s'agrippent aux personnages comme les tentacules d'un kraken à la coque d'un navire, s'insinuant sous leurs vêtements à la recherche de quelque trésor caché, tout pouvant faire l'affaire, l'argent comme la nourriture.

Les membres de la coterie doivent réussir un jet de **PSY+Domination (3)** pour mettre les en déroute sans avoir à user de violence.

Toute la zone a des faux-airs de St-Chenil, et l'air ambiant est empoisonné par les relents de misère et de détresse qui entourent les personnages.

Interroger quiconque dans cet enfer relève de l'ordalie, et le groupe se perd dans les dédales de ruelles boueuses pendant toute la journée, tentant tantôt d'interpeler un homme presque valide, ou d'invectiver une femme qui parvient encore à marcher, en vain.

Alors que le crépuscule darde ses derniers rayons rougeoyants derrière les contre-forts occidentaux surplombant la cité, un gamin à peine mieux habillé que tous ceux qu'ils ont pu croiser au cours de la journée s'approche des joueurs. Il leur tend un billet avant de tourner les talons. Une simple note lit :

« Nous ne voulons pas être trouvés. Nous n'avons pas les deux fuyards. Partez. N.H. »

Le message est clair, il est temps de déguerpir d'ici.

WHAT IF?

Si les personnages ont joué le scénario Murky Business et ont revendu la carte aux Touloni, Lucile a forcément entendu parler d'eux, en bien.

Par conséquent elle est bien disposée à leur endroit, ce qui fait qu'elle se montre moins suspicieuse. S'ils sont honnêtes dans leur désir d'aider les fuyards, rien ne change, en revanche s'ils essaient d'emberlificoter l'Ancienne, **le seuil pour le jet de Tromperie n'est plus qu'à (5)**. Elle n'en est pas moins une politicienne accomplie.



SCÈNE 10: SILK HUMMINGBIRDS

La bande se fraie un chemin parmi les étals des commerçants, les tentes des camelots et les guitounes des épiciers qui peuplent le Bazar de Montpellier. Entre les cris des marchandes de légumes Africains et les vendeurs à la sauvette, c'est une véritable course d'obstacle à laquelle sont soumis les personnages. Au prix d'intenses efforts pour ne pas perdre leurs guides ni se faire happer par des négociants un peu trop insistants, ils parviennent dans une contre-allée un peu moins fréquentée coincée entre deux baraques à grillades. De cette position à l'abri des tourments du marché, Selene et Mathilde leur pointent du doigt une grande tente colorée à l'écart des lieux les plus passants.

Deux colosses d'ébène flanquent l'entrée, les bras croisés sur la poitrine, le regard scrutant en détail chaque passant qui s'aventure dans leur petit coin de marché. Leurs tenues de cuir renforcées aux points vitaux ainsi que les nombreux poignards glissés à leur ceinture laissent peu de doute sur leur capacité à en découdre si nécessaire.

Selene s'adresse alors à ses compagnons. « Trouver l'entrée est généralement la partie la plus facile. Après il va falloir vous faire accepter et réussir à naviguer à l'intérieur pour parvenir à la Busard de la Nuée... Et je ne pourrai pas vous aider. Je vais devoir vous laisser ici, sans quoi ma présence risque de rendre les choses encore plus difficiles. »

Mathilde acquiesce lentement aux propos de la Famulancière. « Je vous propose d'y aller, le plus vite nous entrons dans ce lieu de perdition, le plus vite nous en sortirons. Du moins je le souhaite. »

Alors qu'ils s'avancent à la hauteur des sentinelles en faction, les deux molosses les arrêtent et entament une fouille dans les règles, y compris de la représentante du Clan Sanglier, pas d'exception. Toutes leurs armes sont saisies par les videurs qui les déposent dans de grands tonneaux derrière eux. Si quiconque proteste, l'alternative est simple, ses armes lui sont rendues mais il ne met pas un pied dans le nid de la Nuée. Leur domaine, leurs règles.

Désarmée, la clique peut enfin pénétrer dans le sanctuaire de débauche et de vice des Apocalyptiques. Les personnages s'engouffrent dans un petit tunnel de toile qui court sur quelques mètres. Parvenus à l'autre extrémité, deux mains délicatement manucurées leur ouvrent le rideau du

passage, dévoilant un antre aux infinies merveilles. Sous un chapiteau monumental dont ils n'avaient pu soupçonner la taille jusqu'à en découvrir les entrailles, des dizaines de clients s'abandonnent aux plaisirs des sens dans un complet hédonisme. Néolibyens, Ferrailleurs, Clanistes, Européens, Africains, tous sont allongés ou assis sur un tapis de coussins de velours et de soie, et se délectent des jouissances qui leur sont offertes. Ceux-là dégustent un narguilé dont les vapeurs parfumées à la cannelle embaument l'atmosphère, tandis que ceux-ci disputent une ardente partie d'awélé sous les encouragements bruyants de leurs voisins. Des jeunes hommes et femmes légèrement vêtus tournoient dans la salle pour apporter aux convives tout ce qu'ils désirent, parfois en prenant un par la main pour l'entraîner dans une danse torride.

Les couleurs chatoyantes des centaines de lampions suspendus donnent un air de cirque d'antan à cette assemblée des plus baroques. Alors qu'ils s'apprêtent à s'avancer, les personnages sont interrompus par une tornade humaine qui se jette sur eux.

« Bienvenue ! Bienvenue dans le palais des plaisirs, la caverne des mystères, la tanière où la seule limite sera votre imagination ! Je suis Sassou, votre hôte, demandez, et soyez exaucés ! »

Un Africain tournoie sous leurs yeux hypnotisés. Il porte une veste de soie ample brodée d'arabesques en fils d'or. La jambe gauche de son pantalon satiné est coupée à la hauteur du genou, dévoilant un mollet musculeux recouvert de motifs blancs tourbillonnants. Ses doigts sont couverts de bagues dorées plus volumineuses les unes que les autres, et il tient dans sa main droite une canne en ivoire qu'il fait rouler autour de son poignet tel un bâton d'une majorette. Son visage est légèrement gonflé, mais pas bouffi. Il porte une paire de petites lunettes aux verres teintés. Son front est ceint d'un chapeau blanc circulaire très large dont le sommet a été découpé pour laisser place à une touffe de cheveux tressés en palmier.

Sassou n'est autre que le Toko de la Nuée, et le maître d'hôtel de leur nid. Les personnages doivent passer par lui s'ils veulent accéder à la maîtresse des lieux. Libre à eux de définir leur approche, sachant qu'en ces lieux Mathilde n'a

pas plus d'autorité qu'eux.

Lorsqu'il comprend ce qu'ils veulent vraiment, son visage se ferme et ses mouvements erratiques se taisent. Il dévisage intensément chaque membre de l'équipe par-dessus ses verres.

« Pourquoi une troupe aussi disparate que la vôtre souhaite rencontrer notre cheffe ? Ne suis-je pas assez bien pour vous ? Que pourriez-vous désirer que je ne puisse vous fournir ? »

Après que les dernières justifications se soient envolées dans le tumulte ambiant, le Toko continue de fixer les personnages sans même ciller une seule fois. La tension est palpable, le brouhaha finit presque par se taire tant les protagonistes sont concentrés sur leur seul sens de la vue.

Après un instant suspendu qui semble durer une éternité, l'Apocalyptique se fend d'un large sourire et écarte ses bras comme pour les embrasser tous.

« Ah ah ah ah ! Mais il fallait le dire tout de suite enfin ! Je vous conduis, tenez-vous bien près de moi, si vous vous égarez ne serait-ce qu'un instant je ne garantis pas que vous pourrez sortir d'ici avant demain matin... Sans parler de votre état... »

Sassou pivote sur lui-même et s'élance d'un pas décidé vers le fond du chapiteau. D'un mouvement vif, il écarte un pan de toile et s'engouffre sous un deuxième pavillon. Celui-ci est plus petit que l'immense hall d'entrée, et il y règne une atmosphère très feutrée qui contraste avec le tohubohu dont la suite vient d'émerger. Quelques lanternes diffusent une lumière chaude mais tamisée, des panneaux de bois laqués mobiles représentant des scènes de vie d'Afrique du nord isolent des petits groupes d'individus qui devisent intensément. Les conversations sont presque totalement étouffées, et même une oreille attentive ne percevrait que des bribes inintelligibles. Règne une forte odeur de tabac et de thé chaud.

Le Toko ne s'arrête pas et poursuit son expédition spéléologique, s'enfonçant un peu plus dans le dédale de toiles. Bifurquant subitement sur la droite, il emporte ses compagnons sous une autre tente, à peine plus vaste que la précédente. Immédiatement ils sont saisis par la vue de magnifiques éphèbes et nymphettes se prélassant nus sur un sofa écarlate s'enroulant autour du mât central. Des voilures pourpres ont été tendues afin de créer des alcôves discrètes, mais ce que la vue perd, l'ouïe et l'odorat y gagnent. Les cris de plaisir qui s'entremêlent aux odeurs de sueur et de sexe ne laissent pas le moindre doute, ils sont en train de traverser un lupanar. Des mains baladeuses masculines et féminines essaient de s'agripper à eux alors qu'ils tentent de rester sur les talons de leur guide.

L'ouverture suivante dévoile un ring sur lequel deux individus aux visages tuméfiés échangent des directs et crochets sous les vivats d'une audience électrisée. Les hommes et les femmes de l'assistance hurlent à plein poumon le nom de leur favori tandis que des Africains passent entre les gradins avec des calepins, prenant frénétiquement des notes et ramassant de pleines bourses de Dinars. Un coup sourd à la mâchoire d'un des gladiateurs projette une gerbe de sang sur les chaussures d'un des personnages alors qu'il se tient près de l'arène.

Sassou les conduit hors de ce temple du combat dans un petit espace vide coince entre 4 autres chapiteaux de tailles hétéroclites.

« Vous suivez toujours ? Ah ah, c'est par ici. »

Il écarte le tissu du pavillon sur sa gauche. L'environnement que découvrent les personnages à la fois bien plus silencieux, mais aussi plus pesant, que dans les salles précédentes. Une douzaine d'individus, hommes, femmes, Africains, Européens, sont allongés sur des klinês capitonnés sous les lueurs bleuâtres de lanternes luisant très timidement. De jeunes hôtes et hôtesse les entourent, leur épongeant le front ou leur faisant de l'air avec de grands flabellums en plumes d'autruches. L'air est épais, presque vicié par les senteurs de sueur, mais une légère odeur sucrée persiste encore. Quiconque a déjà goûté au fruit défendu reconnaît immédiatement ce parfum, de la brûlure a été consommée ici. Les gardes armés ne laissent pas de place pour une intervention musclée, et demain cette tente aura été démenagée, les plus ardents opposants au fruit des champs de spores n'ont qu'à passer leur chemin en silence. Au milieu des respirations lourdes et sifflantes, la coterie poursuit son chemin.

L'Apocalyptique continue d'entraîner la troupe de salle en salle, d'ambiance en ambiance, s'enfonçant de plus en plus profondément dans un interminable dédale de luxure débridée, jusqu'à ce que tous leurs sens soient engourdis par les vapeurs d'alcool et les

TALKING SENSE

Les joueurs doivent comprendre que leur demande est assez peu conventionnelle, à plus forte raison que leur groupe comprend certainement des membres de Cultes naturellement ennemis des Apocalyptiques.

Ils doivent se montrer très diplomates et très persuasifs pour convaincre le Toko de les emmener auprès de sa patronne. A cet effet, ne pas hésiter à solliciter des jets de **Considération**, d'**Expression** ou de **Négociation** pour ponctuer certains de leurs arguments.

fragrances de psychotropes. Lorsqu'ils ont perdu tout repère géographique et sensoriel, il s'arrête devant un petit wigwam en retrait dont la toile a été recouverte de fresques peintes.

« C'est ici. Au plaisir de vous revoir parmi nous. »

Le Toko disparaît derrière une tenture et les laisse seuls devant l'entrée. Une voix féminine s'élève alors de l'intérieur.

« Veuillez entrer je vous prie. »

Ils franchissent le seuil du wigwam et immédiatement leur gorge est toute entière saisie par une odeur âcre et acide de fumée. Leurs yeux se mettent à pleurer et il leur faut un instant pour s'acclimater au lieu. Au centre du tipi brûle un âtre dans lequel ont été jetées des plantes séchées. Des ossements, des sacoches de cuir et des herbes sont suspendue au plafond. Ils sont contraints de rester accroupis ou de s'asseoir à même le sol tant la salle est petite.

Sise sur un coussinet brodé se tient une femme Africaine. Elle est entièrement nue, ne portant pour seul vêtement qu'une cape, faite d'un millier de plumes cendrées, attachée à son front par une lanière de cuir. Toute sa moitié gauche est peinte en blanc, comme recouverte de chaux, de la tête au petit orteil. Son œil gauche ne semble avoir aucun iris et sa pupille tremblote constamment, perdue telle une épingle de jais dans un océan pâle. Des anneaux argentés emprisonnent sa lèvre inférieure. Elle se tient assise en tailleur et agrippe fermement de sa main droite un bâton gravé de motifs élaborés se terminant par une tête d'ibis sculptée.

« Soyez les bienvenus. Sassou vous a menés à moi pour que je puisse sonder votre âme. Nous ne vous connaissons pas, certains d'entre vous ont des convictions radicalement opposées aux nôtres, et nous ne pouvons prendre le risque de vous laisser rencontrer notre cheffe sans nous assurer de vos intentions. Maintenant taisez-vous tous, je vais vous examiner. »

Elle attrape de sa main gauche une poignée de craie réduite en poudre qu'elle pulvérise dans la pièce d'un simple souffle. Alors que les personnages répriment un recul, elle décrit un mouvement en arc-de-cercle avec son bâton, pointant chacun d'entre eux tour à tour en les fixant intensément. Elle reproduit ce geste sept autres fois avant de poser le bâton sur ses jambes. Elle s'empare alors d'un bol qu'elle agite au-dessus de sa tête en psalmodiant des paroles incompréhensibles. Elle déverse alors le contenu du bol à ses pieds, en demi-cercle. Des osselets.

A ce moment, elle est capable de lire les intentions profondes des protagonistes à l'encontre de son Culte et plus particulièrement de sa nuée. Tous ceux qui souffrent d'un ressentiment trop violent envers les Apocalyptiques, comme par exemple un Spitalier ou un Juge qui auraient participé à la Grande Purge, sont poliment mais fermement invités à repartir par où ils venus.

« Quelqu'un vous reconduira à la sortie. » Se contente-t-elle de dire laconiquement.

Les autres doivent patienter quelques instants en sa compagnie avant qu'une Apocalyptique en armure légère ne vienne les quérir. Les « survivants » sont emportés dans une nouvelle valse de chapiteaux aux plaisirs bigarrés avant d'être introduits, sous bonne garde, dans une vaste yourte richement décorée. Des coussins de satin finement brodés recouvrent des dizaines de tapis de couleurs chaudes. Une femme

se tient assise sur un trône de bois, majestueuse, devant une superbe tapisserie représentant des colibris en train de butiner des fleurs exotiques ; de vraies plumes vertes, bleues, jaunes et orangées ont été incorporées à l'œuvre pour donner encore plus de vie aux volatiles.

Sa peau est noire comme la nuit, et ses yeux sont des abîmes de ténèbres. Ses cheveux ont été tressés en unique anneau qui se tient fièrement au-dessus de sa tête tel un halo crépu enchâssé dans son crâne. La partie supérieure de la tresse est enserrée par des anneaux dorés desquels pendent des plumes colorées. Elle porte à même sa peau dont le parfum vanillé parvient jusqu'aux naseaux des nouveaux venus, une robe faite de mailles métalliques, qui lui descend des épaules jusqu'aux chevilles. L'effet est plus que révélateur et tous peuvent admirer sa poitrine se soulever lentement à chacune de ses inspirations. Des lignes ocres sillonnent ses membres interminables comme les tracés mystiques du désert des Nazca. Des becs de rapace couverts d'or ornent ses ongles.

Les personnages peuvent faire un jet d'**INS+Empathie (3)** pour déceler une présence derrière eux. S'ils parviennent à décrocher leur regard de l'incarnation d'Oshun qui se tient devant eux, ils se retournent et découvrent un Spitalier assis sur des coussins, le regard fixé sur des cartes de tarot Apocalyptique éparpillées sur une table basse. Il relève lentement la tête et son regard d'acier transperce le cœur de ceux qui le croisent.

◇ *Montrer le portrait de Cerval sans son masque ni sa capuche.*

Il ne fait aucun signe en leur direction ni ne décroche le moindre mot, se contenant de les dévisager. Après un long instant de gêne la Busard rompt le silence.

« Cerval... Mon chou, va m'attendre à côté, nous terminerons plus tard. Je vais m'entretenir avec mes nouveaux invités un instant. »

Le Spitalier se lève et quitte la pièce. Un jet combiné d'**INT+Légendes (4)** avec **PHY+Résistance (3)** permet aux personnages d'identifier son armure comme celle d'un Préserviste. Les **Spitaliers** peuvent ajouter autant de dés à leur qu'ils ont de points en **Secrets**. Si un **Préserviste** est présent, il n'a pas besoin de faire de jet et reconnaît immédiatement l'équipement de son ordre.

« Je vous en prie, asseyez-vous. Je me présente, Erzulie, maîtresse des Silk Hummingbirds. Je suis toute à vous mais mon temps est précieux alors tâchez d'être brefs je vous prie. Je vous écoute. »

Après l'exposé de la situation, la Busard se contente d'esquisser un sourire carnassier. Elle laisse ses interlocuteurs mariner un petit moment avant de reprendre la parole lorsqu'elle les sent suffisamment mal à l'aise.

« Eh eh eh... Vous m'avez eue. Je plaide coupable, j'ai aidé ces deux petits oisillons à prendre leur envol, que voulez-vous, j'ai une vraie sensibilité pour les histoires romanesques. Une Anubienne qui risque l'ire de tout son Culte pour sauver un Spitalier, n'est-ce pas merveilleux ? Haletant ? Et puis... J'avais une dette à régler. Alors vous pensez, faire d'une pierre deux coups, pourquoi se priver ? Ih ih ih... Aaaahhh... Mais le contrat était de les sortir d'ici, pas de couvrir leurs traces,

alors je peux vous dire où ils s'en sont allés, mais... Rien n'est gratuit ici-bas. Il va falloir y mettre le prix. »

Encore une fois elle laisse son petit effet de manche s'ancrer dans la conscience de son auditoire et savoure le résultat en détaillant les expressions faciales de l'assistance. Elle attend sagement que l'un d'entre eux rompe le silence, elle ne prendra pas l'initiative de dire quoique ce soit de plus.

« Combien ? Oh oh oh, voyons, avez-vous l'impression que j'ai besoin de quelque Dinar que ce soit ici ? Non, il me faut quelque chose de plus... Personnel. Quelque chose que seuls vous pourriez m'apporter, pas de la cacaille puante que le premier Ferrailleur venu pourrait jeter à mes pieds. Quelque chose de spécial. »

Elle laisse traîner la dernière syllabe de ce mot tout en se caressant la lèvre inférieure avec la griffe de son index droit.

« Vous n'avez pas à me payer de suite, par contre j'obtiens un engagement de votre part, votre parole que vous honorerez ma demande avant l'année écoulée. Passé ce délai, je considérerai que votre dette n'est plus remboursable et je viendrai collecter un équivalent. Avec les arriérés bien sûr. »

Un sourire cruel se dessine sur son visage.

« Je veux qu'avant un an vous m'apportiez l'ingrédient nécessaire à la préparation "d'Allure". »

Les joueurs doivent réussir un jet d'INT+Légendes (5) pour savoir de quoi il s'agit. Les personnages **Frankéens** et les **Spitaliers** peuvent ajouter leur score de **Secrets** au nombre de dés qu'ils lancent. Nul doute que le prospect de devoir aller extirper les glandes sur-cardiaques de la carcasse d'un Phéromancien fraîchement abattu ne les laissera pas de marbre.

« A vos mines défaites j'en déduis que vous savez de quoi je parle. Parfait, cela nous fera gagner du temps. Donc, le choix vous appartient désormais, soit vous acceptez de m'apporter ce que je demande et je vous donne l'information que vous cherchez, soit nous nous quittons séance tenante, en bons termes bien entendu. »

« Excellent. »

Elle tire une épingle de ses cheveux avec laquelle elle se perce la paume de la main au-dessus d'une carte du tarot Apocalyptique représentant le Chercheur – V. Elle invite alors l'un des membres du groupe à faire de même, et une fois que leurs sangs se sont mêlés sur la carte, elle se range son aiguille et déclame posément.

« Acte est pris de votre serment. J'attends votre contribution avec impatience. Concernant les évadés du Bastion. Ils voulaient se rendre en Afrique mais je n'avais pas de transport dans les jours qui venaient et le temps leur était compté, en outre, la dette que je devais repayer ne valait pas un tel trajet. J'ai donc fait appel à mes réseaux pour les faire déposer à Toulon. C'est tout ce que je sais. »

D'un geste bref elle congédie les personnages tout en les invitant à profiter des attractions de son cirque des plaisirs s'ils le souhaitent.

SCÈNE 11: RETOUR À TOULON

Selene se tient sur les quais alors que les personnages chargent leurs dernières affaires sur le transport qui va les ramener à Toulon. Elle les aide à transborder les objets les plus lourds et leur sourit doucement, un air de tristesse dans les yeux.

« J'espère que vous pourrez les retrouver, vraiment. En tout cas ça a été un plaisir de travailler avec vous, si vous revenez à Montpellier un jour, n'hésitez pas à demander après moi. »

Ses petits yeux pétillent à cette idée et un sourire plus franc se dessine sur son visage. Elle adresse un salut réglementaire de rigueur aux Spitaliers du groupe, surtout s'ils lui sont supérieurs, et gratifie les autres membres d'un petit signe de la main alors que leur navire commence à s'éloigner des docks après avoir largué les amarres.

La Famulancière n'est bientôt plus qu'une petite tache noire et blanche au milieu des ouvriers du port.

Le temps de la traversée offre un répit bienvenu aux joueurs pour qu'ils puissent faire le bilan de ce qu'ils ont appris à Montpellier et pour s'interroger sur la marche à suivre une fois qu'ils auront retrouvé les deux chercheurs en fuite. Ils ont certainement encore beaucoup de questions sans réponse à cette heure.

CASUAL PLAYER

Ce scénario a été conçu avec un groupe expérimenté en tête. La récolte de l'Allure (p115 d'Artifacts en VO) est une opération très difficile et très dangereuse qui pourra ne pas convenir à des PJs moins aguerris.

Le cas échéant, Erzulie peut demander de quoi préparer un Dreamtime à la place.

BAD COP

Si les joueurs refusent le deal proposé par Erzulie, forcez-les à explorer toutes les pistes encore disponibles à Montpellier pour réaliser d'eux-mêmes que les deux fuyards ont probablement été déposés à Toulon.

Si les Silk Hummingbirds étaient leur dernière option et qu'ils ont déjà exploré toutes les autres pistes, faites-leur perdre encore 48 heures à Montpellier pour suivre des rumeurs factices et parvenir à la bonne conclusion.

ACTE II

TOULON VICE

NO DOCTOR

Si le groupe ne comprend aucun Préserviste ou Spitalier, les personnages sont interpellés par une patrouille de Famulanciers dans les rues de Cour Argent. Prétextant d'un contrôle d'hygiène, ils les emmènent à l'Orage pour les conduire auprès de Duvalier.

Le reste de la scène peut alors se dérouler d'une manière très similaire avec quelques ajustements.

SCÈNE 01: L'HIPPOCRATE

Le vaisseau qui a reconduit les enquêteurs à Toulon s'approche lentement d'un quai inoccupé. Des manouvriers se pressent sur le bord, agitant leurs bras en l'air pour signifier qu'ils sont prêts. Les matelots lancent les amarres par-dessus bord, et les dockers s'empressent de les attraper au vol pour les nouer autour des bittes dans un unique mouvement fluide et expert. Le navire est lentement tracté vers le bord jusqu'au moment où la coque s'entrechoque doucement avec le béton et que le clapotis de l'eau n'est plus qu'un claquement étouffé.

Déjà les Famulanciers de faction s'avancent vers les membres de l'équipage pour s'enquérir de la cargaison et procéder aux contrôles sanitaires d'usage. A la vue de leur supérieur parmi les passagers, ils se figent aussitôt et se mettent au garde-à-vous. Malgré leur posture rigoureuse, leurs visages trahissent une certaine anxiété tant leurs regards se sont nerveux et fuyants. Mis au repos, ils semblent chercher leurs mots avant que le plus ancien des deux ne prenne la parole en bafouillant un peu.

« Prés... Préserviste. Euh... Vous... Vous êtes attendu... Enfin. Euh... Votre présence est... Requisite, à l'Orage. Un... Un... Hippocrate est arrivé. Il... Il veut vous voir. »

« Requisite ». L'euphémisme employé ne fait pas illusion, il s'agit d'une convocation, par un Hippocrate, ce qui n'est jamais une bonne chose pour un Spitalier.

Le personnage et ses compagnons se dirigent vers l'Orage. Lorsqu'ils arrivent devant l'immense blockhaus de cinq étages, le Famulancier en faction devant l'entrée se met au garde-à-vous mais ne peut réprimer un sourire embarrassé. Interrogé, il ne peut rien dire d'autre qu'un Corps d'Hippocrate est arrivé il y a peu et qu'il a mis tout l'établissement sous coupe réglée depuis, au grand désarroi des médecins.

Le petit groupe traverse la cour intérieure où des Famulanciers répètent des simulations martiales avec un entrain variable. Franchissant le seuil du bâtiment, le Spitalier navigue les couloirs bétonnés pour se rendre à son bureau. En chemin, il croise Remagnac dont la mine basse en dit long sur son appréciation de la situation. A la vue de son confrère, il semble terriblement gêné et ne peut esquisser qu'une timide phrase de bienvenue.

« Ah... Vous voilà de retour. Je suis navré mais... *sourir* Les Hippocrates sont dans votre bureau en train de faire je ne sais quoi... J'ai voulu les en empêcher mais ils ont fait valoir leur autorité. Je... Je n'ai rien pu faire. »

Le Spitalier se précipite vers son local duquel il entend s'élever des bruits de tiroirs qui coulisent. Peu importe la façon dont il entre, dès son irruption dans la pièce, quatre paires d'yeux le dévisagent intensément. Trois Hippocrates en imperméable noir, revolver niché dans un holster à la ceinture, se tiennent debout devant ses espaces de rangements et ses casiers. Ils en ont ouvert plusieurs et sont en train de fouiller sans aucune manière dans leur contenu. Des feuilles par dizaines jonchent le sol, éparpillées par les inquisiteurs en noir. Un quatrième Hippocrate se tient assis sur le fauteuil du personnage, derrière son bureau, les mains croisées devant les lèvres.

Le silence s'abat sur la salle comme une chape de plomb. Le quatrième agent se lève lentement et caresse le rebord du bureau de sa main gantée de noir. Il la ramène

devant ses yeux et roule une boulette de poussière imaginaire entre son pouce et son index avant de la chasser d'un revers méprisant. Il avance de quelques pas et se plante devant le Spitalier, droit comme un piquet, les mains jointes derrière son dos.

De taille moyenne, il scrute son vis-à-vis de ses yeux noirs profond. Son air est froid, calculateur, son visage n'exprime aucune émotion, partiellement masqué derrière le col de son imperméable noir.

« Je suis l'Hippocrate Duvalier. Ces agents sont mes hommes. Je gage qu'on vous a parlé de moi et je sais qui vous êtes, inutile donc de perdre plus de temps en présentations. »

Il dégage sa main droite et en fait courir le revers sur le haut de l'épaule gauche de la combinaison en néoprène du Spitalier, comme pour en chasser une peluche. Il rejoint ses deux mains et esquisse une grimace de dégoût.

« Le Docteur Woznan se permet de mettre des obstacles sur ma route. » Il expire fortement par le nez, exprimant son agacement. « Qu'importe. Je m'occuperai d'elle en temps voulu. Mais elle a présumé de votre conduite j'en suis sûr. A qui va votre loyauté Spitalier ? Au Spital et à ses règles immuables ? Ou à une petite fonctionnaire affectée à un poste de seconde zone, aigrie et corrompue ? Je pense que la réponse tombe sous le sens. Vous n'êtes pas un traître, vous. N'est-ce pas ? »

Il laisse sa question suspendue dans l'air, respirant bruyamment près du visage de son interlocuteur.

« Bien sûr que non. Vous êtes un roc, un parangon de fidélité au Spital. Et c'est pour cela que vous allez m'aider. J'ai cru comprendre de votre... Réputation, ici-bas, que vous étiez un fin limier. C'est parfait. Vous allez traquer cette Anubienne et l'Epigénéticien avec lequel elle s'est enfuie, et vous me rapporterez tout ce que vous aurez découvert. Nous les arrêterons ensemble pour qu'ils puissent être traduits devant la justice du Spital. Je suis certain qu'un tel fait d'arme reflètera de manière très positive sur vos états de service. »

Il s'approche encore plus du Spitalier pour positionner sa bouche à la hauteur de son oreille avant de murmurer :

« Croyez-moi. Il vaut mieux m'avoir comme ami que comme ennemi. »

Il se recule, un rictus dessiné sur le visage. Il époussette une fois encore la tenue de son interlocuteur avant de faire un pas pour le dépasser. Sur un simple claquement de doigts, ses acolytes abandonnent brusquement ce qu'ils étaient en train de faire, laissant choir au sol ce qu'ils tenaient encore entre les mains, et ils sortent du bureau les uns après les autres. Duvalier demeure un instant dans l'encadrement de la porte, contemplant l'état de la pièce.

« Navré pour le désordre. Je suis sûr que des Famulanciers auront à cœur de ranger tout cela pour vous. »

Il exécute un rapide salut militaire et se retire, suivi de près par ses hommes qui l'attendaient dans le couloir.

SCÈNE 02: LA CÉRÉMONIE DES ANCÊTRES

Nephraïm prend une torche qu'il enflamme au brasier sacré du Temple des Ancêtres.

Il ouvre la marche de la procession sur le Chemin du Soleil en direction de la Porte Est

8 Fléaux le suivent, portant chacun devant eux, tels des légionnaires romains, un bouclier de peau peint à l'effigie d'un des 8 Ancêtres.

Viennent ensuite les initiés : le premier présente un coussinet de velours rouge sur lequel reposent des plantes aromatiques, telles que le thym, le romarin ou l'anis ; le deuxième porte une lourde cruche en terre cuite remplie de lait de chèvre ; le troisième tient entre ses mains une plaque d'ardoise ; le quatrième et le cinquième transportent ensemble un large chaudron de bronze ceint de motifs géométriques peints et suspendu à une longue tige de bois souple, à l'intérieur roulent paresseusement des morceaux de charbon enduits de combustible ; un sixième et septième initiés ferment la procession avec des paniers emplies de fleurs qu'ils jettent sur les passants qui viennent s'incliner devant les gardiens des rites.

Les personnages, en déplacement dans les rues de Cour Argent, se retrouvent

DUVALIER

Seul le Spitalier peut tenter de se remémorer un détail au sujet de l'Hippocrate qui est en train de contraindre à collaborer, avec un jet d'INT+Légendes (4) en y ajoutant son rang en Secrets.

SUCCÈS, AUCUN DÉCLENCHEUR :

Duvalier s'est forgé une réputation d'inspecteur sans pitié au Spital en recourant à des méthodes peu scrupuleuses pour résoudre ses enquêtes. Pour lui la fin justifie les moyens.

AU MOINS 1 DÉCLENCHEUR :

il est un disciple direct d'Oswald Keszler qui l'a pris sous son aile dès sa sortie des rangs des Famulanciers.

AU MOINS 2 DÉCLENCHEURS :

suite à son affectation au Bastion il y a un an, il a disparu corps et bien après avoir été envoyé inspecter des opérations Spitalières dans les marais, avant de réapparaître à Montpellier trois mois plus tard sans aucune explication. Il n'avait pas une trace de sepsie mais des plaies qui avaient été traitées avec du matériel médical de qualité.

TIMELESS

Cette scène peut s'insérer à n'importe quel moment de l'acte II afin de précipiter la rencontre entre le groupe et Nephraïm.

SCION OF THE JACKAL

Le principal intérêt de cette scène et de permettre au personnage Anubien de faire la rencontre de Nephraïm, car celui-ci aura un rôle important pour le reste de l'aventure, quand le groupe partira dans les marais.

Toutefois, si le groupe ne comprend aucun Anubien, cette scène n'a pas lieu d'être car Nephraïm n'amènera personne qui ne fasse partie de son Culte, à la rencontre de Murnakir. Par conséquent, si l'aventure se déroule sans joueur Anubien, la procession peut être utilisée pour le décorum mais ne servira aucun autre but.

au milieu de la foule, prisonniers du flot de badauds et de fidèles qui se pressent le long du chemin du défilé sacré. Immobilisés, ils se laissent envahir par la curiosité et observent avec attention cet événement bien étrange pour les Corbeaux mais somme toute assez commun pour les Lions.

Le cortège descend du palais d'Hamza jusqu'à l'esplanade du port située devant l'Affinerie où les Ferrailleurs prêts à partir pour les marais les y attendent déjà. Lorsque Nephraïm paraît, le responsable de l'expédition s'agenouille sur les pavés poussiéreux et baisse la tête en signe d'humilité.

◇ *Montrer le portrait de Nephraïm.*

Les Fléaux forment un demi-cercle autour de lui et se cachent derrière leurs pavois, comme si les Ancêtres s'étaient rassemblés pour juger du Ferrailleur. A cet instant, les autres membres de son équipée se prosternent devant les figures sévères.

Les deux porteurs déposent la jatte de bronze devant le chef Ferrailleur. Nephraïm met le feu au contenu de la vasque et laisse la poix se consumer jusqu'à ce que seules des braises ardentes ne demeurent plus. L'ardoise recouverte des herbes parfumées est alors placée au-dessus du récipient. Bientôt la fumée des plantes monte en volutes vers le ciel, et le leader de l'opération d'en humer les émanations. Il se penche ensuite, la tête au-dessus de la plaque chauffée, et le porteur d'amphore lui verse le lait sur la nuque et l'arrière du crâne. Celui-ci ruisselle le long de son visage avant de se répandre sur l'ardoise et le sol.

Le Ferrailleur se redresse alors, s'essuie la tête et remercie les Ancêtres de leur bénédiction. Tous ses compagnons l'imitent, et se retournent pour vérifier une dernière fois leur paquetage.

Le défilé rituel peut alors revenir au palais.

Alors que les Anubiens et Fléaux remontent la chemin du grand Temple, le regard de Nephraïm se pose sur l'Anubien au sein du groupe de personnage. Son air sauvage, indompté, tranche avec la sérénité qui se lit dans ses yeux, et avec la chaleur de son sourire, franc et honnête. Il se dégage de ses acolytes et s'avance vers son frère de Culte, une main tendue en guise de salut.

« I ti akh ti aper ti mon frère. J'avais entendu dire qu'un des nôtres était récemment arrivé en ville et s'était fait quelque peu remarquer, en bien de ce qu'on m'a dit. As-tu apprécié notre cérémonie ? »

L'objectif du Faucille n'est pas d'accueillir son comparse, en tout cas pas seulement. Les Anubiens ne sont pas aussi nombreux à Toulon qu'à Montpellier et il n'est pas incongru que le plus célèbre des fils du Chacal en ces lieux souhaite s'enquérir de ce que font ses semblables dans la cité dont il est le protecteur. Toutefois ce qui a attiré l'attention de l'Homme-Guêpe est l'écho, l'empreinte éthérique du personnage, qu'il a ressenti très proche de la sienne.

Les deux Anubiens s'écartent un peu du groupe des joueurs, et conversation faisant, Nephraïm propose à son frère de Culte de se rendre au palais avec lui, afin de discuter plus au calme.

C'est l'occasion de décrire le Palais aux joueurs si ces deniers n'ont pas eu l'occasion de le visiter encore, et tout particulièrement les jardins somptueux qui l'entourent, véritable écrin de verdure pareil à nul autre endroit sur le continent Européen, au cœur duquel trône l'édifice de marbre et d'albâtre.

◇ *Montrer l'illustration du Palais de Hamza pages 46-47 de la VF de TKG – se servir de la description détaillés des lieux clés pages 46 et 48 du même ouvrage pour agrémenter la découverte des lieux.*

Reproduction miniature du Temple des Ancêtres qui projette son ombre majestueuse sur les alentours, illuminant les cieus des reflets dorés du soleil sur un dôme olympien, le Sanctuaire d'Anubis se dresse fièrement sur une petite butte, au sommet d'un escalier de marbre Purgan surplombant un bassin duquel s'élancent des jets d'eau dansants. Deux statues de Chacal d'onix en position allongée, tête droite et fière, gardent l'entrée de l'enceinte sacrée.

La salle hypostyle comprend deux brasiers en bronze crachant des flammes

bénies aux fumées légèrement aromatisées. La lumière fait danser des ombres sur une statuette en or du dieu à tête de chacal enchâssée dans un autel de pierre au centre de la salle circulaire, le Naos, la demeure de la divinité en ce lieu sacré. Après s'être rituellement prosternés devant la statue et avoir adressé quelques prières, les deux Anubiens quittent le chœur du Temple en franchissant un rideau de lin blanc tendu pour masquer le fond de la pièce. Un escalier s'enfonçant dans le sol se révèle alors. Nephraïm presse le pas et y entraîne son compagnon du moment. Il découvre alors la Crypte du Faucille, une zone de stockage remplie de masques ancestraux, de paniers en osier cylindriques tassés, d'objets rituels et d'une collection d'armes hétéroclites accrochées aux murs. Nephraïm s'approche d'une étagère où sont rangés des parchemins en rouleaux. Après en avoir sorti un pour le consulter, il le déroule sur un autel de pierre au centre de la pièce et appose sa main sur la poitrine du personnage, sur son cœur.

Il plante alors ses yeux dans ceux de son frère et reste ainsi sans bouger pendant ce qui semble une éternité. Alors que l'Anubien commence à transpirer dans l'attente de ce que son mystérieux hôte va lui dire, celui-ci retire sa main et se fend d'une explication laconique.

« C'est ce que je pensais. Toi aussi tu peux les sentir... Enfin, tu pourras. Tu as le potentiel, tu peux t'accorder au cœur, ressentir la pulsation de leur Ba qui brûle, l'écho de leur folie qui se répand dans l'éther. Mais tu n'es pas encore prêt... Il manque encore quelque chose... Je n'arrive pas à dire quoi. »

Il retire sa main mais continue de fixer son interlocuteur, comme s'il fouillait au fond de son âme.

« Si toi et tes amis décidaient de vous rendre dans les marais, préviens-moi. Je ferai une partie du chemin avec vous. »

Si le joueur souhaite questionner Nephraïm, c'est le moment où jamais. Le Faucille restera évasif sur ce qui concerne ses plus grands secrets, comme son pacte avec les Phéromanciens, mais il peut néanmoins révéler de précieuses informations sur les marais à son comparse, notamment en lui montrant les effigies des différents totems et en lui fournissant des explications sur l'organisation des essaims de drones. Il connaît parfaitement le royaume des Psychonautes.

SCÈNE 03: AMMOUT

Les personnages arpentent les rues mal entretenues de Terres Putains. Les pavés déchaussés laissent des interstices béants gorgés d'eau entre lesquels chacun doit slalomer. Un Jehammedan à l'air abattu contemple le désastre de la roue brisée de sa carriole. Le contenu de son chargement ne s'est heureusement pas répandu sur le sol boueux, mais il ne peut plus avancer. Déjà un Africain à la tenue bariolée et un Européen au teint mat s'approchent pour tenter de donner un coup de main.

La pluie vient de cesser et la fraîcheur du fond de l'air aide à supporter la moiteur ambiante. Au détour d'une ruelle serpentant entre deux constructions branlantes de planches, ils tombent nez à nez avec une femme à l'allure effrayante.

La peau noire comme la nuit, ses yeux marrons sont mouchetés de petites pépites dorées semblent presque scintiller. Son visage est recouvert de peintures blanches aux formes géométriques qui soulignent les contours anguleux de son faciès, ses pommettes carrées et son nez aquilin. Son crâne est entièrement rasé à l'exception d'une natte interminable de couleur brique qui part du bas de son os pariétal et qu'elle a enroulé autour de son cou comme une écharpe. Elle porte une tenue de cuir gris aux nombreuses marques et rides sur le torse, les bras et les jambes. Un œil Africain averti saura reconnaître de la peau d'éléphant. Seul son nombril n'est recouvert que par des lanières de cuir sur lesquelles ont été enfilés des coquillages et des plaques d'acier, comme les écailles espacées d'un poisson. 4 cercles concentriques blancs font briller les gouttelettes de sueur qui ruissellent.

Après un long silence d'observation, elle s'incline légèrement devant les membres du groupe, en infléchissant légèrement en direction de l'Anubien.

« Iou m hotep. Je me nomme Neith. J'ai entendu dire que vous étiez à la recherche d'une Prophétesse des Ames de Montpellier. Est-ce exact ? »

La question plutôt laconique laisse assez de marge aux membres du groupe pour

FREE ROAM

Contrairement à Toulon où Selene et Mathilde ont pu aiguiller les personnages, à Toulon ils sont libres de leurs actions et peuvent solliciter n'importe quelle faction de la ville, y compris celles qui n'ont aucune implication dans la fuite des chercheurs.

Si les joueurs veulent interroger les membres d'un groupe qui ignore tout de la situation, comme les Touloni par exemple, ou les Ferrailleurs d'Orma, faites leur consommer du temps, au moins 0,5 jour, voire plus selon l'interlocuteur qu'ils essaieront d'atteindre.

BLADE MASTER

Les Anubiens ont **+2D à leur jet de Légendes** pour reconnaître à quelle branche de leur culte Neith appartient, les Faucilles en sont dispensés et n'ont besoin que du jet de Perception.

WARRIOR MAIDEN

Si le joueurs n'y prêtent plus attention, elle les suivra dans toutes leurs pérégrinations jusqu'à ce qu'ils partent dans les marais afin de tenter de retrouver Ro-main et Djou'hety.

Ils peuvent tenter un jet d'**INS+Perception** contre son **AGI+Discrétion** pour tenter de la repérer (utiliser le profil d'Atonke, **pp 208-209 de Moloch**).

En fonction de ce qu'ils décideront de faire du couple malheureux, elle pourra être une alliée de poids, ou une dangereuse antagoniste.

engager la conversation en divulguant les informations qu'ils souhaitent. Un jet combiné d'**INS+Perception (2)** avec **INT+Légendes (4)** permet aux personnages de distinguer l'arme qu'elle porte et d'en comprendre la signification. La longue lame incurvée qui pend à la ceinture de l'Anubienne associée au nombre de cercles sur son ventre ne laissent aucun doute sur ses capacités, c'est une Ammout, une dévoreuse, une tueuse de Psychonautes.

Si les personnages sont honnêtes et expliquent être effectivement en quête d'une Anubienne qui se serait mystérieusement échappée du Bastion, le visage de la traqueuse s'adoucit et elle esquisse même un léger sourire à peine perceptible.

« Merci pour votre franchise. Djou'hety est ma sœur. Nous sommes toutes deux dévouées aux Ancêtres et à Anubis, mais nous avons pris des voies différentes. Je m'étais rendue à Roma pour m'enfoncer dans l'arrière-pays Purgan, les créatures de pur Ba y sont puissantes, leur monstruosité résonne comme un hurlement strident dans mon ventre... Mais alors que j'allais partir en chasse, j'ai eu une vision... Ma sœur, et quelqu'un d'autre... Ils étaient en danger, en grand danger. Je vous en prie, laissez-moi vous assister dans votre tâche, je suis sûre que nous serons bien plus efficaces ensemble. Je ne connais pas cette ville ni ces habitants, mais je sais suivre une piste et je sais me battre. »

Elle ponctue ses derniers mots en tapotant sur le pommeau de son khépesh. S'ils l'acceptent, elle s'incline très respectueusement et devient un membre temporaire du groupe, et elle ne rechignera jamais à la tâche tant qu'elle est convaincue que ce que lui demande de faire est dans l'intérêt de retrouver sa sœur.

En revanche, si les personnages lui mentent, ou s'ils refusent son aide, son visage se crispe et elle fronce les sourcils, adoptant un air sauvage, presque bestial, avant de se détendre tout en gardant une expression grave et fermée.

« Je vois. Excusez-moi de vous avoir fait perdre votre temps. Allez en paix. »

SCÈNE 04: LE CHASSEUR

Alors qu'ils sont en train de se reposer à leur lieu de résidence à Toulon, les protagonistes voient arriver un message apportant une missive. Celle-ci est scellée dans une enveloppe de très belle facture. A l'intérieur, le papier est épais, le lettrage raffiné, et un léger parfum boisé émane de la lettre. Il s'agit d'une invitation de la part d'un certain Ahmed Ibn Yussuf min Tripol qui les invite à partager une collation en sa compagnie dans l'hôtel de plus luxueux de Toulon, en plein cœur de Cour Argent.

Les Africains peuvent se rappeler avoir entendu parler des exploits du Grand Chasseur Ahmed Ibn Yussuf, un pisteur hors pair et une fine gâchette qui aurait à son actif des trophées des créatures les plus exotiques du monde connu. On dit de lui qu'il a réussi à terrasser un Psychonaute de chaque extase, mais beaucoup de Néolibyens jaloux de sa réputation clament qu'il ne s'agit que de racontars.

Dans les rues animées et bien entretenues de Cour Argent, l'Etoile de Franka ne peut être manquée. L'édifice de pierre blanche rivalise avec les plus beaux bâtiments du centre-ville. Dans le plus pur style des grandes cités côtières d'Afrique du Nord, la façade couverte de motifs géométriques finement ciselés dans les blocs de calcaire s'élève de plusieurs étages vers le soleil. La porte en bois couverte de dorures dessine des étoiles fractales dont les lignes se croisent, se lient et se décomposent sur toute la surface. Deux jeunes hommes en livrée accueillie les riches clients qui franchissent le seuil de l'établissement.

Le hall d'entrée est à l'image de l'extérieur. Un sol dallé de marbre reflète les rayons du soleil qui percent les vitraux colorés et les lumières dansantes des lustres suspendus au plafond. A l'intérieur c'est un véritable ballet de garçons d'étage et de femmes de chambre qui se meuvent en silence au milieu des notables en visite. Un curieux amoncellement de malles et de valises jure avec le reste du décor. Des bagages par dizaines encombrant tout une partie de l'atrium alors que des esclaves, Européens et Africains, s'affairent à transporter coffre par coffre tous les morceaux de cette pile, au grand dam des employés de l'hôtel qui ne peuvent y toucher et n'auront donc aucun pourboire, un Fléau en faction veillant à cela.

La réception est un long comptoir d'acajou décoré derrière lequel s'activent des employés en tenues élégantes. La présentation de l'invitation déclenche une vive

AHMED

Les Africains peuvent tenter un jet d'**INT+Légendes (3)** pour reconnaître le nom de leur hôte en y ajoutant leur rang en Secrets.

SUCCÈS, AUCUN DÉCLENCHEUR

: le Grand Chasseur est un riche propriétaire terrien possédant des dizaines de plantations qui a été poussé par l'ennui à chercher des sensations extrêmes.

AU MOINS 1 DÉCLENCHEUR : il a fait partie de la toute première expédition Néolibyenne à être parvenue à tuer un Psychokynétique. C'est lui qui aurait porté le coup fatal et c'est lui qui a emporté la tête de la créature en guise de trophée.

AU MOINS 2 DÉCLENCHEURS

: Ahmed a développé une insensibilité à la douleur d'autrui. On dit qu'il n'aurait pas hésité à sacrifier un village entier de l'arrière-pays Africain pour attirer un AMSUMO qu'il traquait dans un piège.

réaction.

« Oh ! Vous êtes invités par son excellence ! Oui oui, le seigneur Ibn Yussuf min Tripoli a réservé tout le cinquième étage pour lui et sa suite. Toutes les affaires là-bas sont les siennes, ses gens sont à pied d'œuvre depuis son arrivée... Quelqu'un va vous conduire. »

La réceptionniste hèle un garçon d'étage pour ce dernier conduise le groupe auprès de Chasseur. L'ascension du grand escalier est mouvementée, sans cesse les allers retours des serveurs chargés doivent être évités. Sur le palier du 5ème étage, un Fléau des plus intimidants monte la garde. En voyant la missive, il s'écarte et invite les membres de la coterie à poursuivre vers le centre du couloir. Toujours bousculés par les esclaves, ils se fraient un chemin jusqu'à l'entrée de plus grande suite de l'hôtel d'où s'élève une voix puissante.

« Non non non, posez cette male sur la méridienne. Oui celle-là, voilà, parfait. »

Ils glissent un regard dans la somptueuse chambre et découvrent un homme de petite taille drapé dans des somptueux atours bleus, cyans et or, amples et confortable, en train de s'affairer sur un coffre de bois noir renforcé de fonte. Ses traits sont arrondis, ses sourcils finement dessinés, et ses yeux vifs semblent scruter toutes les directions en même temps. Deux superbes disques d'or sont logés dans ses lobes, et trois clous en or massif incrustés de pierreries sertissent son arcade nasale. Un motif de lignes et de points blancs orne son crâne parfaitement rasé.

Il ouvre lentement son bagage et des lueurs semblent comme danser sur les surfaces métalliques des objets qu'il contient. Le Néolibyen contemple, avide, son bien et après avoir fait courir sa main droite dans le sens de la longueur plusieurs fois, il s'empare d'un des objets pour l'extirper de son écrin. Il se saisit d'un fusil au canon interminable et aux décorations comme à nulle autre pareil. Le Grand Chasseur porte son arme à l'épaule, ajuste la visée et pivote sur lui-même comme pour balayer toute la pièce. Lorsque la porte d'entrée se trouve dans sa ligne de mire, il aperçoit les protagonistes et baisse aussitôt son arme.

« Ah. Vous devez être mes invités. Entrez entrez, je vous en prie, soyez les bienvenus. »

Sur un claquement de doigts, des serveurs Africains et Européens s'activent pour dresser un service à thé sur une table basse et disposer des coussinets en soie et en velours à même le sol.

« Je vous prie d'excuser l'agitation et le désordre, mais je viens tout juste de débarquer et je m'installe encore. Je vous en prie, prenez place, on va servir le thé. »

Une jeune femme apporte une théière et des tasses en verre sur un plateau. Alors qu'elle sert chaque convive, l'hôte des lieux poursuit.

« J'ai entendu parler de vous, et de vos exploits par l'entremise d'un mien cousin du cru. Ses missives sont toujours très... Eloquentes... » Sa voix grave et puissante jure avec sa petite taille. « Et lorsque j'ai appris que vous étiez sur la piste d'une... Comment pourrais-je dire ça ? D'un spécimen unique ! Je me suis aussitôt précipité à Toulon pour vous rencontrer. »

Comme pour ponctuer sa phrase, un esclave accroche une tête de Dushani empaillée sur un des murs de la chambre.

« Je serais très intéressé de me joindre à vous une fois que vous aurez flairé la piste du fuyard. Nous pourrions voyager ensemble si la traque devait nous éloigner de Toulon, ne vous inquiétez pas, je réglerai tous les frais pour nos accommodements... Et ceux de mes gens bien sûr. »

A ce stade leur inquiétude doit avoir monté d'un cran. Pourquoi veut-il se joindre à eux ? Quel est son véritable but ? Pourquoi n'a-t-il mentionné qu'un seul échappé ? Les questions vont sûrement fuser.

Instinctivement, Ahmed comprend les intentions de ses interlocuteurs. Qu'ils souhaitent sauver Romain Montègue ou le livrer aux Hippocrates, il le sentira et adaptera son discours à leurs propos et leurs réactions. Il est excellent à ce jeu, mais ce n'est pas un Magnat non plus, il a quitté les intrigues pour s'adonner à sa passion meurtrière et ses sentiments profonds peuvent surnager de temps à autre. Si la posture des personnages l'incite à masquer ses vrais objectifs, ils peuvent tenter un jet d'**INS+Empathie (4)**. En cas de succès, ils savent qu'il ment, par sa gestuelle corporelle, des expressions faciales réprimées, mais ils ne peuvent en aucun cas déceler la

TROPHY MAN

Ahmed Ibn Yussuf min Tripol est un chasseur, et sa soif de trophées ne peut être étanchée. Lorsqu'il a entendu parler du Spitalier qui avait survécu à la Vorace par ses contacts au sein des Apocalyptiques Africains de la Sud Franka, il a voulu avoir cette pièce unique pour sa collection. Une balle en plein cœur, le bon taxidermiste à Tripol, et cet homme chauve sera le clou de sa collection !

vérité.

« Bien. Je crois que nous avons pu passer tous les détails en revue. Dès que vous aurez trouvé sa... Leur piste, je vous serai gré de me prévenir, je mettrai alors tous mes moyens à votre disposition et nous pourrions mettre un terme à cette fâcheuse affaire ensemble. »

Sur ces paroles, il prend congé de ses convives et les invite à le laisser terminer de s'installer dans ses quartiers.

FRIENDS OF THE FLOCK

Si des membres du groupe se sont liés d'amitié avec la Nuée Noire ou les Apocalyptiques de Toulon de manière plus générale, ils pourront rencontrer Amalthée en 0,5 jour au lieu d'1 journée entière s'ils n'ont jamais fait affaire avec les nuées avant cela.

En outre, si la troupe est dans les bonnes grâces de la Nuée Noire, encore une fois si celle-ci s'est trouvée la récipiendaire de la carte au trésor, Amalthée fera son possible pour accélérer la tenue des combats dans l'arène du Marchand de Sable. L'arène s'ouvre à eux en 2,5 jours au lieu de 3,5.

SCÈNE 05: LA VOIE DU SCÉLÉRAT

Terres Putains est un chaudron bouillonnant dans lequel se mélangent tous les ingrédients de la ville. Sur une mezzanine branlante suspendue à 1,5 mètre au-dessus du sol détrempé et des pavés irréguliers, un Jehammedan et deux Résistants disputent une partie de dés sous les encouragements bruyants des personnes qui les entourent. Une jeune femme très dénudée se frotte lascivement sur le dos d'un Cadet désargenté bien trop absorbé par l'enjeu de son prochain jet pour prêter attention aux charmes de la succube tout droit sortie d'une Maison de la Honte mitoyenne.

Alors que le crépuscule envahit la ville, les quelques enseignes électriques du quartier s'allument dans un crépitemment saccadé. Les bougies et les candélabres à l'intérieur des débits de boisson ouverts sur l'extérieur sont enflammés par des serveuses au teint halé, forcées de slalomer entre les mains baladeuses des marins du Clan Touloni et les Fléaux déjà ivres qui s'empoignent à grand coup d'insultes en Africain afin d'expulser tout leur excès de testostérone.

Au milieu de tout ce vacarme et de cette agitation, des visages fantomatiques surgissent de ruelles tortueuses, les yeux injectés de sang, la respiration sifflante, les mains tendues en obole vers des Néolibyens de passage déjà bien affairés à caresser les gagners et les gagneuses du coin qui s'enroulent autour de leurs vêtements opulents comme des serpents érotiques.

A explorer les lieux et questionner les locaux, les membres du groupe ont obtenu un nom, Amalthée, de ce qu'on dit elle a des yeux et des oreilles partout dans le quartier, elle serait en mesure de dénicher tout et n'importe qui dans le quartier, et même au-delà, moyennant une juste rétribution cela va sans dire.

Suivant les doigts pointés et les indications imprécises, les associés du Spitalier et de l'Anubien parviennent devant une scène des plus singulières. Sous un large préau de taule soutenu par des pilonnes en béton grignotés par l'érosion des ans, se tient un hémicycle de gradins fatigués maintenus debout par des rivets dévorés par la rouille. S'y presse une foule bigarrée, les regards rivés sur la scène au centre de l'installation. Alors qu'ils s'approchent par le flanc, un homme à la mine peu commode leur tend à chacun un bout de verre noir, et un rouge, tout en les dirigeant vers les derniers sièges encore libres. Alors qu'ils prennent place, une clameur s'élève tout autour d'eux en réaction à l'entrée dans l'arène de deux femmes. Sitôt la foule calmée, celles-ci entament un plaidoyer vibrant, l'une défendant son honneur d'honnête poissonnière, la seconde accusant la première de n'être qu'une arnaqueuse qui vend de la marchandise avariée.

Aucune preuve concrète n'est avancée, aucun fait établi n'est démontré, tout se joue sur l'élocution des antagonistes et leur capacité à faire vibrer la foule par leur langage fleuri et leurs expressions du cru. L'agitation se propage dans les tribunes alors que les camps se dessinent. Chaque intervention est ponctuée de vivats ou de huées, l'édifice tout entier tremble alors que les participants martèlent le sol de leurs pieds pour extérioriser toute leur excitation.

Les personnages balaient l'assistance du regard et remarquent une jeune femme vêtue d'une combinaison de cuir noir moulante au milieu d'une rangée à moitié vide. Elle est flanquée de deux molosses, un Européen et un Africain, qui bloquent l'accès aux quelques places vides d'un air menaçant tout en gardant un œil sur l'Arène de l'égalité. L'amazone aux traits aquilins s'esclaffe après chaque passe d'arme. Un éphèbe tout juste adolescent se tient derrière elle et lui masse les épaules pendant qu'elle se délecte du spectacle. Elle correspond à la description qu'on a pu leur faire d'Amalthée.

Lorsque les plaidoiries s'achèvent enfin, une femme arborant un uniforme d'Of-

ficier du Beau Monde appelle la foule déchaînée au calme. Le temps du verdict est venu, et c'est à chacun de voter. S'ils pensent la marchande innocente, ils doivent déposer le tesson noir dans l'urne qui leur sera passée. S'ils la trouvent coupable d'escroquerie, ils devront mettre le morceau rouge. Une urne pour le contre vote circulera ensuite. Les débats vont bon train dans l'assistance, et des altercations éclatent entre les défenseurs les plus exaltés, rapidement calmées par les sentinelles en faction. Les deux urnes ayant fait tout le tour de l'assemblée, il est procédé au décompte devant tous les témoins réunis. Le verdict est sans appel : non-coupable. L'annonce provoque des cris de joie parmi les soutiens de la vendeuse tandis que ses détracteurs laissent s'exprimer leur mécontentement. De nouvelles bagarres explosent çà et là au milieu des rires.

Amalthée reste assise et contemple hilare les « jurés » se distribuer des gnons alors que les gardes du Beau Monde se répandent dans la foule pour stopper les bastons. C'est le moment d'approcher l'Apocalyptique.

Alors qu'ils s'avancent vers elle, le garde du corps à la peau ébène s'interpose. Amalthée les regarde du coin de l'œil avant d'agiter sa main nonchalamment afin que son protecteur laisse passer les personnages. Le colosse les palpe et s'empare sans ménagement des armes laissées en évidence. Une fois la fouille terminée, ils peuvent s'approcher de la Pélican qui leur lance un regard interrogateur.

Ils ont alors tout loisir d'expliquer la raison de leur présence auprès d'elle ce soir. Elle opine du chef en les écoutant, mais toujours elle scrute les gradins qui se vident peu à peu. Lorsqu'ils terminent leur récit, ils sont seuls au milieu de la tribune, le dernier garde du Beau Monde ayant remballé les urnes. L'Apocalyptique bascule sa tête en arrière pour placer sa nuque entre les doigts de son masseur. Ceux-ci dansent sur sa peau comme sur les touches d'un piano. Dans un soupir, elle s'exprime.

« Hmm... Oui, c'est possible que j'aie des informations au sujet d'un Spitalier et d'une Anubienne en cavale... Mais comme toute chose ici-bas, cette information a un prix. Je pense que 250 Dinars seraient une juste compensation, ne croyez-vous pas ? »

Ses yeux sont clos mais son sourire s'étire jusqu'aux oreilles. Les personnages peuvent tenter de faire baisser le prix par un jet de **CHA+Négociation** (3). Elle n'apprécie pas la manœuvre outre mesure mais peut se laisser convaincre de raboter son tarif de quelques dizaines de Dinars. Lorsque la bourse de pièces sonnantes et trébuchantes atterrit dans sa main, elle ouvre grand les yeux et fixe ses interlocuteurs. Elle se redresse brusquement pour leur faire face.

« Ils nous ont contactés. Ils voulaient qu'on leur fasse quitter Toulon, discrètement, mais comme je viens de vous dire, tout travail mérite salaire, et malgré toute la sympathie que ce charmant couple a pu susciter chez moi, les affaires sont les affaires. Comme ils le pouvaient pas payer, je les ai éconduits... Mais... J'ai un cœur, alors je les ai aiguillés vers un autre passeur susceptible de réclamer un prix moindre. La concurrence pour ainsi dire. »

Elle fait une courte pause pour s'humecter les lèvres tout en détaillant son auditoire.

« Je les ai envoyés au Marchand de Sable, c'est lui qui chapeaute les opérations de la Nuée du Rhône, ici à Toulon. Si quelqu'un sait où ils ont pu partir, c'est lui. »

Elle s'arrête une nouvelle fois pour réajuster sa tenue.

« Seulement... Vous n'allez pas pouvoir le rencontrer comme ça. Il est... Spécial, dirons-nous. Il fait son chiffre en organisant des combats clandestins dans une arène, non loin d'ici, et s'il méprise tout et tout le monde, il a un faible pour les combattants. Il a dû faire du gringue à tous ses pugilistes, ceux qui gagnent en tout cas. Si vous voulez avoir une entrevue avec lui le plus simple sera de vous distinguer lors d'une de ses soirées, autrement, même moi j'aurais du mal à vous introduire auprès de lui vu que j'ai cramé le dernier service qu'il me devait pour aider les deux moussaillons... Autre problème, si vous n'êtes pas connus dans le circuit, vous ne pourrez pas vous pointer comme ça la gueule enfarinée à son arène pour combattre, ses malabars vont vous jeter. Non pour ça, il vous faut un sponsor... Ou plutôt une sponsor... »

Un rictus narquois se dessine sur son visage. Elle tend à nouveau la main vers eux. « Contre 150 Dinars je pourrais être persuadée de pousser votre candidature. Avec mon crédit, je suis certaine qu'ils ne me refuseront pas d'ajouter un ou deux lutteurs à la liste des participants. »

IF THE PRICE IS RIGHT

Amalthée réclame 250 Dinars pour l'information sollicitée par le groupe. Elle leur explique ce qu'elle sait, et les pointe en direction du Marchand de Sable.

S'ils veulent son aide pour rentrer dans le circuit de combats clandestins, ce sera 150 Dinars de plus, qu'elle nomme ironiquement leurs « frais d'inscription ».

Ces deux services sont gratuits si le groupe a cédé la carte du Makokou à la Nuée Noire au cours de Murky Business.

La somme empochée, elle jette un regard triomphant à ses interlocuteurs.

« Très bien. Que deux d'entre vous se préparent, il faut savoir faire feu de tout bois car on ne sait jamais à l'avance contre qui ou quoi les guerriers vont devoir se battre. Donc ne négligez rien, ni poings ni armes. Je vous recontacterai dans quelques jours, le temps que le prochain tournoi se tienne. »

◆ 2,5 ou 3,5 jours plus tard

Après avoir vaqué aux occupations du jour, l'un des personnages pressenti pour participer aux combats trouve sur la table de chevet de sa chambre une note.

« Vous avez tous été inscrits sur la liste des invités du Marchand de Sable pour la prochaine nuit de combats. Ceux d'entre vous qui descendrons dans la fosse devront se faire connaître à l'entrée, deux lutteurs sont attendus. Les autres pourront assister aux affrontements depuis les tribunes. Voici l'adresse de l'arène. A. »

La nuit en question est celle du dernier jour du décompte.

Le soir venu, les compagnons de l'Anubien et du Spitalier se rendent à l'adresse indiquée. Alors que le soleil a depuis longtemps disparu derrière l'horizon et que les feux de la cité se sont allumés de toute part, ils parviennent devant une bicoque en bois et de taule caractéristique du quartier, à quelques encablures du Cirque. Les fenêtres de la bâtisse sont barricadées de planches cloutées, elle semble désertée, pourtant ils ne sont pas les seuls à converger vers l'endroit. Des Néolibyens richement parés aux bras de charmantes créatures font leur chemin vers la mesure, de même que des locaux venus en nombre. S'insérant dans le flot des convives, les personnages contournent le bâtiment par le Nord et rejoignent une file d'attente qui s'est formée le long du mur Ouest. Deux gros bras Européens assistent une fille à peine pubère vêtue d'un simple gilet de peau et d'un short extrêmement court. Elle tient devant elle une liste et questionne chaque arrivant. Lorsque le tour du groupe vient, la fillette leur demande de décliner leurs noms d'une voix cristalline. Après qu'ils se soient identifiés, elle lève ses yeux bleus cyans de son bloc.

« Lesquels d'entre vous souhaitent combattre ? Très bien, c'est noté. Les lutteurs peuvent conserver leurs armes, les autres, je vous prierai de les déposer dans la barrique à côté de mon collègue. Merci. Vous pouvez entrer. »

Une trappe à double battants grande ouverte donne accès à un escalier qui s'enfonce dans les soubassements de la maison. Les marches ont été sculptées à même la terre meuble, et de toute évidence à la va-vite. Des torches allumées fixées aux étais qui soutiennent tant bien que mal la voute suintante d'humidité. Les paliers se succèdent et après deux révolutions complètes, ils atteignent un couloir d'où leur parvient un brouhaha. S'enfonçant plus profondément dans la galerie, ils débouchent dans une caverne creusée où se déroule un spectacle hors du commun.

Une arène circulaire dont le sol spongieux s'est gorgé d'eau est entouré d'un grillage rouillé s'élevant jusqu'au plafond. Des poutrelles gonflées d'humidité soutiennent une

armature bancale et instable supportant un dôme de sable et de terre. Au centre de cette armature boisée pendouille un lustre raccordé à un câble électrique à moitié dégainé. Un vieux groupe électrogène pétarade quelque part au fond de la grotte. Une femme musculeuse parée d'une armure de cuir s'avance vers les convives.

« Lesquels s'battent c'soir ? Vous ? K. C'est à gauche. Les'aut v'pouvez v'poser n'importe où. »

La cage de l'arène est cernée par des gradins déjà bien remplis situés à 1 mètre du sol pour les plus proches. Sur une estrade isolée dominant toute la salle est juché un trône couvert de peaux de Gendos. Tout une rangée de crânes noircis, dont la partie supérieure a été tranchée, sont autant de braséros placés aux pieds de cette plateforme macabre.

Les athlètes sont emmenés dans une sorte de vestiaire où ils rencontrent leurs futurs adversaires. Quelques Ferrailleurs visiblement désargentés qui fourbissent leurs lames, des Eperviers aux airs de prédateurs féroces, et une paire de Fléaux en train de plonger leurs bandages dans de la colle en ébullition avant de les appuyer dans des seaux remplis d'éclats de verre et de limaille de fer.

Ils doivent se faire une place dans un coin en attendant d'être appelés.

• Les autres membres du groupe prennent place sur les bancs et contemplent l'assistance qui se complète jusqu'à ce que les derniers invités soient forcés de rester debout contre les parois de la grotte. L'assemblée est fébrile, la tension est à son comble. Des bookmakers visiblement affiliés à la nuée locale passent dans les rangs pour annoncer les cottes et prendre les paris. Ils ont tous un curieux tatouage sur le poignet représentant deux lignes anguleuses parallèles surmontées d'un oiseau aux ailes rectangulaires.

Soudain le silence se fait. Un homme vient d'apparaître sur l'estrade, une main posée sur le dossier du trône. Son teint est halé, ses cheveux noirs lissés, gominés et tirés en arrière, s'arrêtent à la base de sa nuque. Une cicatrice court depuis son sourcil droit jusqu'à sa mâchoire, et visiblement son œil droit n'est plus qu'une bille de verre. Son œil gauche noire comme la nuit scrute son auditoire avec l'avidité d'un fauve prêt à bondir. Des formes géométriques sont tatouées sur sa gorge et sur son menton. Il est drapé dans une ample robe de chambre de velours noir moucheté de points dorés ou orangés. Il lève ses mains vers le ciel face à son public, faisant tinter ses nombreux bracelets.

« EST-CE QUE VOUS SAVEZ COMPTER BANDE DE NAZES ? »

La foule s'embrase dans une clameur délirante en guise de réponse.

« EST-CE QUE VOUS SAVEZ COMPTER ? »

Les cris des convives redoublent d'intensité et tous se mettent à frapper frénétiquement sur les grilles ou sur le plus proche objet métallique dans un tintamarre assourdissant.

« Ce soir, 8 guerriers intrépides vont s'affronter dans la fosse, pour votre plus grand plaisir, et pour me remplir les poches de vos Dinars bien gras ! »

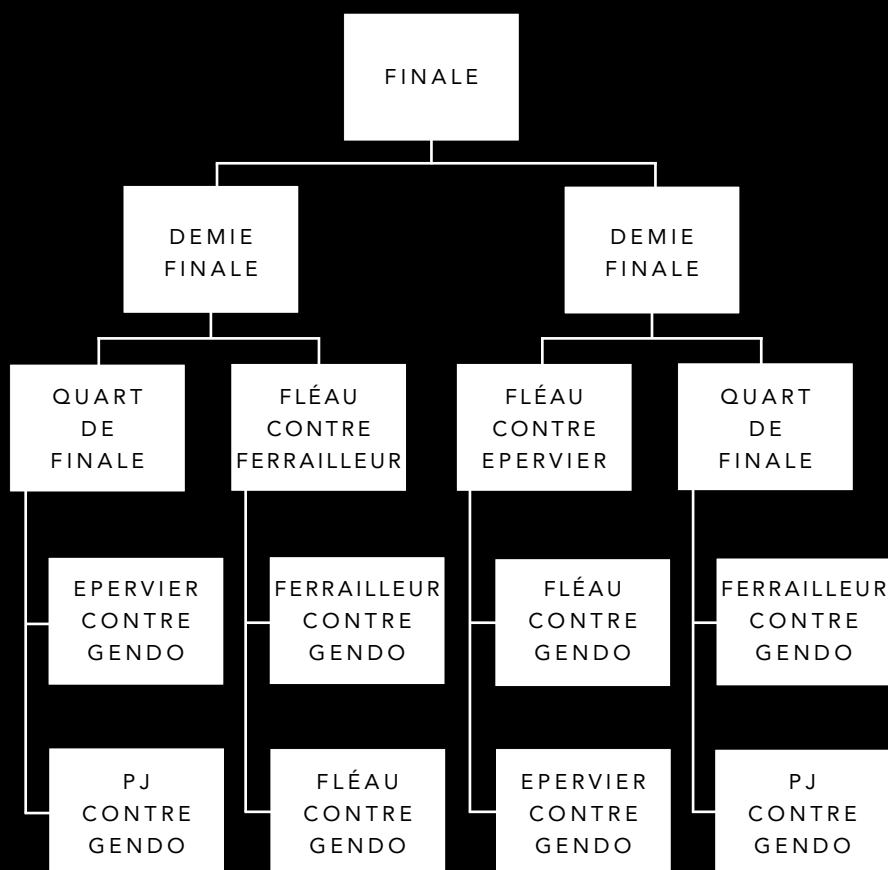
Un rire nerveux parcourt l'assistance.

« Mais ! Je ne suis pas un hôte ingrat ! Parce que vous le

méritez, parce que vous êtes ma bande de nazes préférés, ce soir, exceptionnellement, il y aura un premier tour... CONTRE DES GEEENDOOOOS !!! »

La foule en délire répond en faisant trembler toute l'installation sous ses trépida-
tions. Les Néolibyens se ruent sur les bookies pour qu'ils prennent leurs paris, allant
jusqu'à forcer leurs pièces dans leurs poches. Tous veulent une part du juteux gâteau
de ce soir.

Voici comment se dérouleront les combats :



BLOODSPORT

Pour les Gendos, prendre le profil p243 de Katharsys (VF)

Pour les Ferrailleurs, prendre celui Frères de l'Acier p198 de TKG (VF)

Pour les Eperviers prendre celui de la Nuée Noire p199 de TKG (VF)

Pour les Fléaux, prendre celui des Fléaux d'Ayubu p200 de TKG (VF)

- ◇ Si le personnage affronte un Gendo, c'est un combat à mort. S'il affronte un humain, quel qu'il soit, c'est à lui de déterminer la façon dont ils vont se tabasser. Tant qu'il sera armé, le combat sera à mort, s'il se bat à mains nues, son adversaire l'imitera (question d'honneur), sauf les Eperviers qui n'hésiteront pas à sortir une lame s'ils sentent qu'ils vont perdre ;
- ◇ Après chaque combat, un soignant lance **6D6** en guise d'**INT+Médecine** pour panser les plaies de tous les lutteurs ;
- ◇ Avant le dernier affrontement, les deux adversaires se voient proposer d'inhaler de la Gloire (intense) ;
- ◇ L'abandon est toujours possible et interrompt le combat sur le champ ;
- ◇ Ceux qui perdent au premier tour ou contre un Gendo sont normalement morts.
- ◇ Ceux encore en vie sortis au deuxième tour reçoivent 100 Dinars, 200 pour ceux sortis au troisième ;
- ◇ Les deux finalistes, s'ils sont toujours vivants, sont invités à rejoindre le Marchand de Sable après avoir été soignés.



Le dernier combattant s'effondre dans une gerbe boueuse. Les dernières gouttelettes marron sont encore en suspension dans l'air que la foule laisse exploser sa joie. C'est un tonnerre de vivats et d'applaudissements qui célèbrent le vainqueur du tournoi. Les plus enthousiastes se ruent sur le grillage et le font vibrer en le secouant. Les autres membres du groupe se trouvant dans l'assistance peuvent fêter leur compagnon victorieux, ou se lamenter sur le sort du malheureux vaincu. Le Marchand de Sable se tient sur le rebord de son estrade, les pieds presque sur les crânes enflammés, et lui aussi applaudit le champion alors que ses Pinsons convergent vers son antre pour y déposer les gains du soir.

Il se retourne alors dans un geste théâtral, faisant virevolter sa robe et se retire de la scène, laissant toute la gloire au pugiliste triomphant.

Des gardes entrent alors dans l'arène pour emmener le champion et son opposant malheureux, s'il est encore en vie. Ils sont conduits dans un étroit corridor de terre tassée jusque dans une alcôve richement décorée. Les finalistes peuvent facilement estimer qu'ils se trouvent dans une salle qui a été creusée derrière l'estrade sur laquelle se tenait le maître de cérémonie il y a encore quelques instants.

Là, des dizaines de coussins en velours et en soie jonchent le sol recouvert d'un épais tapis aux bordures bleutées décrivant une scène de vie naturelle où des animaux hauts en couleur s'égayent autour d'une cascade chatoyante. Dans la roche des parois a été gravé le même symbole que celui tatoué sur le bras des bookmakers. Sur un petit tabouret de bois se tient le Marchand de Sable, assis en tailleur.

« Voici mes héros du jour ! Installez-vous confortablement ! Vous êtes ici chez vous. Désirez-vous des rafraîchissements ? Une collation peut-être ? »

Il claque dans ses doigts et de jeunes hommes et femmes à la peau encore tendre leur apportent des mets assez quelconques mais bienvenus après l'épreuve subie.

« J'adore mes champions. Je vous adore tous ! Le fracas des armes, le bruit des corps qui s'entrechoquent, les craquements des os qui cèdent... Hmmm... Un délice ! Vous m'avez donné un spectacle remarquable alors ce soir vous êtes mes invités ! Vous pouvez me demander ce que vous voulez, si c'est dans mes cordes, considérez votre souhait exaucé. » Il ouvre son vêtement pour dévoiler son torse musculeux couvert de tatouages aux formes géométriques nébuleuses. « Tout ce que vous voulez. »

C'est le moment pour les personnages présents de l'interroger sur les deux fuyards. A l'écoute de cette requête singulière, le Pivert se fend d'une moue contrariée mais se ressaisit rapidement.

« Soit. Si c'est votre requête. » Il prend une profonde inspiration par les narines. « Nous avons été sollicités par un consœur d'une autre nuée, à qui je devais un service, pour transporter deux personnes hors de Toulon. Une Anubienne, plutôt féroce, j'aurais bien aimé la voir combattre d'ailleurs... Et un Spitalier, mal en point. Il avait tout un bras bandé, mais ça suintait d'un liquide noirâtre... Je n'ai pas posé de questions. Ils n'avaient pas de quoi payer pour un aller simple vers l'Hybrispantie ou la Purgare, alors nous leur avons offert une option qui était dans leurs tarifs, et les nôtres, leur faire remonter le Rhône. Ils ont accepté. Il y a quelques jours nous les avons récupérés à Saint-Chenil et nous les avons convoyés jusqu'à Bayonne. Là ils ont poursuivi eux-mêmes leur route vers le nord, à ce que mes gars m'ont dit. C'est tout ce que je sais. »

Les personnages ont enfin une piste. Après cette découverte, le Marchand de Sable leur propose de passer le reste de la nuit en sa compagnie, afin de faire bonne chère, bien boire, le tout agrémenté d'un peu d'Unité et plus si affinités.

Le vice-champion empoche 300 Dinars, le grand vainqueur 500.

Le lendemain, il est temps de mettre le cap sur Bayonne.



SCÈNE 06: LA VOIE DU PARIA

Un vent de sud-est s'est levé et charrie les épaisses fumées noirâtres du Module sur tout le quartier des Ferrallies. L'air est âcre, amer, et des particules semblables à des cendres charbonnées dansent jusqu'à s'écraser en silence sur le sol. L'ambiance déjà lugubre des lieux n'en est que plus pesante. Seul point positif, les seuls locaux qui osent mettre le nez dehors, probablement plus par nécessité que plaisir, le font la tête basse, une pièce de tissu ou un chiffon noué autour de la bouche et du nez. Les quelques chanceux à posséder des lunettes de chantier les ont rabattu sur les yeux, et aucun ne prend le temps de s'arrêter pour insulter les compagnons de l'Anubien et du Spitalier, ni de cracher sur leur passage. En revanche demander son chemin vers le leader de la communauté s'avère encore plus compliqué qu'à la normale.

Le temps passe, le soleil suit sa course invisible dans le ciel, masqué par les nuages de pollution. Les personnages doivent réussir un jet d'INS+Orientation (3) pour parvenir à trouver leur chemin dans ce quartier peu accueillant. Finalement un bambin la figure couverte de suie finit par répondre à leurs questions en pointant du doigt une large structure dont la silhouette ténébreuse se détache du fond gris.

A mesure que le groupe s'approche de la masse sombre, celle-ci se fait de plus en plus distincte. Un monumental édifice dans le plus pur style brutaliste et pragmatique Borcan se tient devant les personnages. Ceux qui ont eu la chance d'arpenter les rues de Justitiennne, et plus particulièrement de Tech-Central, sentent comme un air de déjà-vu. De la bouche béante du géant de béton et d'acier, des groupes de Ferrailleurs vont et viennent, les uns échappant à ses entrailles, les autres s'y précipitant.

La coterie peut y pénétrer sans trop attirer l'attention, pour le moment. Tous les habitants du lieu sont attelés à une tâche, aussi futile puisse-t-elle paraître. Les fouille-poussière s'agitent dans tous les sens comme des centaines d'abeilles d'une ruche en décrépitude. De lourdes portes métalliques qui devaient un temps fermer la mâchoire de la bête jonchent le sol, des pans entiers découpés à la scie circulaire ou au chalumeau, les quelques pièces restantes en train de se faire dévorer par la rouille. Les restes d'une grue porte-conteneur gît au centre de cet immense estomac, désossée, démantelée, dépouillée. Les résidents ont construit des ateliers de bric et de broc tout autour où ils travaillent sur des objets aux formes presque incompréhensible pour quiconque ne sait lire les runes.

Le colosse ressemble à un gigantesque entrepôt pour artéfacts, mais si telle était bien sa vocation première, elle a été oubliée depuis longtemps. Chaque plateforme, chaque espace de rangement, chaque anfractuosité, chaque interstice a été mis à profit par les Ferrailleurs. Ici des couchettes, là des établis, là encore des étales. Des câbles de toutes tailles courent dans toutes les directions pour alimenter les luminaires hétéroclites suspendus aux poutrelles d'acier. Des échelles, des palissades de taule, et des extensions ont été rajoutées un peu partout, ajoutant à la confusion visuelle des nouveaux venus.

Soudain une voix forte s'élève du marasme sonore ambiant.

« J'entends dire que vous me cherchez. Que me voulez-vous ? Qu'y a-t-il d'aussi pressants que des gens de Cour Argent se soient aventurés jusqu'ici ? »

FRIENDS OF THE SCUM

Si des membres du groupe sont parvenus à tisser des liens de confiance avec les Frères de l'Acier, par exemple en leur offrant l'accès au Makokou durant ou à la fin de Murky Business, Nestor fera le nécessaire pour accéder à leur demande le plus rapidement possible.

Le cas échéant, rencontrer le Loup Alpha prendra 0,5 jour au lieu d'1, et parvenir à identifier la Ferrailleuse qui a vu passer le bateau des Apocalyptiques prendra là aussi 0,5 jour à la place d'1.

CONVINCING NESTOR

Laissez les personnages décider de l'approche la plus appropriée en leur laissant interpréter la conversation avec le Loup Alpha. Au terme de l'échange, déterminez les bonus / malus que vous leur accordez en nombre de dés puis faites leur jeter, en fonction de la stratégie choisie :

PSY+Domination (5) s'ils recourent à la menace ou la coercition, Nestor n'est pas du genre à se laisser intimider par des inconnus devant sa communauté.

CHA+Négociation (3) s'ils essaient de l'acheter. Le Loup Alpha n'est pas corrompible mais les besoins de sa communauté sont nombreux et un peu de liquidités ou un avantage matériel pourrait le convaincre.

CHA+Expression (4) s'ils essaient de le convaincre par de la pure rhétorique, usant d'arguments moraux ou laisser miroiter de possibles bonnes retombées pour les siens s'ils leur prêtent main forte dans cette affaire.

Dans tous les cas, en sus des modificateurs issus de la qualité du RP des joueurs, ajoutez **+1D** pour chaque service rendu par le groupe aux Frères de l'Acier, et **-1D** pour chaque crasse, réelle ou perçue, faite aux Ferrailleurs Européens.

◇ Montrer le portrait de Nestor.

Des dizaines de paires de d'yeux convergent subitement vers eux alors qu'un silence désagréable s'installe. Les visages qui les cernent ne sont guère plus accueillants que celui de leur interlocuteur qui les scrute intensément. Le temps d'expliquer la situation, le Loup Alpha leur fait un signe et les entraîne dans une petite alcôve isolée du reste de la Grande Halle par un haillon suspendu à une cordelette usée. Les autres fouille-poussière retournent à leurs activités du jour.

« Donc, si je comprends bien, vous avez perdu un Spitalier et une Anubienne. C'est regrettable, mais je ne vois pas en quoi cela est notre problème, ni ce que l'on a à voir avec l'affaire qu'il pourrait y avoir derrière. »

Nestor les laisse se débattre encore quelques temps avec un sourire narquois en coin.

« Non mais tout ça c'est très bien... Mais qu'est-ce qu'on y gagne ? Une tête d'œuf et une face de charbon en moins dans cette ville, ça n'arrachera pas beaucoup de larmes dans le coin, vous pouvez me croire... »

Il faut réussir à persuader Nestor de donner un coup de main dans cette affaire, ce qui peut s'avérer impossible si le groupe n'est pas dans ses bonnes grâces.

Nestor soupire bruyamment, baisse la tête et se frotte la nuque avec sa main droite, avant de la remonter vers le haut de son crâne, prenant ses cheveux rasés à rebrousse-poil.

« Ok. Je vais voir ce que je peux faire. Je vais faire passer le mot parmi les miens, voir si quelqu'un a vu quelque chose susceptible de vous être utile, et le cas échéant je vous le ferai savoir. Maintenant déguerpissez d'ici si vous n'avez rien à acheter, je n'aime pas avoir des étrangers qui nous regardent de haut traîner dans nos pattes, c'est mauvais pour l'ambiance. »

◇ 0,5 ou 1 jour plus tard

Une gamine vêtue de guenilles fend la foule comme un carreau d'arbalète droit vers les personnages. Elle en attrape un par la manche et commence à tirer dessus frénétiquement.

« M'sieurs dames, m'sieurs dames ! Nestor, Nestor il dit qu'il faut v'nir, il dit qu'il a trouvé l'dame qu'vous cherchez, v'nez v'nez 'vec moi ! »

La petite s'élance à vive allure au milieu des badauds et entraîne la clique à sa suite. Les adultes doivent réussir un jet combiné d'**AGI+Mobilité (3)** avec **PHY+Athlétisme (3)** pour ne pas perdre la mini-messagère dans la foule et suivre son rythme de course.

Ils arrivent devant une bâche tendue par deux piquets rouillés plantés au sol et fixée par des parpaings en ciment à deux encablures de la Grande Halle. Nestor les attend, adossé à une masure en taule mitoyenne. D'un signe de tête il leur ordonne d'entrer dans la tente. Le Ferrailleur leur emboîte le pas et ils se retrouvent tous face à une femme allongée sur un lit de paille à même le sol. Dans un recoin de la tente se trouve un sac à dos ouvert qui vomit son contenu sur le sol de terre humide. Gobelets en métal, gourde, filtre à eau, torche, un bout de corde, tout le nécessaire du parfait pillleur de ruines.

« Démet. Les gars dont je t'ai parlé sont là. »

La femme se redresse d'un coup sec. Ses yeux sont enfoncés dans ses orbites sombres et nul ne peut en distinguer la couleur. Ses traits sont émaciés, ses cheveux bruns broussailleux partent dans tous les sens et masquent à peine la crasse qui recouvre son visage. Ses oripeaux de cuir sont usés.

« C'est eux ? »

« Oui Démet, ce sont eux. Dis-leur ce que tu as vu. »

« Pas si vite ! J'ai dit que j'parlerai quand Persa s'ra rentrée à la maison ! »

« Quoi ? Non Démet, on ne va pas remettre ça... Devant des étrangers en plus. Je t'ai dit que je faisais tout ce que je pouvais pour la ramener mais que... »

« Et résultat elle est pas là ! Ces des bourgeois ceux-là non ? Y vont chez les faces de charbon comme y veulent ? Alors s'y veulent savoir c'que j'sais y vont m'aider. Et toi t'dis rien tant qu'y l'ont pas fait ! Sinon y s'démerdent tous seuls ! »

Nestor secoue la tête de déni mais se résigne. Il fixe les compagnons et hausse les épaule avant de faire un geste de direction de la femme. Les personnages comprennent qu'ils doivent se plier à son chantage.

« J'avais des blêmes d'argent, alors j'ai v'lu faire un prêt. Mais les sacs à Dinars y donnent rien à nous'autes, alors j'ai dû taper ailleurs. J'ai pu m'acheter plein d'matos. On est parties avec Persa, mais on a rien trouvé, tous ces fils de putes de face de charbon ont ratissé tous les abords. Alors on est r'venues sans rien. Mais le prêteur, y voulait rien s'voir. Y m'a pris ma Persa, y m'a dit qu'elle paierait ma dette en nature ! Salopard ! Enculé d'emplumé de merde ! Alors ouais, j'ai vu que qu'chose pour vous ouais, vos zigues j'les ai vus, mais si vous voulez s'voir où et surtout où y allez, faut m'ramener ma gamine d'abord ! Sinon vous p'vez vous broser ! Y la mise à tapiner dans une Maison de la Honte... Le « Bling » qu'y l'appellent ces fils de gendos ! »

La Ferrailleuse reprend son souffle et réprime un sanglot en même temps, puis perce l'équipe de ses orbites sombres.

« Ram'nez la. Ou vous aurez rien d'moi. »

Le groupe sort et Nestor, l'air contrarié, s'adresse à eux.

« Elle ne m'avait rien dit... Sale affaire que sa fille, mais elle savait à quoi s'en tenir en contractant une dette si importante auprès des Apocalyptiques... Ce n'est pas une raison, mais la sortir s'est avérée plus difficile que prévu. Si vous y parvenez, vous ne rendriez pas seulement service à Démet et Persa, mais à toute la communauté. »

Le groupe doit alors se rendre à Terres Putains. Les Maisons de la Honte sont un amas de maisons closes, bordels et autres hôtels de passe miteux tenus par les nuées locales. De la tente de toile percée pour une passe rapide à 10 Dinars sans aucune intimité avec les dix autres clients qui attendent dehors à la nuit d'amour avec les plus belles pies de Toulon, toutes garanties sans syphilis, dans une suite somptueuse, il y en a pour toutes les bourses. Littéralement.

Dans les contre-allées qui sillonnent ce champ des plaisirs, des bonimenteurs et des charlatans ont installé leurs étals par dizaines. Des remèdes miracles contre la perte de virilité aux aphrodisiaques garantis 100% pures glandes de Phéromanciens, tout se trouve ici. Et si les racines ne suffisent plus, des diseuses de bonne aventure aux atours bariolés et chatoyants, lisent les lignes de la main contre quelques pièces pour les pauvres âmes en peine en quête d'espoir.

La bande parvient devant une baraque de planches semblable à toutes celles du quartier, mais dont la devanture a été intégralement transformée. Pareille à une façade de demeure Néolibyenne décorée de motifs en arabesque, l'établissement accueille ses visiteurs avec un néon grésillant bleu affichant crânement « Le Bling ». La clientèle plus que huppée ne semble pas tenir rigueur du plâtre peint à la va-vite qui s'écaille déjà en plusieurs endroits. Qu'importe, la foule est au rendez-vous. Une file d'attente interminable s'étend jusqu'aux abords de la baie, et des Eperviers en faction devant la porte filtrent les entrées. S'ils veulent rentrer, les personnages doivent attendre leur tour comme le premier quidam venu, le cas contraire, alors qu'ils s'avancent vers les videurs, un immense gaillard s'interpose.

« Où croyez-vous aller comme ça ? »

Un colosse à la peau aussi blanche que le lait leur fait face. Son crâne est entièrement rasé à l'exception d'une épaisse touffe de cheveux blonds presque translucides qui recouvrent tout son pariétal pour se terminer en une longue natte tressée. Deux faucilles entrecroisées sont tatouées sur son torse nu. Des dizaines de lames et couteaux pendent à sa ceinture. Ses yeux rouges sang passent rapidement d'un membre à l'autre du groupe.

« La file c'est là-bas, vous allez attendre votre tour comme tout le monde. »

Fantôme ne les laissera pas passer comme ça, même contre un bakchich, après tout sa maison de passe se veut déjà haut de gamme et cible des Néolibyens pleins aux as, cette manne abondante le rend virtuellement incorruptible. Il faut alors lui expliquer la situation, là, à même la rue.

« Persa ? Ah bah oui tu parles. Une gagueuse de quatorze ans des Ferrallies à peine abîmée ça ne court pas les rues. Mes clients l'adorent, y compris leurs bonnes femmes. Ils jouent au maître surpris par sa femme au lit avec la jeune nouvelle esclave. Je vous passe les détails mais le scénario fait fureur. J'ai aucune raison d'arrêter un aussi bon filon. »

GIORGIO MARAUDEUR

Pour la course poursuite, utilisez les règles introduites par Artifacts, à la section The Chase, p 74 de la Version anglophone.

Le gamin met aussi des bâtons dans les roues de ses poursuivants. Vous pouvez choisir de sacrifier le double succès en cas de déclencheur, ne conserver qu'un seul succès, et utiliser l'effet spécial pour jeter un obstacle sur le chemin. Tout est bon pour ralentir ses poursuivants. A chaque fois, les personnages doivent réussir un jet d'**AGI+Mobilité (3)** ou tomber à la renverse et perdre ainsi 2 succès sur ce tour.

Pour le reste des stats de l'Anguille, prendre le profil d'un garde du Beau Monde, p 200 de la VF de TKG.

CATCH ME IF YOU CAN

Si les joueurs échouent à rattraper l'Anguille et à l'amener, mort ou vif, à Fantôme, celui-ci refusera de les aider et cette piste s'avèrera une impasse.

Il faut se rendre à l'évidence, l'argent n'est pas une variable de cette équation sur lequel jouer. La négociation ne peut se faire que sur la base d'une discussion argumentée. Ceux qui tentent de le convaincre de simplement rencontrer la fille doivent réussir un jet de **CHA+Expression (3)**.

« Bon bon bon... Ecoutez, voilà ce qu'on va faire. J'ai un petit merdeux de mac non affilié qui braconne certains de mes clients et ça me gonfle. J'ai bien envoyé mes gars lui péter une ou deux côtes, mais ce salopard arrive à les flairer à chaque fois, bilan il se tire et il continue son affaire ailleurs. Faites-lui fermer boutique et je verrais ce que je peux faire okay ? »

Fantôme dit à ses interlocuteurs de chercher un minot qui se fait appeler l'Anguille avant de s'en retourner accueillir ses habitués.

Réussir un jet combiné d'**INT+Légendes (2)** avec **INS+Orientation (3)** est nécessaire pour se rencarder sur l'apprenti proxénète et le trouver. Il fait tapiner ses filles et ses michetons à un jet de pierre du Bling, dans une ruelle coincée entre deux baraques moisies. Alors qu'ils approchent, c'est le gamin qui les interpelle.

« Pssst ! Ouais vous là ! Ouais les gars, vous voulez d'la chatte ? Du cul ? J'ai tout ce qui vous faut, mon écurie c'est du premier choix à prix cassé. J'fournis même les vessies de porc. »

C'est un adolescent à peine pubère qui se révèle à eux. Athlétique bien que maigrichon, son visage couturé est masqué par une épaisse mèche de cheveux noirs.

Peu importe comment ils abordent le sujet, dès qu'il comprend qu'ils ne sont pas là pour consommer, sa voix déraillante s'emballe et il se fait plus menaçant.

« Quoi ? Putain c'est l'autre laiteux qui vous envoie c'est ça ? Dites-lui d'aller niquer sa mère, et tant qu'à faire niquez les vôtres aussi tas de tarés, j'fais mon business où je veux ! »

S'ils ne le laissent pas en paix, le mac prend une poignée de sable dans une sacoche à sa ceinture et leur projette dans les yeux. Tous ceux à portée doivent réussir un jet d'**AGI+Mobilité (3)** ou être aveuglés, recevant une pénalité de **-4D** sur tous leurs jets impliquant la vue jusqu'à ce qu'ils aient pu se laver correctement le visage.

Le gamin pivote aussitôt sur lui-même alors que ses tapins s'égayent comme des perdreaux dans la nature, et il se lance à toute vitesse dans la ruelle boueuse où un client malheureux se retrouve les fesses à l'air et la tête dans la fange.

S'engage alors une course-poursuite effrénée dans les rues malfamées, malodorantes et mal éclairées de Terres Putains. Tous ceux qui se lancent dans la chasse du proxénète doivent lancer un jet en opposition de **PHY+Athlétisme** contre l'adolescent. Ceux qui ont pris le sable dans la figure souffrent du malus pour leurs jets. Le mac lance **6D**, mais il connaît parfaitement les lieux, ce qui lui donne un avantage considérable. Les objets volent dans les passages sombres du quartier chaud. Une cage à poule se renverse dans un caquètement infernal, un baril roule en rebondissant vers les traqueurs, une grand-mère est projetée en arrière. Les cris des riverains sont à peine audibles dans le vacarme des pas sur le sol et des respirations haletantes.

Finalement, le morveux se retrouve coincé dans un cul-de-sac. Ah ah ! Bien fait pour sa gueule, ça lui apprendra à faire le kakou ! Il se retourne, essoufflé, les joues empourprées, mais toujours le même air arrogant de défiance dans le regard. Il lève ses mains devant le visage et ressert ses doigts sur des poings américains, prêt à en découdre.

Malgré l'épuisement, il ne devrait pas poser de grandes difficultés. Il jette **6D** pour lancer ses petits poings dans la face des grands garçons et des grandes filles, et ne fait que **4 de dégâts**. Les personnages peuvent choisir de le cogner avec des armes contondantes, ou de le massacrer avec des armes létales.

L'apprenti gangster gît, inconscient, le visage tuméfié, dans une flaque de boue. Un grondement sourd résonne dans la baie alors que le ciel se zèbre d'un éclat lumineux. Une pluie de printemps s'abat sur la ville, lavant les plaies et les contusions des combattants du soir. L'équipe ramène le corps inanimé du mac devant le Bling où Fantôme les accueille avec un grand sourire.

« Ah ! Vous n'imaginez pas comme ça me fait bander de le voir comme ça ce petit sac à foutre ! Il vit encore ? Oui ? Parfait. Parfait parfait. Mes gars vont s'occuper de lui. Vous m'avez enlevé une putain d'épine du pied, merci les gars. De quoi ? Oui oui oui, le deal. Persa, la petite Persa. Putain de merde, ils l'adoraient les enturbanés... Le fric

qu'ils ont pu claquer sur elle... Misère ! Mais c'est fini. Je ne l'ai plus, un vieux Marchand m'a lâché une fortune pour en faire sa concubine officielle je crois, une connerie de ce genre, pour ce que j'en ai à foutre... Grâce à son fric j'ai pu me payer une fontaine d'intérieur, et plein d'autres choses bien tape-à-l'œil, ils aiment ça les enturbanés... Oh là oh là on se calme ! Je ne vous ai jamais dit que j'allais vous la filer ! Mais j'ai le nom du gars, relax, faut vous détendre les mecs, on a tout ce qu'il faut à l'intérieur si vous voulez... L'acheteur ? Oui oui, Hadun qu'il s'appelle, le vieux Hadun. Il crèche à Cour Argent avec les autres bourgeois. »

Direction les beaux quartiers pour partir à la recherche de ce Néolibyen Hadun.

Un simple jet d'INT+**Légendes (3)** permet de se renseigner auprès d'autres Marchands ou jeunes Scribes Néolibyens qui peuvent sans difficulté indiquer l'emplacement de la demeure du vieil homme. C'est une somptueuse villa nichée sur la colline de Cour Argent, à l'ombre du palais du Pillard. Lorsqu'ils demandent audience au maître de maison, un serviteur conduit les membres du groupe à travers un petit jardin sec merveilleusement bien arrangé. Des zones sableuses ont été aménagées pour permettre à une flore très rare de pousser. Des cactus et autres essences du désert s'égaye dans cet environnement aride et artificiel. Sous un auvent bleu marine, un salon d'apparat a été aménagé. Des divans finement sculptés de motifs évidés dans le bois et incrustés de nacre sont garnis de coussins turquoise aux broderies d'or et d'argent. Deux jeunes femmes, l'une Africaine vêtue d'une tenue de soie blanche ample ajustée par une ceinture brodée, l'autre Européenne habillée d'un sari dans des tons orangés, s'esclaffent bruyamment sous le regard bienveillant d'un vieillard assis sur une chaise sans dossier. Le vénérable négociant se tient difficilement droit grâce à une canne gravée de visages anguleux, mais son regard calme et sa barbe grisonnante sont sources d'apaisement.

A la vue des arrivants, il opine lentement du chef à leur intention et les deux jeunes filles se lèvent et saluent dignement les visiteurs, la première avec élégance, la seconde avec maladresse.

« Voyageurs, soyez les bienvenus dans mon humble demeure. Mon domestique m'informe que vous avez demandé à me voir, que puis-je faire pour vous être agréable ? »

Le vieil homme se montre attentif et compréhensif. A mesure qu'ils exposent la situation, son visage reste souriant et impassible. En revanche, ceux qui observent les femmes peuvent, sur un jet d'INS+**Empathie (3)**, relever que l'Européenne tressaille à l'écoute de l'histoire à plusieurs reprises, et que son visage révèle une expression d'inquiétude contrariée à plusieurs reprises.

« Hmm... Oui je comprends. » Il tend délicatement sa main vers l'adolescente blanche et cette dernière s'en saisit aussitôt, refermant les siennes dessus.

« Je vous présente Persa, ma concubine. Notre... Union, dirons-nous, n'est pas encore finalisée, les formalités administratives sont interminables... Mais pour moi cela ne change rien. J'ai souhaité l'avoir à mes côtés, et elle a accepté. Néanmoins, aucun oiseau en cage qui veuille s'en-

voler ne conserve un beau ramage bien longtemps, elle est libre de ses moindres faits et gestes, et pour vous le prouver, je vais vous la laisser vous l'expliquer, seule. »

Il embrasse la main de sa compagne et se lève péniblement de sa chaise, aidé par les deux femmes. Il adresse un salut un peu plus formel aux personnages et s'éloigne lentement vers la maison, soutenu par l'Africaine. A peine ont-ils disparu sous la pénombre de la pergola du perron que la petite Européenne se jette aux pieds des compagnons.

« Pitié ! Pitié ! Ne me ramenez pas là-bas ! J'veus en supplie ! Laissez-moi ici par pitié ! »

Des larmes commencent à couler le long de ses joues. Les personnages doivent réussir un jet de **CHA+Considération (3)** pour l'apaiser un peu. Elle se relève timidement et bat les plis de sa robe pour les lisser, avant de rasseoir sur un divan, tenant de prendre une posture digne.

« Vous n'savez pas c'que c'est la vie là-bas, c'est l'enfer ! On a rien à bouffer ! On peut pas aller dans les marais sinon on crève ! Sans Nestor qui nous file un peu de bouffe et un peu de taf sur la Gondole, on se serait déjà tous dévorés ! C'est la dèche ! Ici c'est bien, on me traite bien, tout le monde est souriant, j'ai plein à manger, et Hadun... Ben d'jà il est gentil avec moi, pas comme toutes ces brutes au Bling où les connards qui v'naient dans ma tente la nuit pendant qu'ma mère dormait... » Son poing se crispe et une expression de rage traverse son visage. « Puis c'est pas comme s'il pouvait m'faire quoique ce soit vous voyez... Ben vous comprenez quoi... » Elle laisse pendouiller sa main dans le vide comme de la chair flasque. « J'risque pas d'avoir l'ventre rond de suite... Voilà z'avez pigé. Pis la jeune là, c'est sa fille, elle aussi est gentille. Officiellement j'suis une servante, mais en vrai j'fais c'que j'veux, j'vais où j'veux, et j'peux m'acheter plein de belles choses ! »

Confrontée à l'inquiétude de sa mère, elle prend un air penaud.

« Ben ouais j'me doute. J'pense beaucoup à maman, mais elle déteste les faces de... Les Africains, et pis elle voudra pas v'nir, trop fière. Elle s'est bien occupée d'moi vous savez, elle m'a donné tout ce qu'elle pouvait, elle m'a appris plein de trucs, mais... Mais j'veux plus vivre là-bas. Pis si j'y r'tourne, d'la voir ? Ca va m'bloquer, j'vais plus partir, et ça j'veux pas. Non, j'veux pas. »

Elle fouille sous un des coussins et sors une sacoche en cuir qui résonne de nombreux tintements métalliques.

« Tenez. Si z'êtes v'nus jusqu'à moi c'est qu'vous êtes fiables. Donnez-lui ça, dites-y que j'vais bien mais j'veux pas revenir. Dites-y que je fais ma tête de doum-doum, elle saura que c'est moi qu'ai dit ça. Y'a quelques Dinars pour elle, ça devrait la pousser un bout, têt même qu'elle pourra r'partir en Borca, mais moi j'reste ici. »

Elle se lève, s'incline toujours aussi maladroitement

GIFT

Persa confie une bourse contenant pas loin de 300 Dinars aux personnages, une somme coquette pour cette ville mais une véritable fortune pour quelqu'un vivant aux Ferrallies. A eux de voir ce qu'ils souhaitent en faire...

ment, et cours en sautant vers la maison, laissant les personnages seuls dans le jardin de sable et de rocs.

Convaincre la mère de la décision de sa fille est une ordalie. Démet passe par toutes les phases du deuil en un clin d'œil, fait quelques allers retours entre le déni et la colère, avant de finir par accepter la situation. Un jet réussi de **CHA+Considération (3)** combiné à **INS+Empathie (3)** peut aider à l'apaiser plus rapidement. Elle pleure à chaudes larmes sur la perte de sa fille mais se réjouit qu'elle soit littéralement dans un monde meilleur. Nestor écoute les explications des personnages sans dire un mot, les bras croisés sur le torse, adossé à un mur, la tête baissée, les yeux clos. Quand Démet finit par se calmer, il se contente d'adresser un hochement de tête à l'équipe et les laisse seuls avec la Ferrailleuse.

Ses larmes séchées, elle les fixe, un peu perdue. Ils peuvent enfin voir ses yeux, clairs comme les eaux de la Méditerranée, clairs comme ceux de sa fille, clairs comme une lueur d'espoir.

« Z'vez t'nu vot' part du marché. V'là la mienne. J'étais partie l'long d'Rhône, au nord-ouest d'ici, fouiller un peu l'vase, on sait jamais. C'était pas bien clair mais j'ai tendu l'moteur d'un hydroglisseur, v'pouvez pas v'planter, c'est typique. Me suis planquée, et j'vu des emplumés débarquer, avec un Africaine, savez, celle qu'ont des cercles sur l'bide, et une tête d'œuf, mal en point l'gaillard. Elle criait aux emplumés, fallait qu'elle trouve des herbes, disait qu'le gars allait pas, fallait qu'elle le calme, un truc de fièv' comme ça. Elle a pris des racines, j'crois bien même qu'elle m'a vu, mais elle a rien dit. Pis elle est remontée et sont r'partis vers l'nord. Sur c'te route, les emplumés, c'est l'Nuée d'Rhône, c'est sûr, y z'allaient à Bayonne ! Garanti ! Pour sûr ! C'tout qu'j'sais par cont' »

Cap sur Bayonne.

FRIENDS OF THE SAINT

Peut-être les personnages ont-ils entendu parler de Saint Chenil et de toute la misère qui y pullule. S'ils sont déjà venus dans le quartier, qu'ils se sont montrés corrects avec les habitants, voire mieux s'ils ont entrepris d'aider Adonaï dans ses œuvres, alors ce dernier n'attendra que 0,5 jour pour leur annoncer la nouvelle au lieu d'1.

Adonaï n'est ni mesquin ni cruel, il estime simplement qu'il est plus important de soigner et de nourrir les nécessiteux que de répondre à des quidams de passage. L'humilité de cette leçon n'est qu'un bonus bienvenu.

SCÈNE 07: LA VOIE DU MISÉRICORDIEUX

Le district est un amas de ruines sans vie plongé dans le silence. Un air vicié brûle les voies respiratoires de ceux qui s'avancent dans ce champ de désespoir. Les odeurs nauséabondes de la Grande Tannerie flottent sur toute la zone et se mélangent aux relents fétides dégagés par les algues et autres déchets organiques en décomposition dans l'eau stagnante. Une écume brunâtre surnage sur les maigres vaguelettes et le sable jonché de détritus du mal nommé Port Sud. L'ancien cœur battant de Toulon n'est plus qu'un purgatoire à ciel ouvert abandonné de tous.

Tous ? Non. Quelques formes spectrales, des parodies d'êtres humains livides et décharnés, hantent les lieux comme les restes à peine vivants d'une ancienne civilisation oubliée. Hirsutes, les yeux un peu fous, les corps abîmés par la brûlure et les carences alimentaires, ils fouillent dans les gravats à la recherche d'un lézard ou d'un vers à dévorer. D'autres se tiennent, voutés, sur des radeaux de fortune pour tenter de repêcher un objet qui leur serait utile. Un peu de bois flotté pour les feux du soir leur permettrait de tenir une nuit de plus. Leurs bras rougis, irrités par les poisons qui surnagent dans l'eau trouble, sont couverts de pustules et de cloques purulentes. Un soir de sursis est peut-être tout ce qu'il leur reste.

Lorsqu'ils se font repérer, les voyageurs impromptus voient se tendre vers eux des mains faméliques, sans un bruit, les locaux mendiant leur obole et tentent en désespoir de cause de s'accrocher à leurs braies. S'extirper s'avère plus difficile qu'attendu, l'humain conserve de la force dans la détresse, même la plus terrible. Se renseigner ici est exclu, certains finiraient sûrement par vouloir les avaler tout entiers.

Fort heureusement la route est droite vers le lieu de résidence du Jehammedan.

Ça et là ils croisent la route d'une ancienne chapelle dont les crois brisées ont été sciées sans ménagement, ou d'un blockhaus de béton. La croix à huit branches rouge dont les dernières traces marquent à peine le flanc de l'édifice permet d'identifier les anciens propriétaires des lieux.

Quelques masures encore plus misérables que celles de Terres Putains ou des Ferrallies se dressent ici et là, chancelantes, de bric et de broc, sans fondations, sans vie. Parfois un minuscule oppidum se tient sur une butte, bien trop fièrement pour son allure misérable, affichant une bannière frappée d'un symbole dont plus personne ne se rappelle, dernier acte d'orgueil d'une lignée mourante face au monde qui a choisi

de la laisser disparaître dans la plus totale indifférence.

Le groupe arrive enfin en vue d'une immense façade de basalte noir pareille à un crâne humain aux orbites évidées. Relique de la puissance Anabaptiste d'antan, la chapelle Sacré Amiel se tient au milieu des décombres, vestige calciné d'une autre époque. L'odeur de sueur, d'urine et de pus qui se dégage de l'intérieur parvient aux narines des arrivants alors même qu'ils se tiennent encore à une distance respectable, de même que les râles d'agonie et les gémissements de douleur saturant leurs oreilles.

Mais ce qui attire leur attention sur le moment est un étrange spectacle qui se déroule devant l'entrée de ce tombeau géant. Un homme parfaitement bien soigné à la barbe fournie et peignée se tient à l'envers, en équilibre sur une seule main, l'autre bien collée à son buste, les jambes écartées et tendues. Il reste immobile dans cette posture improbable, les yeux clos, alors que des enfants rachitiques tentent de l'imiter, en vain, finissant toujours le nez dans le sable dans la plus complète hilarité. Les personnages se rendent alors compte que ce sont les premiers rires qu'ils entendent depuis leur entrée dans le quartier.

◇ *Montrer le portrait d'Adonaï.*

L'Iconide termine sa gymnastique et reprend appui sur ses deux jambes. Il fixe attentivement les nouveaux venus. Son regard dégage une grande bonté, mais aussi une profonde tristesse. Il esquisse un léger sourire et s'incline pour les saluer, puis, sans un mot, se dirige vers une marmite en train de cuire sur un âtre.

Il fait tourner une sorte de spatule miteuse alors que les vagabonds et miséreux rampent hors de la gueule du monstre ténébreux, des écuelles rouillées à la main, pour quérir leur maigre pitance du jour. Le Saint homme a un mot, une parole généreuse pour chaque âme en peine. Si les membres de l'équipe tentent de l'aborder à cet instant, il se contente de lever doucement la main gauche.

« Je vous en prie. Je dois m'occuper des nécessiteux, d'abord un peu de soupe, ensuite j'irai panser leurs plaies. Nous discuterons plus tard. Si vous souhaitez aider vous êtes les bienvenus. »

Son ton doux ne souffre aucune contestation. Il verra d'un oeil plus favorable les aventuriers si ceux-ci lui prêtent main forte, surtout si le groupe comprend un Spitalier ou un Anubien, mais il ne tiendra pas rigueur aux oisifs pour autant, la charité doit venir du cœur et un cœur insincère ne peut être d'aucun secours à quiconque.

Lorsque le bon samaritain prend enfin une pause méritée, il s'assoit en tailleur face à la baie et invite ses compagnons du jour à venir le rejoindre.

« Je vous écoute, que vouliez-vous me demander ? »

Après les explications sur la situation, il prend une profonde inspiration et répond de sa voix calme tout en continuant de fixer les eaux de Toulon.

« Oui, ils sont venus ici. Une Anubienne mue par une pulsion de vie sans pareil, et un Spitalier, blessé, affligé par je ne sais quel mal, mais affrontant la peine avec courage et détermination. Deux très belles personnes. Je les ai abrités pendant quelques jours, puis ils sont partis. »

Inévitablement, la question de savoir où sont partis les fuyards va survenir. Adonaï soupire fortement.

« Je sais où ils s'en sont allés oui, en tout cas dans l'immédiat après leur départ car je ne crois qu'ils aient l'intention d'y rester. En revanche, et vous devrez me pardonner, je ne peux vous révéler ce lieu. Je leur ai donné ma parole, et par Jehammed je ne puis la rompre, même si vous me semblez habités des meilleurs sentiments à leur égard. »

Il se relève et tourne les talons pour retourner dans la chapelle dévastée.

« Je suis navré. Que Jehammed guide vos pas. »

Chou blanc. Toute tentative instantanée auprès de l'Iconide n'apportera guère plus de résultats, et s'ils commencent à se montrer hostiles, des hardes de loqueteux en guenilles et haillons se presseront pour défendre leur protecteur comme autant de mort-vivants sortis de terre. La piste vient de s'arrêter.

Alors qu'ils s'éloignent de l'édifice désacralisé, les personnages ont comme l'impression d'être suivis. Après un jet d'**INS+Perception (3)** réussi, ils remarquent une petite forme qui saute de cachette en cachette sur leurs pas. S'ils l'interpellent, ils voient sortir de derrière une pile de débris une petite fille en haillons. Sa robe est déchirée de toutes parts, son visage rond est couvert de traces noires. Ses cheveux roux bouclés flottent au vent et elle roule ses grands yeux bleus d'un membre de la coterie à l'autre.

Timidement, elle s'approche et se saisit du bas de pantalon d'un des protagonistes pour tirer dessus par à-coups. Dans sa main gauche elle tient une petite effigie de paille et de brindille sur laquelle ont été attachés deux coques de moules vides en guise d'yeux.

« Monsieur... Monsieur... Dis monsieur, tu veux bien m'aider ? J'ai entendu ce que tu as demandé à Donai, et moi je sais où la madame Africaine et le Pitalier blessé sont allés. Je peux vous le dire, mais j'ai besoin d'aide avant. Si tu m'aides, alors je te dirais où ils sont partis. »

Le groupe devrait alors s'enquérir de sa situation.

« Je m'appelle Mira. Mon grand frère lui s'appelle Luca. Mon grand frère il est gentil avec moi, comme Donai, il s'occupe de moi, mais ils m'ont pris mon grand frère, et depuis je suis toute seule. J'ai peur, faut que vous m'aidiez à ce que les méchants me rendent mon grand frère, s'il vous plaît ! »

La petite commence à sangloter. Les personnages doivent réussir un jet de **CHA+Considération (2)** avec **INS+Empathie (2)** pour parvenir à la consoler et qu'elle continue de narrer son histoire.

« *Snif* Mon grand frère, il ne faisait rien de mal, mais il a voulu trouver du travail, pour nous donner à manger... Et c'est là que le méchant monsieur tout petit est venu. Il avait d'autres enfants avec lui. Ils étaient méchants aussi. Ils ont tapé mon frère et l'ont emmené à l'orphelinat. Maintenant il est là-bas avec le méchant monsieur, il est laid, je le déteste ! Il faut le sortir de l'orphelinat ! S'il vous plaît ! »

L'Orphelinat. Un lieu sinistre doté d'une réputa-

ORPHANED

L'établissement rend une mission de service public, pour le meilleur mais surtout pour le pire. Tout le monde le connaît, peu savent ce qui s'y passe, et personne n'en parle. Les personnages peuvent tenter un jet d'INT+**Légendes** (4) en y ajoutant leur rang en Réseau pour tenter de déterminer ce qu'ils ont pu entendre depuis leur arrivée.

SUCCÈS, AUCUN DÉCLENCHEUR : un bâtiment isolé de Saint Chenil, l'orphelinat accueille tous les enfants sans parents, ou abandonnés par leurs géniteurs, et dont leurs communautés respectives ne veulent pas s'occuper.

AU MOINS 1 DÉCLENCHEUR : Opis, le taulier de l'endroit, reçoit une prime pour chaque enfant dont il prend la charge. En sus, les adolescents sont « loués » à la Grande Tannerie où ils travaillent comme des forçats.

AU MOINS 2 DÉCLENCHEURS : les quelques jeunes à avoir survécu à leur expérience à l'Orphelinat parlent d'un enfer de servitude où tous les enfants sont brisés par leur maître dès leur arrivée. C'est un temple dédié à la cruauté humaine.

tion qui l'est toute autant. Les associés du Spitalier et de l'Anubien vont devoir s'y rendre pour tirer cette affaire au clair. Un jet réussi de **PSY+Ruse** (3) leur permet de solliciter une description physique de Luca à sa petite sœur, s'ils n'y ont pas déjà pensé. Ils notent avec étonnement que Mira leur décrit un adolescent aux traits plus Africains qu'Européens, ce qui ne colle pas avec sa propre apparence. Peut-être ne sont-ils que demi-frères et sœurs ? Qu'importe, l'objectif est connu, à eux de le remplir.

Ils rebroussement chemin et s'enfoncent une fois de plus dans le quartier délabré. Pour parvenir à se diriger, les indications de Mira n'étant pas d'une totale limpidité, ils doivent réussir un jet d'**INS+Orientation** (3). Plus ils s'avancent vers l'est, pour l'odeur pestilentielle de la Tannerie se fait présente. Parvenus aux abords de la manufacture infernale, ils doivent réussir un jet de **PHY+Vigueur** (2) pour ne pas cracher leurs boyaux sur le sol. Réprimant un haut-le-cœur, ils bifurquent sur la droite et entament leur ascension vers le bâtiment lugubre qui se dessine au sommet d'une butte.

◇ *Montrer l'illustration de l'Orphelinat p 62 de TKG en VF.*

Ils se tiennent devant un portail métallique fait de deux grandes plaques d'acier massives mal engoncées. Une palissade de bois enduite de goudron ceint l'édifice tout droit sorti d'un cauchemar. Les étages et les extensions qui s'amoncellent sur le corps principal du bâtiment semblent en équilibre précaire, comme posés maladroitement par un Démoniaque ivre, donnant à l'ensemble une allure biscornue et tordue, effrayante à contempler, même par un œil adulte.

Ils parviennent à pousser le lourd portail dont le cadenas pendouille paresseusement au bout d'une chaîne. Celui-ci s'ouvre dans un grincement rauque. Leur progression vers la porte d'entrée se fait à travers une cours recouverte de galets immaculés parfaitement arrangés. La bâtisse noire et blanche les toise de toute sa hauteur contorsionnée. Les fenêtres ressemblent plus à des meurtrières qu'à de véritables ouvertures. Une cloche en fonte permet de se signaler.

Après quelques tintements, une respiration haletante accompagnant un pas lourd se fait entendre derrière la porte. Plusieurs loquets et verrous sont ouverts, et la porte s'écarte à peine. Dans l'entrebâillement, un visage disgracieux et transpirant apparaît.

◇ *Montrer le portrait d'Opis.*

« Oui ? C'est à quel sujet ? »

L'odieux gnome interroge les compagnons de sa voix aigrette. Ils doivent refréner tout le dégoût que leur inspire ce personnage pour converser avec lui.

« Luca hein ? Sa sœur veut le revoir ? Oui... Oui je comprends bien... » Si un Spitalier fait partie du groupe Opis se montrera particulièrement obséquieux, surtout s'il s'agit d'un Préserviste. Le cas contraire, il sera beaucoup plus hostile, voir ouvertement agressif s'il se sent menacé.

« Mais... Eeehhh... Vous comprenez... Ces enfants, ce sont un peu les miens ! Eheheheh... Je m'en occupe, je les nourris, je leur donne un gîte, je leur trouve du travail... C'est une communauté, je ne peux pas laisser partir un membre comme ça... Eeehhh... Si la petite veut voir son frère, elle n'a qu'à venir ici, après tout, ils seront réunis et elle pourra elle aussi rejoindre le groupe... Eeehhh... »

Ses couinements sont insupportables. Les personnages doivent réussir un jet de **PSY+Foi / Volonté** (3) pour ne pas céder à la tentation de brutaliser cet asticot répugnant.

« Eeehhh... Je vais vous dire quoi. Contre une juste compensation, enfin, pour la perte occasionnée à notre petite famille... Eeehhh... Vous comprenez ? Disons... Eeehhh... 500 Dinars et le petit est à vous. »

Réussir un jet de **CHA+Négociation** (3) permet de faire baisser le prix de 50 Dinars, jusqu'à 100 au cas où le succès est accompagné de 2 DC.

« Eheheheh... Oui... Eeehhh... Très bien. Je vous amène le morv... Le gamin de suite. »

Un temps assez long s'écoule et des cris se font entendre à l'intérieur. Il s'agit de la voix d'Opis, mais elle se fait beaucoup plus autoritaire, plus grave aussi, qu'avec les adultes. Les insultes fusent, et lorsque la porte s'ouvre, c'est un jeune homme terrorisé

qui est jeté sans ménagement aux pieds du groupe.

« Plaisir de faire affaire avec vous. » Le nain grotesque s'apprête à refermer la porte avec un sourire carnassier aux lèvres.

Si les personnages s'en sont enquis de son apparence auprès de Mira, ils se rendent compte immédiatement que l'enfant qui leur a été vendu n'est pas celui qu'ils sont venus chercher. Il est beaucoup plus jeune et bien trop pâle pour être le « frère » de leur petite protégée. Ils ont une fraction de seconde pour réagir et réussir un jet de **PHY+Force** en opposition avec Opis afin de l'empêcher de leur claquer la porte au nez. « Comment ? Pas le bon ? Eeehhh... Mais... Eeehhh... Oh vous savez c'est possible... Ils se ressemblent tous... Viens ici toi et vas me trouver le bon Luca ! Eeehhh... Il faut les excuser, ils sont tête en l'air un peu... »

Un instant plus tard un adolescent métis au regard intense apparaît sur le parvis de la porte. Ses bras et jambes nus sont couverts d'ecchymoses plus ou moins récentes.

« Voilà, cette fois ça doit être le bon... Merci encore pour votre patronage. »

La porte close, le garçon qui avait conservé tout son flegme jusqu'ici fond en larme et s'effondre dans les bras du plus proche adulte. Traumatisé, l'adolescent libère toute la peine, la rage et la frustration accumulées.

Les retrouvailles avec sa sœur sont un instant de pur bonheur qui suspend le temps. Les deux enfants s'étreignent de toutes leurs forces, laissant couler leurs larmes telles des fleuves de bonheur. Quand enfin Luca finit par sécher ses larmes, il se tourne vers ses sauveurs.

« Merci ! Merci, merci mille fois ! Merci ! Vous... Vous savez pas... Mais... Pourquoi avez-vous fait cela pour moi ? Pour nous ? »

Confronté au serment de sa cadette, Luca prend un air grave et se tourne vers cette dernière.

« Mira ? Il faut dire aux gens ce que tu as vu d'accord ? »

Aussitôt, la petite baisse la tête. Elle sert sa poupée avec les mains dans le dos et fais des demi-cercles dans le sol poussiéreux avec son pied.

« Mira ? »

« Je... Je sais pô. En fait... En fait j'ai menti. J'ai rien entendu. Je sais pas où ils sont allés les gens qu'ils cherchent... J'ai menti pour te... »

Elle n'a pas le temps de finir sa phrase que son aîné la gifle. La fillette éclate en sanglots alors que son frère jette un regard terrifié aux personnages. Il se décale pour s'interposer entre eux et sa sœur, plaçant son bras gauche comme un bouclier protecteur. Ses yeux les interrogent, vont-ils vouloir lui faire payer le pieux mensonge de la petite ? Vont-ils le lui faire payer à elle ?

La suite dépend entièrement du groupe et de sa réaction. S'ils se montrent violents, Luca ordonnera à Mira de s'enfuir et luttera de toutes ses forces pour lui donner le temps de s'échapper, et il préférera finir embroché sur une épée plutôt que de retourner à l'Orphelinat. S'ils se montrent compréhensifs et acceptent de s'être fait berné par une gamine de 5 ans, alors les deux enfants seront comblés de joie et leur promettentront mille et une fois de les aider le jour où ils en auront besoin.

En attendant, ils ne sont guère plus avancés et doivent explorer une autre piste.

SCÈNE 08: LA VOIE DU LIBÉRATEUR

Le groupe se tient devant un haras longiligne ceint d'une clôture d'acier rouillé surmontée de fils barbelés. Un chemin de ronde s'étend sur toute la longueur de cette enceinte de fortune, permettant aux Cadets en faction de surveiller les alentours bruyants et agités des Terres Putains. Un grand portail brimbalant flanqué de deux miradors rouillés donne sur une cour où des jeunes gens en uniformes rapiécés se livrent à des exercices physiques éreintants sous les hurlements injurieux d'impitoyables instructeurs. Une bannière tricolore frappée d'une fleur de lys en son centre accrochée au poste d'observation d'une des tours de garde, pend mollement, se soulevant au gré des courants d'airs.

Deux sentinelles se tiennent devant l'entrée, l'air maussade et lassé. A l'approche des personnages, elles se raidissent, agrippant fermement leurs fusils, et l'une d'elle interpelle les nouveaux arrivants.

STREET BRATS

Les deux gamins vivent dans la rue et ne constituent pas des alliés de poids...

Sauf pour quelqu'un qui saurait les utiliser. Ils voient ce que peu peuvent observer et personne ne les remarque. En outre, ils pourront venir en aide aux personnages au cours des événements de TKG, par exemple en leur ouvrant une ruelle secrète pour s'échapper d'une embuscade, ou pour leur dire qu'ils ont vu des Chroniqueurs roder quelque part dans Terres Putains...

FREEDOM FIGHTERS

Les personnages ont pu avoir l'opportunité de développer des accointances avec la Résistance de Toulon.

S'ils sont appréciés par les patriotes Frankéens, alors la Générale Morceau saura se rendre disponible pour les recevoir en 0,5 jour au lieu d'1.

« Halte là ! Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire ici ? C'est un terrain militaire, l'accès est interdit aux civils ! Oh ! Pardon Spitalier... Je ne vous avais pas vu. Qu'y-a-t-il pour votre service ? »

Après avoir reçu quelques explications, le soldat se casse le menton, pensif.

« Louise ? Pour des personnes disparues, faut voir avec l'inspecteur en chef non ? C'est le Commandant Chaillu qui gère ce genre de cas ? »

Pour toute réponse la Cadette blasée se contente d'acquiescer d'un lent hochement de tête.

« Hmm... Donc, vous rentrez dans le camp, vous traversez le corps principal, après un petit hall vous arrivez dans une cour intérieure. Vous continuez tout droit et vous débouchez sur une autre aire d'entraînement. Là vous bifurquez à droite, vous longez le bâtiment, et normalement vous devriez tomber sur des bureaux avec des panneaux en bois, cherchez celui du Commandant Chaillu et vous serez arrivés. Ah, avant que je n'oublie, vos armes doivent toutes être rangées dans un étui, sac ou peu importe, mais elles ne doivent pas être immédiatement accessibles. Sauf pour vous Spitalier, vous c'est bon. »

Après avoir adressé un salut assez peu martial aux gardes, les associés s'enfoncent dans Camp Résistance. Ils croisent les quelques Cadets qui s'époumonent sur un parcours d'obstacles. Franchi le seuil du quartier général, le long d'un couloir peu éclairé, ils peuvent entreapercevoir au détour d'une porte entrebâillée, des salles bien rangées au confort très spartiate. La cour intérieure, immense atrium au cœur des écuries, probablement utilisée un temps pour des exhibitions équestres, a été transformée en place d'arme avec un immense mat aux couleurs en son centre, figé dans un poing de géant en bronze. Un pupitre en bois se tient seul à l'extrémité nord. Un second corridor plus loin, ils débouchent dans une troisième aire ouverte, elle aussi contenant des sites d'entraînements. Un stand de tir, contre les remparts nord et est, ainsi qu'un bassin rempli à ras-bord d'une boue épaisse et malodorante. Alors qu'une petite demi-douzaine de malheureux Cadets patauge dans la gadoue, une Spitalière à l'allure bien militaire, enseigne à un autre groupe l'art de placer son masque à gaz correctement sur le visage.

Longeant les paddocks, la coterie atteint enfin sa destination. La porte de la pièce est ouverte et dévoile un petit bureau exigu croulant sous des piles de documents. Une carte de la ville barbouillée d'inscriptions cryptiques est suspendue au mur. Des clous reliés à des cordelettes rouges percent le plan en de multiples endroits, et tout autour sont collées des portraits d'individus dont la tête est mise à prix. Parmi la galerie de sales trognes, les compagnons peuvent reconnaître un Hellvétique nommé Baptiste dont la tête ornait déjà les couloirs du terminal de Morvant, et un certain pirate Africain sur la figure duquel a été dessinée une grande croix rouge.

Derrière les ziggourats de papier est assis un homme âgé, joufflu, avec un léger embonpoint, au regard clair pétillant, et au crâne dégarni cerné de cheveux bruns en tonsure. La moitié gauche de son visage semble avoir été réduite en bouillie tant elle est hideusement déformée.

C'est comme si sa peau avait fondu. La commissure gauche se déforme dans un rictus quasi permanent qui révèle sa dentition. Sa brûlure se poursuit tout le long de son corps, et sa main n'est pas dans un meilleur état. Il la frotte souvent comme s'il étalait de la pommade dessus. Son uniforme semble trop serré mais reste soigné et propre.

Quand son regard croise enfin celui de ses visiteurs, il se redresse, époussette un peu son uniforme et tend sa main droite en direction du plus proche interlocuteur.

« Bien le bonjour camarade ! Qu'est-ce qui vous amène dans ce lieu de perdition ? »

Après avoir cordialement salué chaque nouveau venu, il se rassoit et écoute religieusement l'exposé de la situation qui lui est fait. Régulièrement, il passe sa main droite sur sa chair boursouflée, au niveau de l'oreille gauche.

« Oui je vois, je vois, je vois... Bah, c'est pas difficile, si vos deux copains en goguette se sont planqués ici et se sont faits la malle, c'est qu'ils ont été aidés, sinon ils se seraient faits choper, un Spitalier blessé et une Anubienne, ensemble, ce n'est pas fréquent ici. Ça veut dire qu'ils sont passés par des intermédiaires, des contrebandiers à n'en point douter. »

Il s'arrête un instant pour avaler quelques gorgées d'eau.

« Aaaahh ! Hmpf. Il y a quelques groupes qui opèrent dans le quartier, des Apocalyptiques pour la plupart, il y a des tas de nuées qui virevoltent autour de la ville, mais aussi ces Africains un peu rétifs aux Néolibyens, les Léopards qu'ils se font appeler. Esclaves, armes, Brûlure, ils trempent tous dans toutes sortes de trafics qui gangrèment la ville. On y mettrait bien de l'ordre, mais le maître des lieux estime que tant que ça ne gêne pas le commerce d'artéfacts à Cour Argent, ça ne vaut pas la peine d'intervenir, et comme chacun fait sa loi dans son quartier, littéralement, c'est un calvaire pour arriver à monter une intervention... »

Il fait une petite pause, se racle la gorge et fixe le Spitalier du groupe.

« Vous ! Vous vous pourriez accélérer les choses. Ça fait des mois que mes Gendarmes ont repéré une sorte de grand marché à ciel ouvert, à l'ouest d'ici. Les gens du coin appellent ça les Distillateurs d'Armes... Tsss, quelle connerie. Ils vendent de tout, y compris de l'équipement appartenant aux Cultes. Toutes les tentatives de les arrêter ont échoué, ils ont des guetteurs partout et la population les soutient, à peine nos gars ou les Fléaux s'approchent du secteur que pouf ! Tous les étales disparaissent et les rues sont aussi vides que celles de Saint Chenil. Le temps de débarquer que vous n'avez plus que de la poussière à ramasser. Non pour les choper il faudrait monter une vraie opération, avec une prise en tenailles et les effectifs adaptés. J'ai essayé de demander, mais mille fois on m'a dit qu'il y avait d'autres priorités, la Franka, la patrie, gna gna gna... Je l'aime ma patrie, mais à quoi ça sert de se battre contre les Manciens si on ne peut même pas maintenir l'ordre là où on vit, vous pouvez me le dire ? Non c'est voué à l'échec. A moins. A moins qu'un dignitaire d'un autre Culte vienne à se plaindre de matériel manquant et demande une action conjointe avec la Résistance... Vous

voyez où je veux en venir ? »

Il fait un clin d'œil comme pour ponctuer son propos et sa question rhétorique. Les personnages doivent réussir un jet d'INS+Empathie (2) pour déterminer que l'officier de la Résistance semble se servir de leur affaire et de leur présence comme d'un prétexte pour faire avancer son propre agenda. Confronté à cette révélation, le Commandant ne semble pas s'offusquer, il garde même son air bonhomme.

« Oui, c'est vrai, je ne suis pas particulièrement ému par votre histoire, et oui faire fermer ce marché clandestin ne semble pas avoir grand-chose à voir avec votre affaire. Mais en réalité je pense que si, sincèrement. Vos deux zigues ne se sont pas faits la belle tous seuls comme des grands, ils ont forcément eu recours à un passeur. Si mon intuition est bonne, alors en donnant un coup de pied dans la grande fourmilière, vous trouverez nécessairement des traces. Un papier, un message, un gars prêt à se mettre à table contre une peine plus légère... J'en sais rien, mais ils ont forcément laissé une trace et elle passe forcément par ce foutoir dans nos bas-quartiers. »

Un jet d'INS+Empathie (3) permet de déterminer qu'il est honnête dans ses propos et qu'il croit fermement en ce qu'il dit. S'ils acceptent de se joindre à son plan, l'officier rondouillard sautille de joie sur sa chaise et s'exclame.

« Fantastique ! Par la Franka vous ne le regretterez pas ! »

Aussitôt, son visage s'assombrit, comme traversé par un nuage.

« Par contre... Va falloir convaincre la Générale... Et ça, ça ne sera pas une sinécure vous pouvez me croire... Elle est aussi souple qu'une poutre de béton renforcée par des barres d'acier... Bon, je vais déjà nous arranger une entrevue, mais le moment venu, insistez bien sur le fait que vos propres investigations vous ont menées à la conclusion qu'il y avait une piste aux Distillateurs, sinon elle ne lâchera pas. Faites-moi confiance, c'est un pieu mensonge dans notre intérêt à tous. »

◇ 0,5 à 1 jour plus tard

Le groupe est rassemblé sur la place d'armes avec des dizaines d'autres soldats de la Résistance en rangs serrés. Droits comme des piquets, armes le long du corps, encadrés par leurs supérieurs, ils attendent dans un silence religieux, osant tout juste respirer. Le drapeau de la nation Frankéenne, hissé haut, flotte fièrement au-dessus de tous. Une porte au nord s'ouvre et une femme au treillis bardé de médailles apparaît sur le perron, se dirigeant d'un pas décidé vers le pupitre. Un Commandant rugit alors.

« Gaaaaarde à vous ! Présentez aaarmes ! »

Dans un tonnerre de claquements de bottes, tous les soldats assemblés portent leur fusil sur l'épaule droite, main gauche à la perpendiculaire.

◇ Montrer le portrait de Zoé Morceau.

« Officiers. Soldats. Cadets. Femmes et hommes de Franka. Mes sœurs. Mes frères. Aujourd'hui encore on me rapporte vos progrès, votre détermination à l'entraînement, votre dévouement dans la propagation de notre crédo, votre abnégation à la Franka, votre patriotisme. C'est bien. C'est excellent même. Je suis fier de vous. Mais ce n'est pas assez. Nous ne sommes pas encore assez nombreux. Nous ne sommes pas encore assez prêts. Nous ne sommes pas encore assez armés. Armés pour terrasser cet ennemi odieux qui se cache par-delà les monts qui nous entourent, loin dans les marais au nord, au-delà de la Forêt des Adoptants, plus loin que la Cité des Rayons, au cœur même de notre belle nation injustement dévastée, à Souffrance ! Nous ne sommes pas encore prêts à délivrer le coup de grâce ! Et pourtant, chaque jour notre ennemi se fait plus pressant, plus puissant, plus nombreux. Chaque jour des filles et des fils de Franka sont enchaînés aux monstres puants qui hantent nos terres ancestrales comme si elles leur appartenaient ! Chaque jour des étrangers foulent notre sol pour en piller les richesses sans se soucier des tourments que le peuple de cette terre endure ! Nous devons être prêts ! Nous devons faire grossir nos rangs ! Chacun de vous doit devenir une machine à tuer des parasites ! Chacun de vous doit amener 10 de nos sœurs et frères à rejoindre notre cause ! Chacun de vous doit être prêt à tout pour sa patrie ! Lorsque tous les fils et filles de cette nation se tiendront côte à

CONVINCING ZOE

Les personnages peuvent choisir plusieurs approches différentes pour tenter de persuader la Générale de lancer une opération à grande échelle contre le marché clandestin des Terres Putains. Pour déterminer la meilleure approche, faites-leur lancer **CHA+Considération (3)**, en cas de réussite, ils sauront que flatter son idéalisme est la méthode optimale. Accordez leur des bonus / malus au jet de dés selon la méthode choisie :

S'ils optent pour la manière forte et tentent d'intimider Zoé, ils échouent et finissent au trou.

CHA+Négociation (5) s'ils essaient de corrompre Zoé. Elle n'est pas totalement insensible aux questions d'argent, mais son mépris pour les Cultes est tel qu'elle aura systématiquement un a priori négatif envers toute proposition pécuniaire ou matérielle.

CHA+Expression (3) s'ils essaient de la convaincre en faisant appel à ses idéaux, son patriotisme, l'image de la Résistance auprès de la population...

Dans tous les cas, en sus des modificateurs issus de la qualité du RP des joueurs, ajoutez **+1D** pour chaque service rendu par le groupe à la Résistance, et **-1D** pour chaque crasse, réelle ou perçue, faite aux Clanistes patriotes. En outre, s'ils ne font pas mention d'une piste comme suggéré par Chaillu, ils reçoivent une pénalité de **-2D** à tous leurs jets.

côte, armés, prêts à mourir pour leur idéal, alors la Franka sera libre, et il n'y aura plus qu'une seule et unique alliance, LA RESISTANCE ! »

A ces mots les soldats hurlent des vivats d'acclamation pour leur Générale. Le calme revenu, la cheffe du camp passe dans les rangs et adresse un mot à chaque combattant, accrochant tantôt une médaille, donnant tantôt une poigne chaleureuse et une tape sur l'épaule. Les yeux des jeunes gens brillent d'admiration et de dévotion. Nul besoin d'être psychologue pour devenir qu'en cet instant, ils seraient tous prêts à mourir pour elle.

Derrière la Générale, une petite troupe d'hommes et de femmes en uniformes impeccables, sans une froissure, ni le moindre accroc, petites lunettes rondes sur le nez, la suit comme une volée de mouche, notant frénétiquement des tas de choses dans des carnets et des calepins.

La cérémonie terminée, Zoé adresse un signe de tête à Chaillu et invite l'ensemble du groupe à la suivre. Lui emboitant le pas, la troupe s'enfonce dans les coursives de la bâtisse. Ils empruntent un escalier étroit pour rejoindre le 1er étage où la Générale pénètre dans une pièce dont les fenêtres donnent sur toutes les cours de l'enceinte. Bien que très spacieux, le bureau est aménagé de façon extrêmement spartiate. Des cartons et des affaires non déballés s'empilent dans un coin. Pour tout mobilier, un bureau de bois, une table longue couverte de cartes militaires, quelques étagères pour la plupart vides simplement garnies de quelques traités militaires, et un lit de camp parfaitement fait au carré. La salle semble dépourvue de toute chaise. Zoé se tient derrière son bureau, écrivant quelques notes sur une feuille volante qu'elle finit par signer et tendre à l'un des gratte-papier qui l'avait suivie jusqu'ici. Il la salue d'une façon bien trop cérémonieuse et quitte l'assemblée.

« Commandant Chaillu, vous m'avez dit que ces personnes avaient des informations importantes concernant les trafics en ville. Je vous écoute. Mais sachez que mon temps est précieux, vous avez 10 minutes, et pas une de plus. »

Pendant l'exposé des faits, ceux qui ne s'adressent pas directement à la Générale peuvent tenter un jet combiné d'**INS+Perception (3)** avec **INS+Empathie (3)**. En cas de réussite, ils décèlent que Chaillu montre des signes de malaise qu'il n'avait pas exhibés jusqu'à présent, et Zoé Morceau fait montre d'impatience et d'agitation, bien avant que le temps imparti ne soit écoulé.

« Ecoutez, tout ceci est bien beau, mais en quoi cela concerne-t-il la Résistance au juste ? Hein ? Un Spitalier et une Anubienne disparus, pour autant que je m'en soucie c'est plutôt bon débarras, et ce marché de l'ombre ne nous cause pas de tort directement. C'est une nuisance, c'est certain, surtout si des bourgeons y circulent, mais ce n'est pas notre but. Notre but est de libérer notre peuple et notre patrie de l'oppression des monstres qui occupent notre sol sacré ? En quoi coffrer trois contrebandiers va faire progresser cette quête ? En quoi sacrifier de braves Cadets et Gendarmes va aider nos sœurs et nos frères à Toulouse et sur les autres fronts ? Non, tout ceci est un travail pour ces amateurs du Beau Monde, pas pour des soldats entraînés pour la guerre. »

Elle s'avère une interlocutrice bien plus rétive et féroce que prévue, une vraie tigresse. Si les personnages parviennent enfin à percer son mur de refus, elle commence à entrevoir des avantages à s'engager dans cette opération.

« La popularité est un puissant moteur... Vous avez raison. Débarrassons-nous de ces cloportes et la population nous offrira tout son soutien, et alors nous verrons les candidats à l'incorporation faire la queue jusqu'à Port Lagagne ! Jusque sous les fenêtres de ce crétin parfumé suffisant. Oui... »

Elle dévisage alors les protagonistes, un par un, insistant particulièrement sur le Spitalier.

« Très bien. Vous m'avez convaincue. La Résistance fournira des hommes pour appréhender les criminels responsables de ce marché noir. Vous aurez deux unités à votre disposition. Si vous voulez engager plus de forces à vous de trouver le reste. Pour diriger la manœuvre je vous confie aux bons soins de la Commandante Isabeau. C'est mon meilleur élément, elle saura vous mener dans les rues tortueuses de Terres Putains. Ce sera tout. »

Chaillu déglutit lentement et son visage exprime 50 nuances de dégoût. Il salue tout de même sa Générale qui le lui rend, impassible. La bande quitte le bureau de

Zoé Morceau. Dans le couloir, Chaillu pousse un profond soupir et sort un cigare qu'il allume. Après avoir tiré quelques lattes en silence, il semble retrouver son expression joviale.

« Bon... Ben ça ne s'est pas si mal passé que ça finalement... Isabeau... C'était à prévoir, la Générale préfère la jeune génération. C'est une bonne petite, elle est courageuse et sait y faire avec les gars. Allons lui annoncer la nouvelle. »

L'équipe suit l'officier dans sa déambulation à travers les boyaux mal éclairés du bastion local des combattants de la liberté. Après quelques détours, ils entrent dans une salle commune relativement confortable considérant les standards du mobilier qu'ils ont pu croiser jusqu'à présent. A l'intérieur, une poignée de jeunes gens conversent ensemble autour d'une bouilloire chauffant sur un poêle. Ils s'interrompent pour saluer Chaillu qui leur répond avec solennité. Parmi les visages encore non marqués par les ans, une femme se distingue par son port fier.

Sa chevelure blonde descend le long de son dos soigneusement tressée en natte. Ses yeux bleus clairs capturent le regard et font presque oublier l'hideuse cicatrice qui lui remonte du menton jusqu'à la jointure de la mâchoire droite. Elle porte un béret paré d'une fleur de lys argentée. Son uniforme semble de bonne facture bien que renforcé de quelques pièces de cuir supplémentaires à certains emplacements vitaux. Deux revolvers sont conservés précieusement dans des étuis sanglés à ses cuisses, et une bandoulière de munitions lui fait le tour de la ceinture.

« Commandant Chaillu, quel bon vent vous amène ? Et qui sont ces gens ? »

« Commandant Isabeau. J'apporte un message de la Générale pour vous. Pouvons-nous parler en privé ? »

Les autres officiers acquiescent en silence et s'éclipsent discrètement, laissant la salle de repos aux seuls protagonistes de l'opération. Après un bref exposé, Isabeau prend une moue contrariée.

« Je suis désolée Chaillu... Je sais que cette rafle vous tenait à cœur... Voulez-vous que j'intercède auprès de la Générale ? Après tout, c'est vous qui... »

« Non, vous êtes gentille mon petit, mais je crois que j'ai fait mon temps, et notre cheffe le sait. Elle veut du sang neuf pour la Franka, et vous avez les qualités requises. Puis... Entre nous, j'aime autant que ce soit vous et non ce sale trou du cul insolent de Charles... »

La jeune femme esquisse un sourire et laisse échapper un pouffement.

« Quoiqu'il en soit, je pense que mon rôle ici est révolu, il est temps que je retourne à mon office pour... »

« Un instant Commandant Chaillu. » Le ton autoritaire et la voix puissante de l'officière détonnent avec son attitude préalable. « Je ne vous ai pas libéré. En tant que supérieure dans cette opération, je dois m'assurer de disposer de tous les avantages possible contre notre ennemi, et vous connaissez bien les lieux ainsi que les forces en présence, votre conseil me sera donc des plus précieux, surtout si je dois m'embarquer avec une bande de... De non Résistants qui ne savent probablement pas faire la différence entre le bout d'un fusil et le cul d'une poule, sans vouloir vous offenser bien sûr. »

Chaillu se pare d'un rictus hilare.

« A vos ordres madame ! »

Isabeau répond par un simple hochement de tête et invite le reste de la troupe à la suivre. Ils se rendent tous dans une salle mitoyenne au bureau de Zoé Morceau où deux grandes tables en bois massif sont recouvertes de cartes et de plans. Des schémas de fortifications se superposent à des cartographies de villes et de secteurs urbains plus ou moins reconnaissables. Certaines représentations sont tracées à la main, d'autres images semblent tout droit vomies du ventre d'une machine de Chroniqueurs. La Commandant plonge ses mains dans cet atlas improbable et hétéroclite pour en tirer un plan détaillé de la moitié ouest de Toulon.

« Chaillu, voici notre champ de bataille. Je vous écoute. »

Le vétéran dresse un état des forces en présence, selon les estimations de plusieurs missions de reconnaissance, et de la topographie de la zone. S'ils écoutent attentivement ce briefing, les personnages peuvent tenter un jet de **CHA+Commandement (3)** pour déterminer que deux unités, même composées de soldats expérimentés, ne suffiront pas à prendre la position. Un second jet de **CHA+Commandement (3)** per-

TROPA DE ELITE

Identifier les Cultes et factions susceptibles de fournir des forces entraînées à même d'intervenir sur un site clandestin n'est pas difficile, les convaincre pourra s'avérer une toute autre paire de manches. Cette phase devra se faire essentiellement en RP, avec des jets à votre discrétion pour tenter d'emporter l'adhésion d'un autre groupe armé. Les relations déjà établies par les personnages en ville pourront s'avérer utiles. Voici quelques exemples d'unités militaires présentes à Toulon :

- ◇ Les Spitaliers – mais qui n'ont normalement pas le droit d'intervenir hors de Cour Argent ;
- ◇ Les Fléaux – mais les affres de Terres Putains ne les concernent pas ;
- ◇ Le Beau Monde – reste à convaincre Verican ou quelqu'un de plus important des bénéfices pour le Clan ;
- ◇ La Nuée Noire – frapper les autres nuées est audacieux mais pourquoi pas...

DEADLY SILENCE

Pour la manœuvre d'assassinat, se référer à la règle éponyme p 72 d'Artifacts en VO.

met d'établir qu'il faut au moins une unité supplémentaire qui prendra en tenaille le marché clandestin en descendant des hauteurs depuis les zones non habitées à l'ouest.

Les deux Résistants approuvent ces observations et la suggestion d'une manœuvre de contournement, malheureusement ils ne peuvent requérir plus d'hommes de leur Générale. Il appartient donc au groupe de solliciter une autre faction martiale de la ville afin d'obtenir des effectifs supplémentaires. Pour ce faire, Isabeau leur accorde une journée, car si ses forces doivent intervenir avec des extérieurs, elle doit pouvoir disposer d'un minimum de temps pour préparer cette attaque conjointe.

« Hmm... En effet, des renforts ne seraient pas de trop... Et cette approche par l'ouest me semble toute indiquée. Nous savons grâce à Chaillu que leur guetteurs sont essentiellement concentrés sur la partie basse du quartier, ils ne verront donc pas venir une seconde force. Par contre, cette partie de la ville... Ben ce n'est pas de la ville justement, c'est très sauvage. Oh rassurez-vous, vous ne tomberez pas sur un gendo égaré, mais par contre il n'y a que peu de chemins défrichés, c'est envahi d'herbes et de lianes. Pire, en cette période de l'année et avec toutes les pluies, le sol doit être détrempé, boueux à souhait. Quelle que soit l'équipe que vous emmènerez avec vous, il faudra qu'ils sachent progresser dans une forêt. Ce n'est pas rédhibitoire, loin de là, mais c'est un paramètre à prendre en compte. »

Tous prennent un moment pour considérer la situation, peser le pour et le contre des différentes options. Le silence se fait pesant, uniquement brisé par les bruits de pas d'autres membres de la Résistance arpentant la pièce. Puis, tous se regardent et acquiescent d'un commun accord, ils savent ce qui leur reste à faire.

« Très bien. Il se fait tard, je choisirai moi-même nos hommes. Soyez présents dès que vous aurez trouvé des alliés. Si vous n'avez pas la fibre diplomate, les préparatifs commenceront dès l'aurore, ne soyez pas en retard. »

◇ *3 jours plus tard.*

L'assaut est lancé au petit matin. Une douzaine de Résistants, tous frais et dispos, se tiennent au garde à vous dans la cour ouest de Camp Résistance. Un groupe ami se tient à leurs côtés, prêt à en découdre avec ces sales criminels répugnants. Isabeau passe en revue les troupes une dernière fois avant de donner l'ordre de marche sans éclat de voix, sous le regard un peu mélancolique du vieux militaire.

La Commandant a pris la tête d'une unité et a confié les autres à ses frères d'armes d'un jour. Une épaisse brume matinale roule depuis les collines avoisinantes vers l'anse de Toulon. Cette nappe de coton offre une couverture naturelle aux militaires pour progresser à l'abri des regards indiscrets et hostiles.

A mesure que les soldats s'enfoncent dans les basfonds de Terres Putains, les colonnes se rompent et les hommes se déploient. Les visages sont tendus, désormais la communication ne se fait plus que par gestes silencieux. A pas de loups, les Résistants et leurs compagnons avancent dans les bidonvilles encore endormis. Le soleil levant dans le dos leur offre un avantage qu'ils comptent pleinement exploiter.

Les personnages se lancent alors dans une action complexe, ils doivent cumuler **15 succès** sur un jet combiné de **PHY+Athlétisme (2)** avec **AGI+Discrétion (3)**, en **moins de 6 tours**. Isabeau est responsable de la progression de ses troupes.

Soudain les commandos se figent, le soldat de tête a levé son poing fermé niveau de sa tête. Il pointe ses yeux et désigne deux emplacements droit devant. Par un jet réussi d'**INS+Perception (3)**, les personnages repèrent les sentinelles en faction sur les toits de masures en torchis. Isabeau pivote sur elle-même afin de faire face aux membres de la coterie. Par deux passages rapides du tranchant de sa main devant sa gorge elle donne son commandement. Ils doivent éliminer ces gêneurs discrètement et définitivement.

Deux personnages doivent se débarrasser des gardes qui veillent sur les accès aux ruelles étriquées dans lesquelles sont installés les étals des marchands illicites. Pour s'approcher, ils doivent réussir un jet d'**AGI+Discrétion** contre la **Perception** des veilleurs qui lancent **5D**. Ils doivent alors passer un jet de **PHY+Corps à corps (3)** pour assassiner de leurs victimes sans faire le moindre bruit.

Les deux jeunes Apocalyptiques s'effondrent au sol alors que leurs gorges

tranchées déversent un ichor rouge sombre sur la boue séchée.

La progression des deux files humaines reprend dans une tension un peu plus palpable à chaque mètre supplémentaire. Le doigt sur la gâchette, les muscles des bras bandés comme des cordes d'arbalètes, le front enduit de sueur, les Cadets et les Gendarmes avancent à pas de loups. Quelques innocents apparaissent sur le perron de leur demeure mais se voient aussitôt intimer l'ordre de retourner se mettre à l'abri à l'intérieur, dans le plus grand silence.

Isabeau stoppe sa marche. Elle pose un genou à terre, point fermé levé au-dessus de sa tête. Elle se penche de trois-quarts comme pour dégager son oreille. Un jet réussi d'**INS+Perception (3)** permet de déceler des conversations à un jet de pierre de la position des soldats. Des voix puissantes. Multiples. Des hommes. Ils se disputent... Non ! Ils discutent le bout de gras ! Ils négocient. Il est question de... D'un authentique mousquet de Juge ! Pas de doute, ils touchent au but.

Par quelques gestes rapides la Commandant ordonne à son unité de se déployer complètement avant de donner l'assaut.

Les Résistants jaillissent des boyaux et des allées environnantes comme des lions bondissant sur leur proie. Les emplumés et leurs clients sont pris au dépourvu. La poignée de gardes en faction dégainé et ouvre le feu sur les assaillants dans la plus grande confusion. Disciplinés, les soldats bien entraînés de la Résistance font abstraction du chaos ambiant, posent un genou à terre, et tirent.

9 Apocalyptiques armés défendent le point de vente, contre les attaquants. Cela ressemble plus à un baroud d'honneur désespéré qu'à une véritable lutte à armes égales. Les clients s'enfuient dans toutes les directions en se précipitant la tête la première pour éviter d'être fauchés par une salve de balles ou une volée de carreaux d'arbalètes. En vain.

Dans toute cette cohue, les personnages peuvent d'engager l'ennemi, ou d'observer la scène un instant. Ceux qui prennent cette décision peuvent tenter un jet d'**INS+Perception (3)** pour distinguer 3 Apocalyptiques qui font fi de la sécurité de leurs frères et sœurs criminels, et prennent honteusement la fuite à travers une porte dérobée dans une maison voisine.

N'écouter que leur courage et leur détermination, ils se lancent à la poursuite des fuyards. Mais les Eperviers ne l'entendent pas ainsi. Des carreaux acérés filent dans leur direction, et ils ne peuvent les esquiver qu'au prix d'un jet d'**AGI+Mobilité (3)**, sans quoi un trait se plante dans leurs chairs et inflige **8 de dégâts**. Alors qu'ils s'apprêtent à s'engager dans l'issue que les receleurs viennent d'emprunter, un membre d'une des nuées s'interpose et leur barre le passage. Le choc est inévitable. S'ils tentent une manœuvre, ils doivent réussir un jet de **PHY+Lutte (3)** pour le plaquer au sol, sinon, s'ils ne comptent que sur la puissance de leur masse et de leur inertie, seule la réussite à un jet de **PHY+Force (4)** permettra de projeter le malotru sur un présentoir qui s'effondre sous son poids dans un craquement sourd.

Une course-poursuite s'engage avec les Vautours. Leur échappatoire donne sur le foyer d'une maison dont les résidents observent, abasourdis, des individus en armes traverser leur séjour à toute vitesse. Une arrière-cour, une échelle qui grimpe sur les toits. Les fuyards n'ont pas le temps de la pousser. Ils volent de toiture en toiture. Un jet de **PHY+Athlétisme (3)** est nécessaire pour garder la cadence et ne pas louper un saut entre deux bicoques. Une femme hurle des insultes alors que son linge immaculé en train de sécher est arraché puis jeté au sol sans ménagement. Les fugitifs s'élancent dans le vide les pieds en avant après s'être propulsés au moyen d'une barre métallique horizontale.

Un jet de **PSY+Réactivité (3)** est requis pour les imiter sans se poser de questions. Toujours sur les talons des receleurs, les personnages glissent dans un soupirail creusé dans les murs d'un bâtiment en apparence abandonné. A la sortie du tunnel, ils doivent tenter un jet d'**AGI+Mobilité (3)** pour esquiver un coup de barre à mine porté par l'un des Vautours dans une ultime tentative de se débarrasser de ses poursuivants.

Les chasseurs se relèvent, indemnes, prêts à en découdre. Le type en face d'eux est essoufflé, épuisé, mais il agrippe sa barre de fer comme un mourant tiendrait la preuve incriminant son assassin. Plus loin au fond de la pièce, ses deux comparses s'acharnent sur une lourde porte vermoulue, en vain. Le linteau s'est affaissé et bloque complètement leur issue de secours. Coincés dans cette pièce étroite et mal éclairée,

THE RAID

Si les personnages n'ont pas trouvé de soutien pour l'opération, ils ont **-2D** à tous leurs jets.

Ceux qui se joignent à l'unité qui progresse dans la jungle doivent réussir un jet combiné de **PHY+Athlétisme (2)** et **INS+Survie (3)**. Même seuil à atteindre.

Pour les Apocalyptiques, prendre le profil de la Nuée Noire, p 199 TKG (VF).

Pour les Résistants prendre le profil de la Résistance, p 199 du même ouvrage.

En cas d'échec critique, les chefs d'unité peuvent tenter un jet de **CHA+Commandement (4)** pour restaurer la discipline dans leurs rangs et éviter la catastrophe, sinon ils sont aussitôt pris en embuscade par **18** Apocalyptiques. Aucun vautour ne peut être capturé, l'opération est un échec.

S'ils échouent au jet combiné complexe, ils doivent affronter **15** Apocalyptiques et peuvent tenter de faire **1** Vautour prisonnier.

S'ils échouent à assassiner les guetteurs, ils doivent combattre contre **12** Apocalyptiques et peuvent prendre en chasse **2** Vautours.

FIGHTING SPIRIT

Dans l'éventualité où les personnages ne parviennent pas à intimider les Vautours, ceux-ci jettent leurs dernières forces dans un combat. Ils sont épuisés et ne sont pas des combattants, tous leurs jets ont un malus de **-1D**.

Attention toutefois, morts ils ne serviront à rien, ni aux joueurs, ni à la Résistance...

ils attrapent le premier objet à portée de main et se mettent en position, haletants et transpirants. Un jet d'**INS+Empathie (3)** permet aux personnages de réaliser que leurs opposants ne sont pas en état de combattre, que leur volonté est chancelante. Ils doivent réussir à impressionner les fourgues par un jet combiné de **PHY+Vigueur (2)** avec **PSY+Domination (3)** afin d'affermir leur supériorité physique et psychologique. Acculés, les Vautours constatent que leur plan d'évacuation a tourné court, quelqu'un a merdé et ils vont maintenant en payer le prix. Ils lâchent leurs armes improvisées et se mettent à genoux, les mains en l'air en signe de reddition.

De retour sur la place du marché clandestin.

Les Apocalyptiques qui ont été défaits ou se sont rendus sont alignés contre un mur pendant que des Gendarmes leur ligotent les mains derrière le dos. Isabeau semble particulièrement satisfaite de la prise du jour et félicite autant ses hommes que les personnages pour cette actions coordonnée.

« Bien joué ! Ah ah ! C'est Chaillu qui va être content, depuis le temps qu'il avait le marché noir dans le collimateur. Et ça va apporter du crédit à la Résistance ! Tous verront ce que nous avons fait ici aujourd'hui alors que les Africains et les Touloni laissaient la situation pourrir depuis des années ! »

Elle s'approche d'un des membres du groupe et lui donne une franche tape sur l'épaule.

« Beau boulot ! Maintenant si vous voulez fouiller le coin, faut le faire rapidement, on ne va pas pouvoir s'éterniser dans le coin. »

Les personnages ne sachant que chercher, ils doivent se fier à leur intuition ou à leur sens de la logique. Ils doivent tenter un jet combiné d'**INS+Pulsions (2)** combiné avec **INS+Perception (3)**, ou **INT+Concentration (2)** avec **AGI+Artisanat (3)**, pour repérer au milieu du pan de mur devant lequel les étals étaient montés, une brique dont la couleur détonne d'avec celles qui l'entourent. En tapotant dessus, ils se rendent compte qu'elle sonne creux. L'un d'eux sort son couteau et fait levier pour la déchausser. Sans effort, il parvient à l'extirper et à dégager une petite cavité secrète dans laquelle est rangé un carnet. A l'intérieur, pages après pages, les « articles » entrés illégalement en ville, ou dérobés aux Cultes, puis acheminés jusqu'aux Distilleries, sont listés de manière exhaustive. En parcourant les feuillets jaunies, les héros tombent sur une étrange inscription datant d'il y a quelques jours à peine : « tête d'œuf et chacal » suivi d'une flèche tournée vers l'extérieur et d'un symbole d'un oiseau de proie surmontant deux vaguelettes anguleuses parallèles. S'ils le montrent à Isabeau, elle se contente d'hocher la tête.

« La Nuée du Rhône. Ouais... Ceux que vous cherchez ont probablement été emmenés à Bayonne, c'est leur nid. Par la Franka... Si vous devez vous rendre là-bas il va falloir vous armer de courage, et d'un bon pince-nez... »

Il ne leur reste plus qu'à trouver un moyen de se rendre à Bayonne.

WE AIN'T FOUND SHIT!

Si les personnages échouent à trouver l'emplacement caché du carnet des Vautours, ils peuvent se rabattre sur l'interrogatoire de leurs prisonniers.

De retour à Camp Résistance, Isabeau et Chaillu leur laisseront l'opportunité de questionner les Apocalyptiques capturés, et tout particulièrement les Vautours.

Les Résistants ne sont pas regardants quant aux méthodes employées pourvu que les criminels restent en vie jusqu'à leur « procès » qui sera de toute évidence expéditif.

WARRIORS' BROTHERS

Si des membres du groupe se sont liés d'amitié avec les Fléaux ou sont parvenus à gagner leur respect, le Chaga sera beaucoup plus prompt à faire quérir son Hondo pour répondre aux questions des joueurs, en conséquence M'Bigou peut être disponible en 0,5 jour au lieu d'une journée entière si les joueurs sont de parfaits inconnus pour les guerriers, ou pire...

SCÈNE 09: LA VOIE DU GUERRIER

L'Anubienne a dû chercher des remèdes, des victuailles, de l'équipement même, pendant qu'elle et son compagnon Spitalier sont restés en ville. Pour survivre déjà, et surtout pour préparer leur voyage. Le meilleur endroit pour passer inaperçu, en tout cas pour une fille du Chacal, reste encore Cour Argent. Peut-être que l'un des Fléaux qui patrouille dans le district a vu ou entendu quelque chose, cela vaut la peine de se renseigner auprès des gardiens de la ville.

Les Casernes de Cour Argent livrent leur histoire au premier coup d'œil. Nul ne peut se méprendre sur l'origine des murs en béton armé couverts de barbelés qui entourent le complexe, ni sur baraquements aux allures de bunkers inexpugnables, c'est l'œuvre du génie militaire Hellvétique. En revanche les nouveaux occupants des lieux ont pris bien des libertés avec l'austérité des disciples de la doctrine Alpine. Des fresques aux couleurs chaudes, alternant entre l'ocre, le jaune, l'orangé et le rouge brique, aux visages longilignes vengeurs des Ancêtres, les peintures murales affirment la puissance martiale des Fléaux.

Un lourd portail en acier donne sur une cour intérieure. Ses abords sont décorés de reliques macabres, masques couverts du sang séché de guerriers tombés au champ d'honneur, crânes fracturés plantés sur des piques d'ennemis défaits, et de longues

figures sculptées dans des essences de bois inconnues sur ces terres, aux yeux sévères, accrochées aux remparts. Deux tours de garde cylindriques flanquent l'installation chacun surmontée d'un obusier rotatif capable de pivoter pour pilonner n'importe quelle position alentours, terrestre ou maritime.

Deux guerriers font le planton devant les portes des Casernes. L'un tient un fusil d'assaut entre les mains, l'autre n'est muni que d'une lance et d'un bouclier ovale en bois et en peau. Leurs masques leur confèrent une allure inquiétante, intimidante. Leurs visages figés n'expriment aucune expression, et il est impossible de déterminer avec précision vers qui se tourne leur regard de prédateur. D'un simple hochement de tête maîtrisé, ils manifestent aux visiteurs qu'ils ont bien perçu leur présence et que ceux-ci peuvent s'approcher en toute sécurité s'ils le souhaitent. Ainsi invités, les personnages peuvent solliciter un entretien avec l'un de leurs supérieurs. Les deux sentinelles leur posent quelques questions banales avant d'accepter leur requête. Le Fléau portant la lance leur ouvre l'accès et les mène dans l'enceinte militaire.

Ensemble, ils traversent un long terrain d'entraînement sablonneux dont les obstacles rivalisent de difficulté. Fils barbelés pour maîtriser le rampement, cordes de plusieurs mètres de haut pour la grimpe, cibles statiques et mouvantes pour le tir, mannequins de bois pour le corps-à-corps, poutrelles pour l'équilibre, tout ici n'existe que pour forger le soldat parfait. Des câbles sillonnent l'installation dans tous les sens, laissant pendre des masques rituels aux teintes sombres qui se soulèvent et s'abaissent au gré des vents. Les invités passent le long d'une demi-douzaine de bâtiments, perpendiculaires aux fortifications, tous identiques en apparence, semblables à des cylindres de béton dont la moitié inférieure aurait été enterrée dans le sol, uniquement différenciables par les symboles d'animaux, tous des prédateurs sauvages, ornant leur fronton.

La troupe débouche enfin dans une large cour fermée par un blockhaus massif de plusieurs étages, décoré avec le même soin viril et belliqueux que le reste de l'installation. Au milieu de cette place d'arme, des hommes s'affrontent à mains nues dans la poussière et sous les vivats de leurs camarades formant un cercle autour d'eux. Sur une estrade protégée du soleil par un auvent pourpre, se tient un guerrier solitaire sur une petite chaise sans dossier. Immobile, il semble comme hors du temps. L'escorte des personnages leur désigne le lion cis et tourne les talons pour retourner à son poste.

Le Fléau arbore un masque rouge sang avec deux bandes blanches au niveau des orifices oculaires. Des ossements et des crânes d'animaux du delta sont accrochés à sa ceinture. Une effigie de l'un des 8 ancêtres pendouille à une cordelette en cuir nouée autour de son poignet. Il porte une peau d'alligator sur les épaules. D'une voix puissante, il interpelle les intrus qui s'approchent de lui en enserrant le pommeau de sa machette.

« Vous ! Que faites-vous faites là ? Que voulez-vous ? »

Les membres du groupe n'ont nul besoin d'être devins pour comprendre que le guerrier en présence duquel ils se trouvent n'aime pas perdre son temps. Ils doivent être concis et précis, sans quoi il risque de s'emporter et de les mettre dehors manu-militari, sans autre forme de procès. Pourvu qu'ils parviennent à lui exposer la situation sans l'avoir exaspéré avant, le Chaga se gratte la tête par derrière son masque et demeure silencieux pendant un instant.

« Hmm... Je vais faire passer le mot parmi les hommes, ordonner que si quelqu'un a vu quelque chose, il me le fasse savoir rapidement. Je ne vous garantis pas que cette démarche sera couronnée de succès, déjà nos combattants sont toujours en mouvement en ville, et surtout il n'est pas dit que quiconque ait aperçu vos deux proies. Je vous ferai mander si j'obtiens un résultat. Maintenant déguerpissez d'ici. »

◇ 0,5 à 1 jour plus tard.

Un messager est allé quérir les personnages. Le Chaga N'Tchoréré demande à les voir, en rapport avec l'affaire dont ils se sont entretenus plus tôt.

De retour aux Casernes, le guerrier au masque rouge les accueille près des baraquements des soldats de façon laconique.

« Votre question a circulé et j'ai obtenu une réponse positive, l'un de mes hommes

a vu votre duo de fuyards, il ne devrait pas tarder à rentrer de son quart. Nous allons l'attendre. »

Quelques minutes plus tard, un Hondo paraît sur le seuil de l'installation militaire. Son masque est une pièce de bois sculptée peinte d'un motif camouflage aux couleurs des marais dont l'arrête nasale, les contours de la bouche et du front ont été recouvert d'une trace blanche, comme de la chaux, évoquant un crâne. Des petites dents sont taillées de manière anarchique dans les lèvres. Il porte un casque bleu de l'UOA, un gilet pare-balle aux coutures lâches et aux insignes délavés. Il arbore un pantalon de treillis camouflé qui rentre dans une paire de rangers usée. Des lanières en cuir sont nouées autour de ses articulations et laissent pendouiller des colifichets hétéroclites.

En apercevant le Chaga en compagnie d'étrangers, il se raidit et salue son supérieur avec respect. Celui-ci le lui rend par un simple hochement de tête.

« Mbigou, tes frères m'ont dit que lors de tes patrouilles tu as repéré une Anubienne en compagnie d'un Spitalier mal en point. Où et quand ? »

Le Hondo tourne la tête, passant d'un visage à l'autre parmi ses interlocuteurs, comme pour chercher du soutien pour affronter une situation embarrassante.

« Et bien ? Qu'attends-tu ? Réponds ! »

Le guerrier se racle la gorge et secoue la tête.

« Désolé Chaga... Avec tout le respect... Non. »

Les membres de la troupe peuvent sentir le visage du supérieur s'empourprer et sa mâchoire se serrer malgré son masque.

« QUOI ? Répète un peu je n'ai pas bien entendu ? ! »

« Ahem... Euh... Je... En fait... Non. »

En un éclair le chef de meute contracte ses muscles et s'élance sur son subordonné comme un fauve sur sa proie. Personne n'a le temps de réagir avant qu'il n'atteigne sa victime et l'abatte au sol d'un direct en pleine face.

« ECOUTE MOI BIEN LIONCEAU DE MES DEUX, TU VAS ME RÉPONDRE OU JE TE PREVIENS QUE TU VAS REGRETTER D'ÊTRE VENU AU MONDE ! »

« JE NE PEUX PAS CHAGA ! J'AI JURE ! J'AI JURE SUR LES ANCÊTRES ! »

Le Chaga s'arrête net dans son élan. Ses pieds reprennent une position normale et ses bras retombent le long de son corps. Sa respiration ralentit et après avoir poussé un soupir, il tend la main au malheureux à terre pour l'aider à se relever. Il se retourne face aux personnages et s'exprime d'un ton qui ne souffre aucune discussion.

« Veuillez nous laisser un instant, je dois tirer cela au clair. »

L'équipe s'éloigne et peut constater que les autres combattants qui étaient accaparés par l'entraînement se sont arrêtés pour observer la scène. Lentement, ils reprennent leurs activités, mais une tension est palpable dans l'air. Les deux hommes conversent plusieurs minutes avant que le chef ne fasse signe aux personnages de s'approcher d'eux à nouveau.

« Mon subalterne a bien vu vos deux fuyards. Seulement l'Anubienne lui a fait promettre sur les Ancêtres de ne pas révéler ce qu'il a découvert à quiconque. Il a déjà brisé cette parole en me disant cela, et il en va de son honneur. Je ne puis lui demander de le salir davantage, je suis désolé, mais nous n'allons pas pouvoir continuer de vous aider. »

Si les membres de la coterie insistent, cherchent à glaner quelques informations, le Chaga et son Hondo s'obstinent, ils se murent dans le silence et refusent de coopérer.

Les personnages doivent réussir un jet d'INT+Légendes (5) (les Européens ont un malus de -1D, les Africains ajoutent leur rang en Secrets) pour se rappeler d'une phrase liturgique quelques fois employée lors de cérémonies en l'honneur des 8 : « ce que les Ancêtres ont scellé, les Ancêtres peuvent libérer. »

À l'écoute cette sentence, N'Tchoréré se fige et le temps semble comme suspendu. Il prend une profonde inspiration.

« C'est tout à fait exact. Ce que les Ancêtres ont scellé, les Ancêtres peuvent libérer. Invoquez-vous une confrontation devant les Ancêtres ? »

Si les joueurs répondent par l'affirmative, le chef de meute hoche solennellement la tête.

« Qu'il en soit ainsi. Vous allez vous soumettre au hukumu ya mababu. Si les An-

PREJUDICED

Si le groupe ne comprend aucun Anubien, cette scène peut s'avérer très difficile à jouer. Les Fléaux sont très traditionalistes et fortement attachés au culte des Ancêtres.

Néanmoins, ils pourraient se laisser convaincre par un autre Africain dont la réputation serait connue pour être impeccable et dont le dévouement aux Ancêtres serait de notoriété publique.

En tout état de cause, quel que soit leur interlocuteur, les Fléaux n'accepteront pas de soumettre un fils ou une fille du Corbeau à leur rituel sacré. Seuls les Spitaliers de Qabi pourrait jouir d'un tel honneur, ou un guerrier extraordinaire qui aurait gagné leur respect au combat et serait considéré comme un frère de sang.

cêtres jugent votre cause juste, alors Mbigou devra parler. S'ils vous rejettent, alors vous n'aurez aucune réponse. Votre sincérité, votre cœur sera mis à rude épreuve. Il va nous falloir un peu de temps pour préparer le rituel, nous vous ferons savoir quand tout sera prêt. »

◇ 2 jours plus tard.

Un seul membre du groupe est invité à rejoindre les Casernes pour le rituel. Les autres devront rester à l'extérieur le temps que la cérémonie arrive à son terme, aucun étranger ne peut assister aux rites sacrés et secrets des Fléaux.

L'Anubien est accueilli par un homme imposant. Son masque blanc est couvert d'une marque de main faite à la peinture rouge. Une peau de lion mâle adulte orne la tête du guerrier. Un kevlar kaki délavé orné de breloques allant de médailles militaires à des ossements d'animaux, lui protège le torse. Il a fixé les griffes du lion sur des brassières en cuir qui recouvrent ses mains et poignets. Des plaques de cuir renforcées de métal sont sanglées à ses bras et jambes, par-dessus un vieux pantalon de toile. Il se déplace pieds nus. Une kyrielle de couteaux et poignards glissés dans autant d'étuis complètent sa panoplie.

« Par ici. »

Sa voix est rocailleuse, presque éraillée, et grave. Il entraîne le Chacal à sa suite vers la place d'arme des Casernes où tout un groupe de Fléaux est déjà assemblé, autour d'un cercle tracé dans le sable. Ils portent tous un grand pavois ovale de peau sur lequel a été dessiné un visage. Le personnage relève 8 représentations différentes qui se répètent cycliquement. A la vue de l'impétrant, les guerriers s'inclinent légèrement, en signe de respect. Le Simba l'entraîne auprès de N'Tchoréré qui attend seul, à l'écart, avec deux bols en bois devant lui. Les deux hommes se tiennent debout devant le Chaga.

« Déshabillez-vous. »

Le champion de la meute se dévêt, ne conservant que son masque et sa parure de lion. Le représentant du groupe est invité à faire de même. Une fois revenus à leur plus simple appareil, le chef leur fait signe de s'agenouiller devant lui. Dans un complet silence, il s'empare du bol à sa droite pour en extraire une épaisse mixture blanche dont il commence à badigeonner ses deux vis-à-vis. Ils dessinent des motifs cérémoniels sur leur torse et leurs muscles. Lorsque vient le moment de peindre les visages, il soulève légèrement le masque de son frère d'armes, sans que son futur adversaire ne puisse rien voir.

Il se saisit alors du second bol et très sentencieusement, explique au néophyte.

« Il s'agit d'une boisson sacrée à base d'iboga et de graines de Psychovores. Cette potion va permettre à vos âmes de s'élever jusqu'au royaume des esprits où règnent les Ancêtres. Là ils vous confronteront, et la vérité de votre cœur leur sera connue. Maintenant buvez. »

La coupe passe de l'un à l'autre et chacun doit prendre une gorgée à tour de rôle jusqu'à vider le récipient. Le breuvage est infect, terriblement amer, mais ce n'est plus l'heure de reculer. Le Chaga les invite alors à se lever et à se rendre dans le cercle. Les guerriers assemblés leur cèdent le passage avec déférence. L'Anubien est invité à prendre place à l'ouest, tandis que le Simba est entouré de ses frères. Ils lui ôtent son masque et sa peau de bête pour lui faire revêtir un immense masque de bois très expressif qui descend presque jusqu'à son sternum. Caché derrière cet atour mystique, il vient s'agenouiller devant son opposant. Le suppliant peut reconnaître le masque, il s'agit d'une représentation du 6ème Ancêtre.

N'Tchoréré prend place parmi ses frères et commence à psalmodier des invocations sacrées. En cœur, les guerriers répètent chacune de ses incantations.

« Njoo kwetu babu wa sita ! »

« NJOO KWETU BABU WA SITA ! »

« Tupe utaftaji wako mtakatifu ! »

« TUPE UTAFTAJI WAKO MTAKATIFU ! »

Ils accompagnent leurs chants en frappant leurs boucliers de leurs sagaies et en martelant le sol de leurs pieds nus en cadence. Un nuage de poussière s'élève du sol et brouille la vision déjà trouble de l'Anubien. Les volutes de sables qui tournoient



6ÈME ANCÊTRE

ANCESTRAL DREAM

Cette séquence doit être vécue comme une expérience purement RP. L'objectif n'est pas de lancer des dés ici, mais bien d'offrir l'opportunité à votre joueur d'interpréter son personnage dans une situation fantastique.

L'Ancêtre qui s'est incarné dans cette vision onirique par l'intermédiaire du Simba Adjouma va questionner le voyageur sur son passé. Il convient d'utiliser le background du personnage en lui faisant revisiter des moments forts de sa vie, des moments où il a commis des actions potentiellement viles, ou lâches, ou simplement qu'il regrette, et de les lui faire vivre depuis la perspective des personnes que ses actes ont pu léser.

A tout instant, la sincérité du personnage est pesée par l'Ancêtre clairvoyant. S'il fait preuve d'honnêteté dans cette épreuve, alors le Simba saura qu'il a réussi, autrement, ce sera un échec et il aura été jugé impur par les Ancêtres.

dans le néant forment des spirales hypnotiques devant les pupilles dilatées du pétitionnaire. Il se sent fiévreux, tout son être intérieur brûle comme un foyer ardent, d'épaisses gouttes de sueur ruissellent le long de son corps dénudé. Il entend le battement sourd de son cœur, mais aussi de ceux de tous les guerriers assemblés. Un cri intérieur, primal, déchire ses sens. Il vient de lui, mais il vient de loin. Par-delà la Méditerranée, par-delà les cités côtières, par-delà l'orée de la forêt interdit des Psychovores. Dhoruba ! Le personnage doit réussir un jet de PHY+Vigueur (2) pour rester conscient. Le Simba doit faire le même jet, et à chaque nouvelle tentative, la difficulté augmente de 1, jusqu'à ce que l'un de deux adversaires échoue.

L'image floue du Simba se tort devant les yeux du personnage. Le champion n'est plus droit, il est parallèle. Sa conscience s'en est allée vers une autre réalité. Les feuilles géométriques des arbres-esprits dansent dans la tête de l'Anubien, virevoltent, tournoient, s'envolent. Il ferme ses yeux et dans une ultime explosion cérébrale, il s'effondre sur le sol.

Le personnage s'éveille au milieu d'une nature luxuriante à l'apparence extraordinaire. Il a déjà vu des Psychovores, mais celles-ci sont plus grandes, plus imposantes, plus géométriques, plus complètes, plus pures. Il est au cœur du royaume, il est au centre de la Dhoruba. Sous un ciel étoilé dont il ne reconnaît aucune constellation, les plantes d'un autre monde luisent d'une myriade de couleurs aux reflets bleutés. Un caracal rayé de mauve l'observe de ses yeux verts brillants. Sa bouche de meut et forme des mots intelligibles pour le voyageur.

« L'éveil est proche. Les signes sont tous là. »

Puis, dans un feulement sourd, la bête bondit dans la forêt et disparaît derrière les ronces de verres. Un bruissement métallique se fait sentir. Le visiteur onirique se retourne et se trouve face à un homme d'une stature titanesque au visage longiligne et boisé. Le sixième Ancêtres contemple son enfant, assis en tailleur au milieu des fourrés cristallins et rugueux.

Une éternité passe. Un mouvement de mâchoire du géant. Un son. Un tourment de vérité absolu. Tout fait sens, rien ne sera plus jamais faux, le mensonge est vaincu à jamais. Le cœur de l'arpenateur des rêves bat la chamade, il bat à tout rompre. Un volcan d'intégrité jaillit de sa poitrine dans une explosion absolue. Il doit tout dire, tout révéler.

Le personnage est sorti de sa torpeur par un rayon de soleil qui lui caresse délicatement le visage. Sa bouche est pâteuse. Un horrible goût amer hante son palais engourdi. Ses muscles sont tendus, courbaturés, comme s'il avait couru un marathon, et sa tête résonne de mille tintements sourds.

Lorsqu'il parvient enfin à ouvrir les yeux, il découvre le masque du Simba qui le fixe. Le guerrier lui tend une écuelle métallique.

« C'est du lait. Ça aide, crois-moi. »

Il se désaltère légèrement et avec l'aide du champion de la meute, se redresse péniblement sur sa couche. Son environnement ne lui est pas familier. Comme pour répondre à sa question silencieuse, Adjouma continue.

« Tu es dans un de nos baraquements. Tu as eu un voyage mouvementé. Mais sache que le 6ème Ancêtre t'a accordé sa confiance. Ton cœur est pur, tu es digne. Le Chaga a déjà donné ses ordres, dès que tu seras un peu plus en forme, Mbigou viendra te dire ce qu'il a vu. »

Le soldat lui tapote l'épaule amicalement et quitte le dortoir pour lui laisser le temps d'émerger à son rythme. Plus tard, Mbigou apparaît devant sa banquette.

« Félicitations. Peu de gens qui n'appartiennent pas à notre confrérie se risquent à faire face aux Ancêtres, encore moins en sortent victorieux. Mon honneur est sauf, grâce à votre bravoure et votre sincérité, je peux parler. J'ai bien vu les deux personnes que vous recherchez. J'étais en patrouille dans la baie un soir, quand j'ai entendu le bruit d'un vaisseau rapide qui s'approchait de ma position. J'ai allumé le projecteur de ma vedette et c'est là que je les ai vus. Un petit bateau de rien du tout, mais puissamment motorisé. Sur le coup, j'ai pensé qu'ils allaient se barrer, mais pas du tout, ils ont coupé leur moteur et attendu que je les aborde. A bord, il n'y avait pas grand-chose à part un peu de matériel, mais rien d'anormal. Y'avait un bon groupe de marins, clairement des Apocalyptiques vu leur allure, et au milieu, vos deux lascars. Une Anubienne, l'air très inquiète, et un Spitalier assez mal en point. Avant que je n'aie eu le temps de leur demander où ils allaient, ce qu'ils faisaient, bref les questions d'usage, la gardienne des morts s'est presque jetée sur moi. Elle ne m'a pas attaqué à proprement dit, elle ne m'a porté aucun coup et n'a pas essayé de me violenter non, mais elle s'est ruée en avant, et m'a attrapé la tête de ses mains. En me fixant droit dans les yeux, elle m'a fait jurer sur les Ancêtres de ne pas dire à âme qui vive que je les avais vus sur ce bateau tous les deux. Alors moi, je ne voulais pas, surtout que c'est mon boulot de rapporter ce que j'ai vu lors de mes patrouilles, mais... Enfin c'était une Anubienne quoi... Vous comprenez... J'ai eu peur qu'elle me jette un sort ou une malédiction, donc j'ai obéi, et j'ai fermé ma bouche, jusqu'à ce que le Chaga commence à poser des questions. Vous savez tout maintenant. Ah ! Non pardon, j'ai presque failli oublier, les racailles qui manœuvraient le navire, ils avaient un tatouage d'oiseau, une sorte de rapace, au-dessus de deux vagues parallèles, c'est la marque de la Nuée du Rhône. J'espère que ça vous aidera. »

Avec cette information en poche, le groupe sait que sa prochaine destination doit être le nid de la Nuée du Rhône, la ville parasite de Bayonne.

ACTE III

RHÔNE SWAMP RANGERS

INTO THE JUNGLE

En suivant le tracé des voies maritimes, **185,5 km** séparent Toulon de Bayonne. Avec un bateau standard (Dhow), il faut à peine plus de **6 heures** pour parcourir le trajet. Avec un navire plus rapide (Catamaran), il faut **4 heures et demie**. Sans vaisseau personnel, les joueurs doivent emprunter une barge qui les mène à bon port en **9 heures et demie**.

A vol d'oiseau, il y a à peu près **110 km** entre Toulon et Bayonne, et le Chemin Brûlé étant relativement droit, à l'exception de quelques passages sinueux et peut-être un peu de relief, une estimation raisonnable de la distance à parcourir entre les deux localités serait de **125 km** environ, soit un trajet d'environ **2 jours et demi** avec des chevaux de trait standards.

La destination est connue. Bayonne, la cité parasite au cœur des marais. Se rendre dans ce coupe-gorge contrôlé par la sinistre Nuée du Rhône dont les serres s'étendent jusqu'à la Perle du Sud n'est certainement pas un prospect des plus réjouissants pour les personnages. Et pourtant, s'ils veulent pouvoir mettre un terme à cette enquête et retrouver les deux médecins en fuite, ils doivent se faire violence et mettre cap au nord.

Les préparatifs d'une telle expédition sont importants, cruciaux même. Ils vont devoir être rapides et efficaces, voire même discrets s'ils souhaitent informer certaines factions de leur départ tout en le dissimulant à d'autres. Dans tous les cas, Nephraïm sera du voyage. Son mystérieux intérêt pour l'expédition et surtout pour l'Anubien du groupe, ou plutôt son potentiel, est une aubaine. Le Faucille s'est rendu de nombreuses fois dans les marais et en est toujours revenu intact, à n'en point douter sa connaissance des lieux sera inestimable à l'équipe, et qui sait, peut-être même jouit-il d'une aura protectrice ? En fonction de leurs statuts respectifs, les personnages pourront aussi réquisitionner l'aide d'auxiliaires issus de leurs Cultes respectifs, s'ils le souhaitent...

Mais ils ne doivent pas oublier leur dette non plus. Ils ont promis à Erzulie de lui ramener les ingrédients de base pour distiller de l'Allure, et au-delà du fait qu'il va falloir tuer un Phéromancien, fait d'arme en soi exceptionnel, il faudra aussi disposer d'un équipement chirurgical de haute qualité pour mener à bien l'extraction des organes requis. Un Spitalier devra réquisitionner un Apothecarium à l'Orage, avec une bonne excuse, tandis qu'un Anubien devra emporter avec lui de quoi monter une hutte médicale en temps record. Tout autre guérisseur, quel que soit son parcours académique, devra trouver un moyen d'opérer la créature dans de bonnes conditions. Après l'avoir tuée. Immédiatement après.

Une fois le bateau chargé de vivres, de munitions, d'huile de Mardoûk et tout autre outil nécessaire à la survie en milieu hostile, l'équipage peut enfin appareiller. Sorti de la rade de Toulon, l'embarcation longe un temps les côtes rocailleuses et peu boisées du sud Méditerranéen. Quelques bosquets de mangroves s'égayent dans les criques et le ressac qui frappe contre la coque berce les esprits.

Rapidement, il est temps de bifurquer et de mettre la barre à tribord toute pour s'enfoncer dans le delta, à contrecourant du fleuve nourricier devenu si étrange. Les navires de pêche côtoient ceux des chasseurs qui reviennent d'entre les racines des palétuviers, les pièges garnis d'animaux qui se vendront à bon prix sur le marché de Toulon ou de Montpellier. Quelques navires marchands croisent paresseusement en cabotage, laissant une fumée noirâtre de pétro brûlé dans leur sillage.

Les eaux autour du vaisseau se font plus sombres, plus boueuses, plus bizarres. Au fil des heures, la végétation aux abords des rives se fait également plus dense, plus menaçante. Les villages de pêcheurs aux cahutes sur pilotis sont de moins en moins nombreux, jusqu'à ce que les seules traces de constructions humaines encore visibles ne soient plus que quelques hameaux chétifs masqués par la verdure, uniquement repérables par leurs pontons vermoulus envahis par les algues et la mousse.

Le lit du fleuve a beau être large comme le bras d'un titan, par endroit la nature est si dense, si sauvage, que le jour peine à percer la canopée. Dans ces ténèbres trouées de quelques lances de lumière, les passagers se sentent épiés, comme si des centaines de regards hostiles, bestiaux, tapis dans l'ombre du rivage, les observaient en attendant le meilleur moment pour frapper. Les habitués de ces trajets sont sur leurs gardes, les visages fermés. Aucun ne se détourne de ses tâches, mais tous sont aux aguets.

Plusieurs bras du fleuve se séparent, et au détour d'un méandre le premier ponton de Bayonne apparaît enfin, comme le doigt tendu d'un géant de bois, surplombé par la palissade de la ville, véritable épine dorsale de ce colosse enfoui dans la vase.

SCÈNE 01: BAYONNE

Le bateau pénètre la crique de Port Débris sous une fine ondée qui transforme le fleuve en un tapis gris vert uniforme. Des dizaines de vaisseaux hétéroclites, pour la plupart des cotres abîmées par l'âge et les chocs, sont amarrés à la forêt de jetées qui garnissent le rivage boueux. Les plus anciennes croulent sous le poids des caisses et tonneaux entreposées, tandis que les plus récentes n'ont guère plus fière allure malgré le fait que le lichen ne les ait pas encore envahies. Une manœuvre, un tour de gouvernail pour pivoter l'embarcation, et c'est l'accostage. Un homme d'âge indéfinissable, ruisselant, aussi décrépi que le ponton sur lequel il laisse traîner son pied bot, attrape au vol l'amarre que lui lance un mousse et la noue autour d'un des pilotis de bois. Laconiquement il tend la main vers la première personne un tant soit peu bien vêtue qui débarque.

« L'ponton c'est 10 lettres d'échange. 5 d'plus par jour. Les bateaux sont enchaînés la nuit, personne n'sort du port après l'coucher d'soleil. Ordre de Sacrocant. »

En disant cela le docker penche sa tête sur la droite vers une épaisse chaîne d'acier d'assez bonne facture enroulée sur elle-même. Une fois que la commission requise lui a été versée, le type enfourne les billets ou les pièces dans une besace en cuir pendouillant à sa ceinture. Il renâcle bruyamment avant de cracher dans les eaux du fleuve. Ses cheveux gras plaqués sur son crâne par la pluie, il poursuit.

« En face vous avez « Scrap Terminal », le marché local. Si z'avez oublié un truc en partant, c'est vot' dernière chance d'acheter, après c'est mort. Le gros tas de planche derrière c'est la Grive des Marais, y'a d'quoi bouffer et pioncer. Au nord là c'est là qu'le boss et ses gars crèchent. C'est pas pour vous alors oubliez. C'est tout. Bienvenue à Bayonne. »

Sans attendre d'autre commentaire, le boiteux pivote sur lui-même et s'éloigne. En face du groupe s'étale un hameau d'une petite centaine de cahutes et masures poisseuses. Les rues terreuses charrient des torrents de boue et d'immondices dans des rigoles creusées par le déluge qui en cesse de s'intensifier. Sur le promontoire septentrional, les personnages peuvent apercevoir le sommet d'un monstre d'acier qui domine toute la colonie de sa masse et de sa hauteur. Avec toute cette drache, il leur est difficile de distinguer quoique ce soit d'autre qu'une masse métallique sombre. Un jet d'INS+Perception (2) assorti d'un malus de -2D à cause de la pluie devenue battante, est nécessaire pour parvenir à distinguer le motif noir peint sur le blindage avant de l'autobastion : le symbole des Apocalyptiques. La couleur est annoncée.

Les trombes qui s'abattent maintenant sur le village interdisent toute déambulation touristique, la troupe devra attendre plus tard pour se dégourdir les jambes ou s'offrir une petite promenade postprandiale. Seul abri à portée ? La maison d'hôte locale.

Les personnages pataugent dans la bouillasse et doivent enjamber des coulées noirâtres charriant tout sur leur passage pour atteindre l'établissement. Parvenus aux abords de la massive auberge, ils réalisent rapidement que ce n'est qu'un bouge puant et moisi. La bâtisse n'a pas de murs, au lieu de ça, une structure en bois massive repose sur une forêt de poteaux délabrés, ruisselant des eaux de pluie qu'ils ne peuvent absorber, déjà saturés d'humidité. Ils entrent dans une vaste salle commune, fosse terreuse creusée à même le sol où quelques 200 places autour de longues tabléées permettent à tous de poser leur carcasse détrempée. Reposant sur les grilles noircies de deux foyers ouverts, d'imposantes marmites chauffent lentement, laissant s'échapper une fumée peu ragoutante. Un épais gruau s'agglutine au fond d'une écuelle oubliée.



BOGGED DOWN

L'histoire de Bayonne est récente et à la croisée de plusieurs Cultes. Les personnages peuvent tenter un jet d'INT+Légendes (4) pour déterminer ce qu'ils ont entendu au sujet de la ville parasite. Les Spitaliers, les Néolibyens et les Apocalyptiques ajoutent leur rang en Secrets.

SUCCÈS, AUCUN DÉCLENCHEUR : Mbogo, l'autobastion embourbé au nord de la ville, sert de quartier général à la Nuée du Rhône.

AU MOINS 1 DÉCLENCHEUR : Sacrocant, la Corneille de la Nuée, s'est emparé de l'épave après que son propriétaire l'ait abandonnée. Une honte pour les Néolibyens, vite effacée des livres de comptes de la Banque du Commerce, une aubaine pour les Apocalyptiques.

AU MOINS 2 DÉCLENCHEURS : contrebande, esclaves, enfants volés, brûlure, armes, tout circule dans ce bourg maudit, et pourtant les consignes pour tous les Spitaliers de la côte sud amenés à s'y rendre sont claires, personne ne touche à Sacrocant. Personne.

Une odeur mêlée de transpiration, de feu de bois et de pisse est si forte qu'elle recouvre les senteurs du déluge extérieur.

Un balourd ventripotent s'approche de la table en clopinant. Il porte un marcel maculé de tâches de nourriture et par des auréoles de sueur. Ses poils humides de transpiration jaillissent de chaque orifice. Un tablier qui dut être blanc un jour lui serre la taille. Chauve, l'œil noir huileux, l'aubergiste sort un chiffon crade de son tablier, crache devant les membres de l'équipe, et essuie sa salive sous leurs yeux dans un grotesque simulacre de nettoyage.

« Le lit c'est 20 par personne. Ce soir c'est gruuu. Demain c'sera bouillie. La bouffe est comprise, mais pour la bibine faut raquer en plus. »

S'ils essaient de l'interroger, Eikan se contorsionne pour se gratter le dos, usant de sa spatule pour atteindre la partie inférieure de son dos velu.

« Oh là... Ch'fais pas les infos moi, j'regarde pas les gens. Ils viennent, ils partent, d'moment qui raquent j'm'occupe pas d'eux affaires. »

S'ils agitent quelques lettres de change ou Dinars sous son nez, le tavernier daigne se montrer plus accommodant.

« Ecoutez, j'vous dis qu'ch'ais pas. Mais, y'a un gabier dans l'coin qu'voit tout. C'est l'vieux Buck. Ouep. Il vend des rafiots, il les loue aussi, les retape même. D'coup tous les glandus qu'échouent ici sans coque de noix finissent par aller lui lécher la pomme. Mais là faudra attend' d'main. Entre la pisse et la nuit qu'arrive, c'est pas la peine. Vous verrez, s'rez bien ici c'te nuit. »

Après avoir encaissé le prix des nuitées il leur apporte une écuelle chacun et un pichet d'eau à la couleur et l'odeur peu engageantes. Un rapide tour d'horizon leur permet d'identifier l'escalier croulant qui leur permettra de se rendre à l'étage où les « chambres » doivent se trouver, et de prendre la température du lieu. Peu de clients sont attablés, mais ceux-ci sont assez bigarrés. Ferrailleurs de divers origines et Clanistes de la côte, forment l'essentiel de l'assistance. Dans un coin, une vieille femme roupille à côté d'un verre dont se dégagent de forts relents fermentés. Une paire de Touloni au teint hâlé se disputent bruyamment sur la meilleure manière de capturer un serpent géant et sur comment il conviendra de le cuisiner, vendant la peau du reptile avant de l'avoir tué. Près d'un des âtres, un groupe d'une demi-douzaine d'hommes et femmes s'entretiennent discrètement. Leurs armures sont pareilles à des écailles de poisson, leurs atours sont noirs comme la nuit, et ils sont armés de fusils à harpon. L'un d'eux irradie de charisme et derrière sa barbe sombre bien taillée et son bandana serré sur le front, il scrute toute la salle tel un oiseau de proie.

Le gruuu est infect mais il cale bien. L'eau est nauséabonde mais elle désaltère. À l'étage, les odeurs corporelles sont encore plus fortes, et les couches de paille grattent la peau. Les ronflements bruyants des quelques bienheureux déjà endormis complètent la panoplie de ce lieu de perdition. Pour le même prix à Toulon le lit aurait eu un vrai matelas et des draps propres.

Malgré un environnement des plus déplaisants, le sommeil finit par étreindre les personnages.

◇ *Le lendemain matin.*

Le déluge a enfin cessé. Le soleil darde ses premiers rayons à travers la brume matinale du bayou. Les gouttelettes en suspension dansent un étrange ballet entre les branches affaissées recouvertes de lianes. La terre exsude d'eau sous la pression de chaque pas. Les 101 visages de Bayonne se sont éveillés et se pressent dans les ruelles fangeuses de la bourgade. Faces de déterrés, faces de brûlés, faces de parias, faces d'aventuriers, faces d'entrepreneurs. Espoir et désespoir se croisent au détour de chaque regard.

La coterie longe les berges de Port Débris vers le nord, suivant les indications d'Eikan. Après avoir dépassé les deux réservoirs à Péto rouillés de la rade, les personnages découvrent un petit chantier naval, plus proche de l'atelier artisanal que de l'industrie de masse comme à Syracuse. Un vieil homme rabougri aux yeux plissés et au front dégarni juché sur une jambe de bois rabote une pièce écorcée au milieu d'une petite dizaine de coques plus ou moins avancées de tailles variées. À l'approche du groupe l'ancien pose son outil et les apostrophe, provoquant au passage l'envolée d'un nuage de sciure qui scintille.

« Salut les jeunes ! Qu'est-ce qu'y'aurait pour vot'service ? »

Sa voix éraillée n'en est pas moins chaleureuse et son sourire plein de chicots amical. Exposé aux faits concernant Romain et Djou'hety, il fait une mine un peu peinée.

« Ah ouais les p'tits jeunes. Sont venus m'voir ouais. » Il pointe l'enclave Apocalyptique de la tête. « Les gars de Sacrocant les ont déposés là puis s'en sont plus occupés. J'crois qui z'ont bien passé un jour ici avant d'venir me voir et d'négocier une coque de noix. Bah, j'ai bien vu qu'ils étaient dans la panade, alors j'ai pas trop discuté, j'leur ai filé un cotre pour le prix d'une loc, mais je sais bien que je ne les reverrai jamais, ni eux, ni mon rafirot. » Il hausse les épaules avec un petit sourire. « C'est pas bien grave. C'est pas comme si j'manquais d'bateaux. Pis franchement, d'vaient être bien désespérés les gosses pour v'loir partir au nord comme ça seuls sans équipage... »

Si les personnages poursuivent les questions, il peut leur fournir quelques informations supplémentaires :

- ◇ « Non non, le gars n'était pas en forme mais c'est pas c'que j'ai vu d'pire non plus. Il avait le bras en écharpe, vous voyez, comme attaché comme ça, mais sinon il causait normal, il avait une trogne de base. Remarquez vu les engins qu'on voit traîner dans l'coin les standards son bas ! Ahahahah ! »
- ◇ « Sont partis dès qu'j'leur ai cédé l'bateau. Z'avaient deux baluchons, des provisions sans doute, et zou, tout foutu dans la cale et cap au nord, sans traîner. »
- ◇ « Non personne n'a demandé après eux, z'êtes les premiers. Pourquoi ? Z'ont des ennuis ? Ils avaient l'air en tout cas. La fille avait la tête des soucis. »
- ◇ « Bah z'avaient presque rien, une poignée de Dinars. La fille voulait me payer en huile de Mardoûk, mais... Pffff... Vu où ils voulaient aller, j'allais pas leur prendre. Alors bon, j'ai pris les pièces pis c'est tout... Comme j'ai dit c'pas grave. »
- ◇ « Si vous v'lez les suivre, c'est tout droit, pouvez pas vous tromper... Eheheheh... Mais faites gaffe à vous. Après, c'est l'pays d'Murnakir et des chauves-souris. Y'a des drones et des volatiles partout. J'espère qu'z'avez vot' cargaison d'huile, sinon, vous tiendrez pas longtemps... »
- ◇ « Le cotre ? Ah bah j'leur ai filé l'Rapace. Pas tout jeune mais il a toujours tenu, une bonne coque solide. V'pouvez pas vous planter, j'l'ai peint en bleu avec une tête d'aigle à la proue. La classe. »

Le vieux charpentier n'en sait guère plus. Il a bon cœur mais ne se mêle pas trop des affaires des autres, probablement la raison pour laquelle il a réussi à faire son trou ici. Dans tous les cas ils savent vers quelle direction leur mission les emmène.

Personne ne réagit à leur appareillage, les navires vont et viennent dans le port à toute heure et dans tous les sens, chacun s'occupe de ce qui le regarde, si un groupe bizarre veut s'enfoncer dans les marais c'est leur problème, avec un peu de chance dans deux jours ils pourront remorquer l'épave pour en tirer un bon prix, ou la désosser selon ce qui semblera le plus lucratif et le plus facile sur le moment.

SCÈNE 02: L'ENFER VERT

Les dernières constructions de Bayonne encore visibles disparaissent derrière un méandre. Les eaux verdâtres du fleuve scintillent sous les quelques rayons de soleil, et l'odeur de la terre détrempée emplit l'atmosphère. Des galettes blanchâtres semblables à de l'écume flottent à la surface, inertes, à la recherche d'un lopin de terre où insérer leurs filaments vénéneux. La sepsie est partout. Dans l'eau elle est inoffensive, les champs de spores qui l'ont expulsée eux sont mortels.

Avec l'épaisse canopée qui enveloppe même les bras les plus larges du cours d'eau, l'équipage ne dispose que de quelques heures de jour avant que l'obscurité ne rende la navigation impossible. En outre, même un bateau puissamment motorisé ne serait en mesure d'utiliser pleinement son potentiel dans des eaux aussi incertaines. Une

accélération inconsidérée risquerait de faire s'échouer le vaisseau sur un banc de vase, ou de percuter un tronc d'arbre à la dérive. Le navire ne peut avancer plus rapidement qu'une vitesse de 2, sans quoi une catastrophe fluviale ne manquera pas de se produire.

Les personnages peuvent profiter de la lumière du soleil pendant 6 heures. Passé ce temps, la lueur déclinante laissera place aux ténèbres et ils devront accoster quelque part afin de bivouaquer jusqu'au lendemain matin.

Pour chaque heure que dure le périple diurne, le maître du jeu lance un D6 et interprète le résultat de la façon suivante. Si le dé tombe sur un événement qui a déjà eu lieu, le relancer jusqu'à ce qu'une rencontre inédite survienne. A défaut, vous pouvez choisir arbitrairement dans quel ordre les choses se déroulent.

1D6	Résultat
1	Rencontre avec une patrouille armée
2	Brouillard...
3	Des visages dans la brume
4	Drones !
5	Un essaim de guêpes
6	Les abords d'un champ de spores

SWAMP RIDERS

Divers groupes sont susceptibles de projeter une escouade armée en un tel lieu : Apocalyptiques, Spitaliers, Résistance, Touloni, Bordenoire, Sanglier, ce ne sont pas les factions qui manquent. Choisissez celle qui vous semble la plus intéressante pour vos joueurs et leurs personnages.

RENCONTRE AVEC UNE PATROUILLE ARMÉE.

Une autre embarcation est repérée au loin. D'abord une silhouette imperceptible, sa forme et celle de ses occupants se détache petit à petit et deviennent plus distinctes. Il s'agit d'un petit aéroglisseur, rapide et facilement manœuvrable, parfait pour cet environnement marécageux aux eaux envahies d'algues et d'herbes folles. A son bord, une demi-douzaine d'hommes et de femmes en armes toisent les aventuriers. A mesure que les deux esquifs se rapprochent, les visages se font plus détendus. Les occupants se fendent même d'un geste amical, et si quelque renseignement leur est demandé, ils arrêtent leur moteur et tentent d'aider les navigateurs au mieux de leurs capacités. Toutefois ils refusent de se joindre à l'expédition, ayant déjà leurs propres ordres, et poursuivent leur patrouille après la rencontre.

BROUILLARD...

Une nappe de brouillard envahit le lit du fleuve comme un nuage impénétrable sorti tout droit des racines des palétuviers. En l'espace de quelques minutes, la visibilité se réduit comme peau de chagrin et la proue du bateau n'est même plus visible depuis la poupe. Seules une cadence de progression ralentie et une observation minutieuse des abords du vaisseau permettent aux personnages de se sortir de ce phénomène météorologique aussi inattendu que dangereux.

Les personnages doivent réussir un jet d'**INS+Orientation (4)** combiné à **AGI+Navigation (3)** pour parvenir à continuer de naviguer malgré l'absence quasi-totale de visibilité. Dans l'éventualité d'un échec, ils doivent réussir un ultime jet d'**INS+Perception (4)** pour apercevoir un écueil ou la berge au dernier moment et l'éviter, in extremis. Le cas contraire, le navire heurte quelque chose violemment. Si les dommages sont minimes, dégager l'esquif pour le remettre à flots va nécessiter du temps et des efforts, laissant l'équipage à la merci d'une attaque invisible... Mieux vaut faire vite !

DES VISAGES DANS LA BRUME.

L'humidité environnante s'insinue dans chaque fibre de tissu. Même les combinaisons en néoprène commencent à peser plus lourd que d'ordinaire. La condensation s'accumule et forme des nappes de brume qui obscurcissent le champ de vision de tous les navigateurs. Bientôt, les arbres alentours prennent un aspect spectral, monstrueux. Le vaisseau est encore bien apparent de bord à bord, mais sa périphérie semble comme sortie d'un cauchemar halluciné.

Les personnages et leurs compagnons d'infortune doivent se masser les yeux pour chasser les lucioles artificielles qui impriment leur persistance rétinienne sur leur cornée. Ils croient voir des créatures prêtes à jaillir des nuages qui roulent en

suspension dans l'air.

Soudain, un monolithe apparaît dans le coin de l'œil d'un matelot, tandis que la vigie juchée sur la proue jure par la Franka avoir vu un géant dans le brouillard. La panique commence à gagner l'équipage. Une observation plus attentive dans la direction pointée par les marins apeurés permet de distinguer l'objet de leur terreur : des idoles aux visages grimaçants, sortes de totems impies taillés dans des troncs pourris, marquent une ligne entre le royaume de l'humanité et celui des Phéromanciens.

◆ *Montrer l'idole de Murnakir.*

La griffe gelée de l'effroi se saisit du cœur des passagers témoins de cette vision d'horreur. Les personnages doivent réussir un jet de **PSY+Foi/Volonté (4)** pour ne pas se lancer envahir par l'angoisse et le doute. En cas d'échec, ils reçoivent un malus de **-1D** à tous leurs jets de résistance mentale jusqu'au lendemain.

DRONES !

L'embarcation s'engage dans un étroit chenal formé par des ruines de béton et de ciment des peuples d'antan. La mousse et les lianes ont englouti ces bâtiments d'un autre âge depuis longtemps. Aucune rune n'a été tracée sur les façades à moitié immergées, le paradis pour un Ferrailleur, mais l'heure n'est pas à l'excavation. Entre les rives artificielles resserrées, l'esquif tout entier et ses occupants sont en danger.

Aux aguets, tous scrutent les berges avec attention. Après avoir contourné un pilier éventré à l'armature métallique dévorée par la rouille, l'équipage repère un enfant au bord de l'eau. Nu, les nattes de sa chevelure abondante trempent dans le Rhône. Couvert de crasse, il lape l'eau comme un animal. Subitement il se redresse, comme un gibbon attaqué, il s'arque en arrière, mais ne fait aucun bruit, se contenant de dévisager les intrus. Un stigmaté parfaitement formé suinte sur son torse.

Figé, il finit par laisser s'échapper un sifflement reptilien. En l'espace d'une fraction de seconde, tous les contreforts artificiels sont envahis par une horde de drones brandissant une forêt de javelots primitifs mais à l'extrémité parfaitement aiguisée.

Nephraïm se précipite sur le pont, comme pour s'interposer entre les Léperos et ses compagnons.

« Restez près de moi. Les autres, dans la calle, vite ! »

Son ton ne souffre aucune contestation ni interrogation. Ceux des personnages qui souhaitent rester près de l'Anubien doivent réussir un jet d'**AGI+Mobilité (3)** pour se faufiler entre les autres marins déjà agglutinés sous son aura protectrice. Les autres doivent réussir un jet combiné de **PSY+Réactivité (3)** avec **AGI+Discrétion (4)** pour ne pas déclencher de réaction violente de la part des autochtones. En cas d'échec, un des drones, plus agité que les autres, projette sa lance sur celui qui a manqué de finesse. Le seul moyen d'esquiver le projectile est de réussir un jet d'**AGI+Mobilité (3)**, sans quoi la cible subit **6 de dégâts**.

Les esclaves des dieux des marais fixent le fils du Chacal avec des yeux vitreux. Aucune émotion n'est exprimée par leur regard ou leur faciès pileux et crasseux. Nephraïm lui ne décroche pas son attention d'un Léperos à la peau usée, calleuse, et recouverte de glandes noirâtres et suintantes. Il est perché sur une arche d'acier et de verre qui enjambe le cours du fleuve telle un pont.

Le temps se suspend. Le vaisseau poursuit sa route. Aucune autre attaque n'est intentée. Un dernier coup d'œil par-dessus l'épaule pour constater que les drones ont disparu.

UN ESSAI DE GUÊPES.

La nef poursuit sa course vers le septentrion. Un matelot jure avoir vu un énorme poisson sous la surface dont il rêve désormais de se remplir la panse. À l'aide d'un hameçon improvisé attaché au bout d'une corde, il taquine le goujon, comptant plus sur sa chance pour compenser son absence d'appât. Deux autres membres de l'équipage se tiennent à ses côtés, observant ses faits et gestes, dubitatifs.

Tout à coup, un bruit de fond s'élève des bois et couvre le clapotis des vagues sur la coque. Au début imperceptible, la turbulence sonore gagne rapidement en intensité, jusqu'à ce que la seule chose que tous peuvent entendre ne soit plus qu'un bour-

SWARM

Chaque échec aux actions de défense expose les personnages à une attaque faisant **1D de dégâts** de base (ignore l'armure).

Au bout de 3 piqûres, le personnage risque de faire une allergie et doit réussir un jet de **PHY+Résistance (4)** pour ne pas tomber en choc anaphylactique.

L'essai se disperse de lui-même au bout de **5 tours**.

donnement sourd. La vigie hurle « GUEPES !!!!! »

Les têtes se lèvent vers le ciel. Les quelques rayons qui perçaient encore la voute végétale il y a un instant ont été obscurcis par un nuage vivant et vrombissant colossal. Un essaim géant de guêpes a dévié de sa course pour fondre sur le vaisseau et ses occupants.

Nephraïm se tient au milieu de la tempête d'ailes et de corps chitineux, désarmé. Aucun insecte ne s'en prend à lui, mais il ne peut rien faire pour tenter de protéger ses camarades d'infortune.

Chacun doit trouver seul un moyen de se protéger ou de se défendre contre l'essaim.

Plonger dans l'eau semble la réponse la plus instinctive à l'assaut. Mais se précipiter ainsi à la baille signifie aussi risquer de perdre le navire qui va continuer sa course. Les personnages qui souhaitent se mettre à l'abri sous l'eau doivent réussir un jet combiné d'**INT+Concentration** ou **INS+Pulsions (3)** avec **AGI+Dextérité (3)** pour se nouer une corde autour de la taille avant de faire le grand saut. Une fois dans l'eau, ils doivent réussir un jet combiné de **PHY+Vigueur (1)** avec **PHY+Résistance (1)** afin de retenir leur respiration et rester sous l'eau. La difficulté de ces deux jets augmente de 1 à chaque tour passé sous l'eau. Un échec implique que le plongeur doit remonter à la surface pour inspirer, s'exposant ainsi aux attaques des insectes.

Se réfugier dans la calle est une alternative. Le personnage doit réussir un jet combiné de **PSY+Réaction (3)** avec **AGI+Mobilité (3)**. Une fois à l'abri au fond du bateau avec ses comparses, il doit réussir des jets consécutifs d'**AGI+Artisanat (2)** jusqu'à obtenir **12 succès**, pour calfeutrer le compartiment et ainsi que l'essaim ne se fraie un chemin jusqu'à lui. En cas d'échec, les ouvertures encore non colmatées crachent des volées de guêpes qui se ruent à l'assaut des humains.

Attaquer est toujours une possibilité. Néanmoins seules les armes à pulvérisation comme un fusil à fongicide ou un calcinateur peuvent espérer entamer le nuage d'insectes vénéneux. Le personnage qui choisit d'attaquer ses agresseurs volants doit réussir un jet d'**AGI+Projectiles (3)** avec une arme de la catégorie désignée ci-dessus pour parvenir à se défendre correctement.

L'essaim finit par se disperser naturellement, n'ayant semé que dévastation dans son sillage.

LES ABORDS D'UN CHAMP DE SPORES.
Aucun signe avant-coureur ne laisse supposer l'imminence du danger. Le soleil darde toujours ses rayons à

travers la végétation, des stallites de lumière se dessinent çà et là sur les eaux émeraude ou dans une clairière. Les couleurs semblent plus vives, le chant des oiseaux plus distincts. Une palette merveilleuse se dessine devant les yeux écarquillés de l'équipage. Même le croassement des batraciens se transforme en douce mélodie. L'écorce des palétuviers se change en or. Des criquets cristallins dansent sur leur peau. Le bois de la coque du navire prend la texture du satin. Une fragrance de vanille et de cannelle caresse les naseaux des voyageurs. Ils sont parvenus au paradis perdu des humains, le dernier endroit où le corps et l'esprit sont en harmonie avec la nature et les étoiles. Ils se lèvent, tendent les bras vers leur salut, et commencent à marcher vers le bastingage.

Un hurlement déchire l'harmonie suprême.

« SPOOOOOORES !!!!! »

Arrachés à cette torpeur artificielle, ceux encore capables de maîtriser leurs gestes se ruent sur des masques et sur les flacons d'huile de Mardoûk, leur survie en dépend. Les personnages doivent réussir un jet **PSY+Foi / Volonté (5)** pour résister au phénomène d'Unité généré par le champ de spores qu'ils n'ont pas décelé avant qu'il ne soit trop tard. S'ils échouent, ils ont le droit à une seconde tentative avant d'être happés par le pouvoir envoûtant du Chakra Terrestre du cœur. Ceux ayant réussi à conserver la maîtrise d'eux-mêmes peuvent tenter de maîtriser leurs compagnons à la dérive par un jet de **PHY+Lutte (4)** afin de les plaquer sur le pont.

L'air reste saturé par les spores du champ voisin pendant toute l'heure. Les personnages doivent réussir un jet de **PHY+Résistance (5)** sous peine de recevoir **1D de sporulation**.

Au terme du jour, Nephraïm aide le pilote à s'enfoncer dans une petite crique au creux d'un îlot au milieu du fleuve. « Plus sûr. » explique laconiquement le Faucille. La pénombre étreint petit à petit la jungle. Avant que les dernières lueurs ne disparaissent, un bivouac est monté et le périmètre est sécurisé.

Nephraïm s'isole. A genoux au bord de l'eau, il regarde fixement en direction de l'est. Il entonne un chant aux accents lointains et aux tonalités à peine perceptibles. Plongeant ses doigts dans un bol en terre cuite, il en extrait une peinture jaune vive avec laquelle il se trace des lignes sur le corps. Avant que quiconque n'ait le temps de s'inquiéter de son comportement, il se dirige vers l'Anubien du groupe et lui tend la main. « Viens avec moi. Le temps de ton éveil est venu. »



SCÈNE 03: MURNAKIR

Nephraïm entraîne son frère (ou sa sœur) Anubien sur la rive orientale du Rhône. Là, il commence à lui enduire le corps de la même peinture que celle dont il s'est revêtu, mais les motifs qu'il dessine sont différents, les traits ressemblent toujours à des rayures comme celles zébrant l'abdomen d'une guêpe, mais ils sont plus épais. « Ainsi il ne pourra pas nous confondre. » dit-il avec un léger sourire. Qui ? « Murnakir. » Sa réponse offerte sur un ton monocorde claque comme un fouet dans l'esprit du fils du Chacal. Pourquoi veut-il le conduire auprès d'un Phéromancien aussi puissant ? C'est du suicide !

Le Faucille tente d'apaiser son compagnon. « Je te l'ai dit, tu as le potentiel de les entendre, comme moi, d'écouter leurs murmures, leurs émotions, de plonger ton esprit dans l'éther, pour mieux les détruire, pour mieux protéger tes amis. » Sur ces paroles, il sort de sa tunique une petite boîte en métal donc il extrait deux graines de Psychovores. Il avale la première et offre la seconde à son condisciple. Un mince filet de sang lui coule de la commissure droite. « Mais pour cela il faut qu'ils t'acceptent, qu'ils te reconnaissent. Sinon tu ne pourras pas te déplacer librement parmi eux, tu ne pourras pas t'approcher du cœur où résonnent tous leurs chants indicibles. Je les entends. J'entends leurs morphèmes, je ressens leurs sentiments, primitifs, essentiels, puissants, bruts... Mais je suis seul. Si je venais à disparaître, tout serait perdu. J'ai croisé beaucoup de nos frères, de nos sœurs, tous rêvent comme toi et moi, mais aucun n'avaient le potentiel d'entendre comme moi, pas même les Hogons de Montpellier. Toi et moi... Nous sommes uniques, c'est notre destinée, nous devons l'embrasser. Tu n'es pas le protecteur de ces lieux, tes pas t'emmèneront plus loin, tes visions l'expriment, mais tu dois pouvoir les entendre, pour les vaincre tu dois les comprendre. »

Abasourdi par cette tirade ésotérique interminable de la part d'un homme ordinairement peu loquace, le personnage ingurgite la graine qui lui est proposée. Croquée, elle libère des pointes perçantes et tranchantes comme des éclats de verre dans sa bouche. Ses gencives se déchirent, son palais se fend, sa langue est transpercée de part en part, mais alors que les déchirures se propagent à sa gorge, son métabolisme altéré cicatrise instantanément toutes les plaies, ne laissant que quelques gouttes de sang s'écouler dans son œsophage. Le calvaire passé, le personnage commence à percevoir autre chose.

C'est d'abord ténu, lointain, évanescant, comme la première fois où il s'est approché d'une forêt de Psychovores. De discrets murmures se répercutent dans son esprit, comme s'il entendait directement grâce à son cortex. Mais les morphèmes qui lui parviennent sont primaires, simplistes. Au contraire de la voix des Ancêtres, de la mémoire de tout un peuple dont les cœurs battent à l'unisson qui sont trans-

MURNAKIR

Le Phéromancien est extrêmement puissant et le personnage se trouve au cœur de son royaume, dit autrement il est à sa merci.

Pour refléter la puissance de Murnakir, considérez qu'il s'agit d'une variante « Reine » (p 305 Kat VE) et qu'il dispose en sus d'une réserve illimitée de spores. Dès qu'il en use des insectes environnant viennent lui en rapporter plus que de nécessaire.

Il n'attaque pas l'Anubien, il se contente de tester sa détermination comme il l'avait fait avec Nephraïm, usant à chaque affrontement du phénomène d'Unité un peu plus puissamment. Il se tient immobile et laisse ses drones en venir aux mains.

Les drones qui s'en prennent au personnage sont des soldats (p 201 TKF VF) mais ils n'utilisent pas leurs armes empoisonnées.

La narration ne vise ici qu'à donner un peu de rythme à la scène, dans les faits le MJ est bien évidemment libre de faire jouer l'affrontement comme il l'entend.

mis par les Psychovores, ici ce sont des injonctions brutales, simplistes, agressives, crues. Attaque. Sexe. Nourrir. Bâtir. Les sentiments ne sont pas ceux des millions d'esclaves enchaînés, ce sont ceux des maîtres au sommet de leurs édifices d'argile. Ils pensent pour leurs sujets. Ils ressentent pour leurs sujets. Ils sont leurs sujets. Cette union impie se prétend le Ka, mais elle n'en est qu'une imitation difforme et grotesque. Ce chant d'horreur et de soumission est l'œuvre du Ba.

L'Anubien se prend la tête entre les mains. La douleur est intense. Le canal éthérique le rejette. Nephraïm lui pose une main réconfortante sur l'épaule.

« Tiens, de l'huile. Recouvre t'en, tu en auras besoin, et elle t'aidera à canaliser l'agression sur ton esprit. Bois un peu d'eau et rassemble tes forces, tu vas en avoir besoin. Ce soir, tu vas rencontrer Murnakir. S'il te voit comme il me voit, alors un monde nouveau s'ouvrira à toi. Suis-moi. »

Ils progressent dans les marais pendant plusieurs heures. Le gardien des morts perd la notion du temps. Ils atteignent une clairière qui semble artificielle. Un cercle a été dégagé dans la nature environnante. Les deux compagnons ont de l'eau jusqu'aux chevilles. Tout autour d'eux des drones, nus comme au premier jour, sortent des ténèbres pour se presser aux abords de la trouée. Ils sont rachitiques, dévorés par la sepsie, malingres, mais musculeux et armés de silex.

Une voix rauque déchire le silence.

« HOMME GUÊPE. »

Un géant difforme à la peau calleuse se place au-devant des deux Anubiens en quelques enjambées silencieuses. Le personnage est aussitôt envahi par l'empyreume du monstre. Bien que psychique, sa tentative de résister à l'emprise méphitique du démon des marais s'exprime physiquement. Comme poussé par un réflexe myotatique du fond des âges, il pose un genou à terre. Il doit réussir de **PSY+Foi / Volonté (4)** pour supporter cette première charge olfactive.

Murnakir le pointe d'un doigt griffu. « INTRUS ! »

Nephraïm se porte aux côtés de son allié. « C'est un frère, il est comme moi. »

« COMME TOI ? ALORS COMME TOI IL SERA MIS À L'ÉPREUVE »

Nephraïm a tout juste le temps d'avertir son frère en lui jetant « Défends-toi ! » qu'un drone se rue à l'assaut de l'Anubien.

Il doit réussir un jet d'**INS+Perception (3)** pour détecter le clapotis dans l'eau des pas rapides de son ennemi. Le fils du Chacal pivote sur lui-même et fait face à son adversaire, prêt à en découdre. Alors qu'il lève sa garde pour absorber le choc du premier coup et riposter, sa vision se trouble. Une senteur primitive, sauvage, musquée et mielleuse engourdit ses cinq sens. Il doit réussir un jet de **PSY+Foi / Volonté (6)** pour résister à l'emprise du géant.

A peine a-t-il repris ses esprits qu'il se retrouve sous une pluie de coups. Une pierre grossière nouée à un manche de bois tordu s'abat encore et encore. Tel Apophis le serpent divin, l'Anubien ondule et esquive chaque attaque et rend coup pour coup. Un direct à l'estomac

stoppe le drone net, un uppercut expose ses points vitaux, et un atemi à la gorge achève la pauvre créature qui s'effondre dans l'eau.

Ne laissant aucun répit à l'indésirable, deux drones s'élancent à leur tour de deux directions opposées, profitant d'angles morts dans son champ de vision. Les eaux sombres du marais commencent à scintiller de reflets cristallins. Une douce odeur sucrée enivre l'Anubien qui voit danser des lucioles multicolores autour de lui. La mangrove disparaît, devenant une forêt de pins, les visages tordus des drones sont remplacés par des sourires chaleureux, la crasse des peaux disparaît pour laisser place à des teints radieux, dorés. Au milieu de cette délicieuse assemblée, un ange de lumière déploie ses ailes et appelle son fils égaré à venir se lover en son giron protecteur.

Le Chacal choit. Il secoue la tête, lutte de toutes ses forces. Il doit réussir un jet de **PSY+Foi / Volonté (8)** afin de se libérer des griffes psychiques de Murnakir.

Il recouvre ses facultés juste à temps pour éviter une masse qui s'abat dans la boue à quelques centimètres à peine de sa tête. L'autre drone fait tourner son gourdin comme un forcené, en silence et sans haine. Le chamman agrippe les mains de son ennemi et lui délivre un puissant coup de tête dans le nez qui se brise en mille morceaux. Dans un craquement sourd, l'arrête nasale s'enfonce sans le lobe frontal et le malheureux bascule en arrière dans une explosion sanguinolente. Son comparse tente de défaire son opposant par une série frénétique d'attaques en diagonale. Le guerrier d'ébène roule dans la fange et ramasse une poignée de vase qu'il projette dans le visage du Léperos. Aveuglé, il laisse tomber sa massue et tente d'enlever la terre de ses yeux. Deux coups bien placés au sternum et au plexus solaire ne lui en laissent pas le temps.

« ASSEZ ! »

Murnakir rappelle ses chiens de garde. D'un pas massif mais léger, il survole les flots jusqu'à se trouver à distance de souffle de l'Anubien. Il l'écrase de toute sa stature gargantuesque. Il passe lentement sa main osseuse à quelques centimètres du visage du Chacal.

« TU ES LIBRE D'ARPENTER LES MARAIS »

De son autre il porte à ses lèvres une boule de miel dégoulinante qu'il tend ensuite en direction du personnage. Celui-ci doit réussir un jet de **PHY+Vigueur (3)** pour ne pas rendre gorge de dégoût et ainsi offenser le Phéromancier. Une poignée de nectar suffit à sceller le pacte.

« LES ROYAUMES TE SONT OUVERTS. HOMME-FRELON. »

Le monstre tourne les talons et s'enfonce dans les ténèbres d'où il avait surgi. Les drones se retirent en silence sans même prendre la peine de ramasser leurs morts. Nephraïm s'approche de son frère et lui pose délicatement la main sur l'épaule.

« Maintenant tu vas pouvoir explorer le monde du Ba comme tu l'entends pour en percer les secrets. Viens, revenons vers tes amis, je pressens qu'il est arrivé quelque chose en notre absence. »

SCÈNE 04: LE BIVOUAC

Nephraïm et son condisciple Anubien ont disparu après une explication aussi laconique qu'insatisfaisante. Qu'importe, ils pourront toujours s'expliquer plus tard. Dans l'immédiat, il faut dresser le camp. Les personnages doivent réussir une action complexe en jetant **INS+Survie (2)** autant de fois que nécessaire pour obtenir 15 succès afin de monter un bivouac digne de ce nom, chaque jet représentant une heure de temps. S'ils sont accompagnés d'un groupe aux compétences de survie reconnues, comme des Ferrailleurs, ils bénéficient de **+1D**.

Le campement établi, chacun vaque à ses occupations, tantôt ramassant quelques racines comestibles à faire cuire, tantôt attrapant un poisson pour agrémenter le dîner de quelques saveurs bienvenues.

Le soleil darde ses derniers rayons derrière un horizon masqué par les arbres, et alors que la nuit étend son étreinte sur le Rhône, la symphonie des animaux nocturnes commence. Le croassement des batraciens répond aux battements d'ailes des chiroptères sous une voute étoilée aux mille diamants. Le crépitemment des morceaux de bois qui se consomment dans le feu apporte un certain réconfort après une journée harassante. Tous les personnages récupèrent **1 d'ego**. Un des matelots entonne une balade locale qui parle d'une fille un peu trop courtisée et de marins qui tombent trop facilement amoureux.

Mais les rires fugaces et les sourires détendus ne font pas oublier qu'ils sont tous en terre hostile, loin derrière la frontière dessinée par les idoles impies dédiées aux dieux des marais. Alors que les dernières louches du ragout de poisson sont avalées, les membres de l'équipe vont se coucher les uns après les autres, non sans avoir défini des tours de garde, la sécurité avant tout.

Les membres de la troupe qui ne sont pas assignés à la première ronde sombrent rapidement dans les bras de Morphée, et leurs ronflements viennent se mêler aux bruits de la nuit, enveloppant le camp dans un brouhaha rassurant.

Entre minuit et une heure du matin, les personnages faisant office de sentinelles doivent réussir un jet d'**INS+Empathie (3)** pour réaliser que quelque chose ne tourne pas rond. Ils n'y avaient pas pris garde de prime abord, mais ils réalisent subitement que cela fait plusieurs minutes que la nature environnante s'est tue. Un silence de plomb les enserme, uniquement rompu par le clapotis à peine perceptible des vaguelettes du fleuve.

En alerte, ils scrutent les broussailles autour du camp. Ils sont sur un îlot, personne n'a pu attaquer, n'est-ce pas ? Un jet d'**INS+Perception (4)** est nécessaire pour repérer un mouvement suspect dans les fourrés. Puis deux. Trois. Ils plissent les yeux comme pour affiner leur acuité. Un rongeur ? Non, plus gros. Soudain un visage humain apparaît entre deux fougères. Il est creusé, couvert de boue séchée, les cheveux longs enduits de graisse. Son regard n'exprime rien. Un drone !

« ALERTE ! ALERTE ! LE CAMP EST ATTAQUÉ !!! »

Les drones se ruent à l'assaut de tous ceux qui se tiennent debout en priorité, puis ils continuent de se déverser dans le camp pour assassiner ceux qui émergent difficilement de leur sommeil profond. Mais les cris d'alarme de leur camarade les a tirés de leur torpeur. Tous empoignent leur arme de prédilection, un poignard, une épée, un revolver, un fusil, la lutte sera sans merci.

Bientôt tout le camp est submergé par les Léperos. Chaque personnage doit affronter un adversaire. Chaque fois qu'ils parviennent à terrasser un assaillant, un autre prend sa place. Le flot des humains décérébrés semble infini, et même les meilleurs guerriers dans leurs rangs ne pourront tenir éternellement face à une telle horde.

Les coups pleuvent. Silex mal aiguisés, cailloux, massues grossières, branches d'arbre ramassées à même le sol, bâtons mal taillés, pieds, poings et dents. Tout ce que les barbares intoxiqués peuvent utiliser pour abattre leurs ennemis est bon. Ils se battent comme mus par une rage absolue, mais leur silence est aussi terrifiant que leur détermination. Ils n'ont aucune considération pour leur propre sécurité. Un homme nu peut se précipiter sur une lame et s'y empaler rien que pour bloquer un spadassin et permettre à l'un de siens de lui fracturer la mâchoire avec un roc.

Les drones meurent par poignées, à chaque seconde l'un des leurs voit ses intestins se répandre sur le sol, ou sa gorge tranchée dans une gerbe de sang qui éclat

BLINDED

En cas d'échec à ces deux jets, les personnages en faction ne détectent pas les drones avant l'assaut. La conséquence est double, d'une ils perdent automatiquement l'initiative pendant le premier tour de combat, et de deux, ils doivent se défendre à 3 contre 1 pendant deux tours, le temps que leurs compagnons endormis se réveillent et prennent les armes pour rejoindre la mêlée.

SLAVE ARMY

Les drones attaquent par paire, afin de donner une impression de lame de fond incommensurable aux joueurs, ils doivent se sentir submergés, impuissants.

Chaque paire est composée d'un soldat et d'un ouvrier (p 201 TKG VF) et chaque fois que l'un tombe sous les coups d'un PJ ou d'un PNJ, il est remplacé par un drone du même type.

Afin de renforcer le sentiment d'urgence, si les personnages sont venus accompagnés de PNJs, l'un d'entre eux tombe sous les coups tous les 2 tours.

KODRASS

La Phéromancienne qui mène l'assaut sur le camp est une « Midwife » (p 305 Kat VE). Elle se défend suivant le schéma décrit dans le bouquin de règles.

Tant qu'elle est en vie, les drones se battent sans aucune considération pour leur sécurité. Si elle est en danger, ils se précipitent pour la protéger. Chaque tour un drone rompt son combat ou sort de la jungle pour attaquer ceux qui s'en prennent à leur maîtresse.

Si les personnages parviennent à la vaincre, sa mort provoque une onde de choc dans l'éther qui jette les drones dans une frénésie de panique et ils s'enfuient dans tous les sens dans un chaos total.

PRIME MATERIAL

Voir les règles p 115 d'Artifacts VE relatives à l'extraction d'Allure.

bousse tous les belligérants. La boucherie est immonde, mais elle ne semble pouvoir cesser.

Les personnages doivent réussir un jet d'**INT+Légendes (3)** (les Spitaliers, Anubiens, Anabaptistes et les Frankéens ajoutent leur rang en Secrets) afin de reprendre leurs esprits au milieu de cette confusion sanglante. Pour que les drones soient aussi agités et violents, c'est qu'ils sont dirigés par un Phéromancien, et celui-ci doit être tout proche.

Un jet réussi d'**INS+Perception (4)** permet de distinguer une forme humanoïde qui se tient immobile entre les arbres au sud du bivouac. L'Aberrant !

Ceux qui le repèrent peuvent le signaler à leurs compagnons. Ils n'ont pas d'autre choix, ils doivent affronter le Psychonaute directement et le détruire s'ils veulent pouvoir s'en sortir.

Tous les personnages qui veulent engager le monstre au corps à corps, ou à distance, doivent réussir un jet combiné de **PSY+Réaction (3)** avec **AGI+Mobilité (3)** afin de se désengager du combat dans lequel ils sont empêtrés. Un jet de **PHY+Athlétisme (3)** est alors requis pour traverser la distance qui les sépare de la créature sans être interceptés par un drone qui s'interpose pour faire rempart de son corps.

Ventre à terre, les combattants se précipitent vers la source de toute la haine. Homo Degenesis se tient devant eux, arrogante dans son mutisme effluent. La bête est une femme dont tout la partie supérieure du crâne a été envahie par une énorme ruche bourdonnante, ne laissant libre que sa bouche hideuse qui esquisse un sourire carnassier. Des bubons noirs, des protubérances glanduleuses suintantes et des bourrelets graisseux parsèment le corps totalement nu de la chimère crachée par les marais. Elle tient un bâton recouvert d'excroissances à l'apparence de papier mâché.

Des ruches !

Lorsqu'ils parviennent enfin à portée de lame, la Phéromancienne ouvre grand sa gueule infernale et libère un essaim de guêpes en furie qui l'enveloppe dans une armure hérissée de dards empoisonnés.

Le combat est sans merci, le seul moyen de repousser la horde est de terrasser la Psychonaute qui la dirige.

Au terme d'une âpre bataille au cours de laquelle de nombreuses vies sont sacrifiées pour arracher la victoire, la créature gît sur le sol spongieux des marais, inerte, sans vie. Du sang noir s'écoule de ses plaies sur tout le corps. L'esprit des Phéromanciens est puissant, mais leur chair et leurs organes sont faibles.

Organes ?

Par la Franka vite ! Il n'y a pas une minute à perdre ! Si les personnages n'ont pas réussi le jet pour identifier la source de l'Allure lors de leur rencontre avec Erzulie et qu'ils ne se sont pas renseignés depuis, ils doivent passer un jet d'**INT+Légendes (5)** pour se identifier l'attribut de l'anatomie de la Phéromancienne à extraire pour accéder à la précieuse substance.

Un personnage seul doit opérer la créature, avec l'aide d'un assistant s'il le souhaite. Plus ne ferait que perturber la chirurgie. Il doit réussir un jet complexe d'**INT+Médecine (10)** en moins de **3 tours**. Chaque paire de déclencheurs permet de gagner un tour.

En sueur, le chirurgien improvisé trace un sillon sanguinolent dans le torse de la bête immonde. Après avoir écarté le derme grisâtre, il rompt brutalement la cage thoracique dans un craquement sinistre et l'écarte d'un coup sec, dégageant les poumons et le cœur. Le morceau de muscles a cessé d'émettre le moindre battement. Délicatement mais prestement, le médecin tranche un à un les vaisseaux qui lient la pompe au reste de l'organisme. Lorsque la dernière artère est coupée, il récupère l'organe d'un geste rapide pour l'empêcher de s'enfoncer dans sa cavité. Le cœur ôté, il peut enfin accéder aux petites glandes au-dessus du trou béant.

Les glandes tant convoitées reposent dans le creux de sa main. Un si petit butin pour un si gros prix consenti. Mais pas le temps de philosopher, l'extraction était la partie facile, maintenant il faut distiller !

Le médecin devenu alchimiste se rue sur son apothécaire ou tout autre équipement nécessaire à la distillation de l'Allure pure qu'il aurait eu la présence d'esprit

d'emmener avec lui. Là encore, il ne peut travailler qu'avec le soutien d'un seul aide-de-camp.

Les petits bouts de chair qu'il tient contiennent de quoi fabriquer 3 doses d'Allure raffinée. Une fois à l'air libre, leur dégradation commence. Elles ont un niveau de 6 et perdent 1 point chaque tour. Le chimiste doit réussir un jet complexe d'**AGI+Artisanat** ou **INT+Science (15)** avant que le produit ne se soit totalement dégradé pour parvenir à transformer, et stabiliser, au moins une dose.

Le personnage contemple la petite fiole entre ses doigts à la clarté de la lune. Il a réussi ! Ce minuscule flacon va lui permettre de régler sa dette auprès des Silk Hummingbirds. Son sourire doit contourner les ecchymoses qui lardent son visage afin de s'étirer. Son corps se rappelle enfin à son bon souvenir. Il vient de livrer une bataille dantesque, ce qui n'était pas un mince exploit, et il vient de jeter ses dernières forces mentales et physiques pour filtrer un poison hors de prix.

La tête du scientifique dodeline légèrement. Son corps lâche prise. Ses yeux se révulsent et se ferment. Il chute d'épuisement. Ça ira mieux demain.

SCÈNE 05: SHOWDOWN

Le réveil sous un soleil froid est pénible. Les blessures de la veille font souffrir tous les combattants, mais comme toujours les plus douloureuses sont celles de l'âme. Parmi les matelots du navire et les compagnons du groupe, nombreux sont les chanceux qui ont pu s'en sortir avec quelques points de suture et bandages, mais tous n'ont pas eu cette veine, en témoignent les petits monticules de terre qui se sont formés à la périphérie du bivouac. Les défunts ont été portés en terre à la va-vite, sans considération pour leurs croyances, plus pour préserver les vivants de leur image morbide que pour honorer les morts.

L'ambiance est morose. Certes ils ont gagné, mais à quel prix ?

Une bouillie blanchâtre se réchauffe lentement dans une casserole posée nonchalamment sur un feu. Un type un peu hagard touille la mixture avec une spatule de bois.

Soudain, un branchage craque à l'est de la base. L'instinct fait taire le désespoir. Tous se saisissent de leurs armes et se raidissent, prêts à en découdre. Les pas se rapprochent. Un feuillage bruisse. Une autre branche est écrasée. Une feuille s'écarte et...

Nephraïm et le compagnon Anubien des personnages paraissent aux yeux de tous. Leurs traits sont tirés, leurs mines fatiguées, mais ils sont en vie et peu amochés en comparaison.

Les deux Anubiens contemplent avec horreur les dégâts de la veille. Les visages de leurs amis se détendent, les muscles se relâchent, laissant tomber les instruments de mort au sol.

Mais déjà le soulagement fait place à la colère. Le cuistot empoigne Nephraïm et le pousse contre un tronc sans ménagement. Où était-il passé ? Où était-il quand ils ont eu besoin de lui ? Que faisait-il ? Pourquoi est-il parti toute la nuit ? C'est peut-être lui qui a donné leur position aux Manciens de merde ! Foutus mange-morts ! On ne peut pas leur faire confiance ! Tous des putains de traîtres avec des chiées de gueules de vermines !

Les cris s'élèvent dans le camp. L'absence des Anubiens devient suspecte, plus même, elle devient synonyme de culpabilité. Les survivants s'agitent, une effervescence meurtrière se répand comme un feu dévore la savane. Les personnages doivent rétablir le calme et vite sans quoi le sang risque de couler, encore... Ils doivent réussir un jet combiné de **CHA+Considération (3)** avec **CHA+Expression (4)** pour parvenir à apaiser la situation. En cas d'échec, ils peuvent tenter un ultime jet d'**INS+Empathie (3)** pour repérer ceux parmi leurs compagnons d'infortune qui sont les plus susceptibles d'en venir aux mains et les immobiliser avant que tout ne dégénère.

Les humeurs s'apaisent, les tempéraments se refroidissent, les poings se desserrent, mais tous attendent des explications. Nephraïm lance un regard plein de gratitude aux personnages et entame une explication mêlant faits et demies vérités. Il dit avoir dû se rendre plus profondément dans les marais pour mener un rituel initiatique en compagnie de son frère Anubien sur un site sacré inconnu des profanes. Les Phéromanciens le connaissent car il en a tués beaucoup, probablement le craignent-ils même, raison pour laquelle ils ont attendu son départ pour lancer l'assaut.

BASHING

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer de tester la résistance de vos joueurs en déclenchant d'autres événements hostiles à la mesure de ceux rencontrés lors de la Scène 02 de l'Acte III, ou vous pouvez les laisser voguer en paix jusqu'à la confrontation finale.

Il dit qu'ils sont tous en sécurité avec son condisciple à présent, et qu'il va partir en chasse de leurs agresseurs, pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'autres Aberrants dans les parages et pour venger les morts.

Etonnamment, son discours convainc. Il profite du relâchement de ses antagonistes d'un instant pour donner quelques conseils aux personnages, particulièrement à l'Anubien, avant de prendre son paquetage et se repartir seul dans la jungle. Va-t-il faire ce qu'il a dit ? Rien n'est moins sûr. Mais il est trop tard pour en avoir le cœur net.

Après que chacun ait nettoyé ses plaies et rangé ses affaires, l'équipage est de nouveau prêt à appareiller. Le moral est faible, et un jet de **CHA+Commandement (3)** est nécessaire pour redonner du cœur à l'ouvrage à l'ensemble des protagonistes.

Les pieds plantés dans la berge boueuse, les compagnons associent leurs forces pour pousser l'embarcation. Encore un petit effort... Le navire est dégagé ! Emporté par son élan, un matelot fait un plat dans le fleuve, déclenchant l'hilarité générale. Une poigne ferme l'aide à se relever. Les sacs sont jetés sur le pont pendant que les plus rapides se saisissent des cordages. Chacun prend son poste. Dans le clapotis sourd des remous du Rhône, le vaisseau s'ébranle dans la pâleur matinale.

L'esquif continue de remonter le cours du fleuve sans encombre. Les manifestations fantastiques apparaissent régulièrement et continuent de mettre les nerfs de tous les marins à rude épreuve, mais au bout du compte, ce ne sont que des fausses alertes. Ils l'ignorent tous mais le pacte scellé la veille entre leur camarade Anubien et le maître du delta, Murnakir, les met à l'abri des attaques les plus violentes de la part de ses sujets. Des idoles jalonnent leur parcours et des essaims croisent leur route de temps à autre, sans que cela ne se solde par des blessés ou pire.

La journée s'écoule lentement, le rythme de la croisière laisse une certaine indolence méfiante s'installer et tous peuvent goûter un relatif repos bien mérité. A mesure que la lueur du soleil s'éteint, il leur faut accoster et monter un nouveau camp. De nouveau, la vilaine appréhension fait son retour et les visages se crispent d'angoisse. Des fossés sont creusés et certains vont jusqu'à tailler des pieux à partir des arbustes alentours qui sont abattus sans merci. Le front de fleuve se transforme rapidement en oppidum et même hors des tours de garde, peu parviennent à trouver le sommeil.

Rien ne se passe.

Le matin est accueilli par des mines fatiguées mais soulagées. Le décompte des présents laisse planer un voile de doute vite balayé lorsque le dernier rufian répond « présent ». Dans une certaine sérénité, les affaires sont remontées à bord et l'appareillage se fait sans précipitation, peut-être Nephraïm a-t-il eu raison du cerveau derrière le massacre de la veille, ou peut-être les Manciens ont-ils peur d'eux maintenant qu'ils ont été éclaboussés du sang de l'un des leurs. Qu'importe la raison, seul compte le résultat.

L'exploration se poursuit dans une ambiance plus apaisée, même si la vigilance reste de mise. Pour ce troisième jour, l'attention se relâche un peu, fatigue oblige, et la motivation est en berne, pas tant à cause des pertes subies, mais plutôt à cause de la physionomie des lieux. En quelques heures déjà, une demi-douzaine d'embouchures de bras et d'affluents ont été croisées, et les fuyards auraient pu emprunter n'importe lequel d'entre eux. Autant chercher une aiguille dans une meule de foin, cette traque est vaine. Mais qui va oser le dire au chef de l'expédition ? Pour l'instant personne, la baisse de moral ne s'étant pas encore changée en esprit de révolte. Un jet d'**INS+Empathie (3)** permet aux personnages de prendre la mesure de l'humeur générale et d'y remédier en occupant les esprits.

Au crépuscule, alors que tous songent déjà à leur futur bivouac et à une bonne couche, un cri déchire le silence.

« Un bateau ! Il y a un bateau à terre à bâbord ! »

Les regards convergent dans la direction indiquée et découvrent un petit cotre sur la berge occidentale, en tout point semblable à la description faite par Buck, bleu avec une figure de proue en forme d'aigle. Pas de doute, c'est le Rapace !

Mu par une énergie retrouvée, l'équipage manœuvre le navire pour accoster près de l'embarcation des deux fuyards et déjà les membres du groupe jettent pied à terre. Un jet d'**INS+Survie (2)** est nécessaire pour identifier des traces de pas humaines dans la boue. Elles sont fraîches, et de toute évidence plusieurs allers retours ont été effec-

tués. Rien n'a été fait pour brouiller la piste. La suivre s'avère relativement simple, par un jet réussi d'**INS+Orientation (2)**, les personnages et leurs acolytes parviennent en vue de l'entrée d'une petite grotte creusée à flanc d'un promontoire rocheux abrupt. La roche semble aussi noire que du basalte, mais la pénombre qui a déjà gagné la mangrove empêche de distinguer les nuances.

Le cœur de la grotte projette une lueur orangée qui danse sur ses parois. Un feu de camp. A mesure qu'ils s'approchent, les personnages peuvent humer la fumée qui s'échappe des bûches qui se consomment et entendre le crépitement du bois qui résiste aux langues de feu qui le dévorent. Un rapide coup d'œil à l'intérieur leur permet de détailler deux couches rudimentaires. Sur l'une d'entre elles un homme se tient allongé, immobile. Sa respiration est lente et silencieuse.

Sa combinaison de néoprène trahit son appartenance, c'est un Spitalier. Mais cette dernière est trouée de toutes parts. Ses bottes sont maculées de boue séchée, et sa pilosité faciale a repoussé. Une fine barbe de trois jours grimpe jusqu'à son crâne recouvert d'un tapis de cheveux d'à peine quelques millimètres. Son air piteux et sale ne cache pas pour autant la bonhomie qui se dégage de ses traits. De son visage doux et harmonieux émane une certaine douceur d'âme. Sa main droite est enveloppée dans un bandage jaunie, presque brun. Ses doigts apparents semblent maculés de petites taches noires. Sa ceinture d'équipement repose détachée à ses côtés.

Avant que quiconque ne puisse tenter de réveiller Romain, une voix retentit derrière eux.

« Stop ! Qui que vous soyez, n'avancez pas plus loin ! Repartez d'où vous venez ! Nous n'avons besoin de personne ! »

Le médecin sort de sa torpeur et se redresse brusquement. Il sort un lance-grenade de sous un tas de fatras sur sa gauche. Son œil marron clair est fiévreux, sa main peu assurée, mais son arme peut faire beaucoup de dégâts, et il la pointe vers les personnages et leurs associés.

En pivotant sur eux-mêmes, ils se retrouvent face à une Anubienne qui brandit une dague en os.

Ses yeux marrons mouchetés de petites pépites dorées luisent d'une rage mal contenue. Son visage émacié aux contours anguleux est couvert de crasse, ne laissant que quelques traces à peine reconnaissables de ses peintures rituelles. Ses pommettes carrées et son nez aquilin laissent toutefois deviner que sous cette couche de poussière, repose un faciès d'une grande beauté. Ses cheveux bruns clairs sont hirsutes et partent dans tous les sens. Elle porte un poncho déchiré enduit de terre sur les épaules. Des nombreux colliers d'ossements et de talismans pendent à son cou et à ses poignets couverts d'hématomes. Un pagne abîmé lui couvre les cuisses et l'entre-jambe. 4 cercles concentriques blancs se soulèvent et s'abaissent frénétiquement au rythme de sa respiration saccadée.

Les personnages font face à deux animaux terrifiés qui sont littéralement dos au mur, ils vont devoir réagir vite et calmer la situation avant qu'elle ne dégénère en bain de sang. Pas de jet ici, uniquement l'appréciation de la qualité de leur interprétation et de leurs arguments.

Djou'hety relâche la tension de ses muscles et alors que ses bras redescendent le long de son corps, ses yeux se révulsent, sa tête part sur le côté et elle s'effondre, prise d'un malaise. Romain hurle de sa voix éraillée aux personnages de l'aider. Les deux amants sont dans un état d'épuisement avancé. Ils n'ont vraisemblablement rien avalé de consistant depuis un moment, et leurs forces sont au plus bas.

S'ils sont venus avec Duvalier et les siens, capturer les deux scientifiques en fuite est un jeu d'enfant, il suffit de les ligoter pendant que l'Anubienne est dans les vapes, l'Epigénéticien étant incapable de soulever son arme à nouveau.

S'ils les soignent et les nourrissent, Djou'hety regagne conscience plus tard dans la nuit. Après avoir bu la moitié d'une gourde d'eau et manger quelque chose de solide, avec l'aide de son compagnon, elle raconte leur ordalie. La trame des événements est à peu de choses près celle que la troupe des enquêteurs a déjà pu reconstituer.

« Moi et Romain nous sommes rencontrés en formant un groupe de recherche sur la Discordance, et rapidement des sentiments ardents sont nés entre nous. » Elle baisse la tête comme une adolescente intimidée. « Une mauvaise manipulation d'éprouvette contenant de l'essence de Douât et tout mon monde s'est effondré. J'ai

DESPERATE LOVER

Si les personnages se trouvent à affronter Djou'hety, ou si elle se bat à leurs côtés, prenez le profil d'Imbali p 109 de BA en VE, et appliquez un malus de **-1D** ou **-2D** à ses actions pour refléter son état d'épuisement.

cru devenir folle à l'idée de le perdre... Je ne savais que faire... Presque sans réfléchir j'ai déclenché l'alarme, mais je savais que ça ne servirait à rien, c'était déjà trop tard. La Vorace tue quiconque est infecté en quelques minutes... Normalement il n'aurait pas dû survivre jusqu'à la « zone noire », à vrai dire il aurait dû être à peine en vie quand les Hygiénistes sont arrivés. Seulement ce n'est pas ce qui s'est passé. » Elle déglutit lentement en jetant un regard rempli d'une infinie douceur au Spitalier allongé qui lui répond par un large sourire. Elle attrape ses doigts et les serre avec délicatesse. « Alors que le brancard dévalait le couloir, je continuais de regarder l'infection, mais elle ne progressait plus. Son bras était à peine touché, seule sa main avait été rongée. Ce n'était pas normal. Il se passait quelque chose. Sur le moment je n'ai pas su quoi, mais je savais qu'il vivrait. Alors je les ai stoppés, de toutes mes forces. Je ne voulais pas les blesser, j'espère que je ne les ai pas blessés... Mais je ne pouvais les laisser me l'enlever. Nous avons fui par la conduite de vieilles douches inutilisées. Après cela a été très vite, en nageant j'ai réalisé ce que cela impliquait, qu'il avait probablement la marque d'Anubis, mais alors les miens auraient voulu le changer, mais ce n'est pas ce que je... Ce n'est pas ce que nous voulions... » Elle serre la main de son compagnon plus fortement encore.

« Je ne me voyais pas porter un pagne... » La réplique absurde du médecin déclenche un petit rire dans l'assistance et sa compagne de poursuivre.

« Nous ne pouvions donc ni demander de l'aide aux Spitaliers, ni aux Anubiens, ni à quiconque leur mange dans la main... Autant dire qu'à Montpellier, il nous restait peu d'options. Nous sommes allés voir une amie à qui je prodiguais des soins, et en retour elle nous a confiés aux Apocalyptiques Africains. Je voulais me cacher en Afrique, loin de tout, dans un endroit sûr, mais nous n'avions pas assez pour la traversée. Alors ils nous ont amenés à Toulon. Là-bas c'est Adonaï qui nous a cachés. Il veillait sur Romain pendant que j'allais négocier pour notre passage. La Nuée Noire demandait un prix trop élevé pour l'Afrique, ou même la Purgare, Bedain eût fait l'affaire, alors nous avons pris leur offre de voir avec le Marchand de Sable, un gros bras de la Nuée du Rhône. C'était le seul à avoir bien voulu nous escorter contre la poignée de Dinars qui nous restait, mais la seule destination offerte était le nord. Nous avons accepté, en désespoir de cause... Nous avons atterri à Bayonne où un gentil menuisier a accepté de nous céder un de ses bateaux pour rien. » Elle prend une profonde inspiration. « Voilà, vous savez tout. Par les Ancêtres et Anubis je vous en supplie ne nous ramenez pas au Bastion ! Laissez-nous continuer notre route dans les marais ! Nous allons atteindre la Franka de l'est ou la Borca, là-bas personne ne fera attention à nous ! Nous pourrons vivre en paix, c'est tout ce que nous voulons ! »

Comme pour ponctuer sa phrase elle montre l'intérieur du bras du docteur Montègue. Une plaque d'exéma rougeoyante apparaît dans le pli du coude. Elle soulève alors un ossement qui pend autour de son cou, le doigt d'Anubis.

« Ce n'est pas anodin... C'est une découverte lourde de conséquences, et je ne veux pas que les uns ou les autres le transforment en cobaye pour leurs expériences ! »

Le plaidoyer de la jeune femme est émouvant. Les personnages ne peuvent se résoudre à prendre une décision immédiatement. La fatigue alourdit les paupières. La nuit porte conseil, demain apportera une solution, c'est certain.

L'aurore fait taire les créatures nocturnes et éveille celles qui chantent les louanges du soleil. Le vert terne de la végétation prend une teinte émeraude et les insectes qui virevoltent dans tous les sens semblent moins hostiles qu'à l'accoutumée.

Cette innocence retrouvée ne dure qu'un fugace instant. Des craquements de branchages écrasés rompent l'égrégore de cette matinée rayonnante. Quatre hommes en imperméables noirs sortent des broussailles suivis de près par une troupe de Famulanciers en équipement de combat.

« Tiens tiens tiens... Mais comme on se retrouve... Hmm. Ma foi. Je vois que vous avez réussi votre mission messieurs, mes compliments, vous êtes de fins limiers. A présent, remettez-moi ces individus. Ne vous inquiétez pas pour Narida, les gens qui comptent vraiment seront mis au courant de votre action et sauront se souvenir de votre inestimable contribution à la résolution de cette affaire. »

Duvalier tend la main gauche vers les personnages tout en tenant un pistolet au près du corps dans la droite.

« Allons allons, on se dépêche, je ne tiens pas à rester dans ces marais puants plus que de nécessaire. »

Voici un florilège d'options à disposition des personnages, même si les joueurs ne manqueront pas de se montrer créatifs et trouveront sans nul doute d'autres issues :

- ◇ Permettre à Romain et Djou'hety de fuir sans les remettre à aucune faction ;
Les remettre à Duvalier ;
- ◇ Les capturer vivants et les ramener au Bastion ;
- ◇ Les remettre à des Anubiens (Neith) pour les exfiltrer en Afrique ;
- ◇ Si Ahmed est présent, lui permettre de repartir avec son trophée...

Il est temps pour les personnages de sceller le sort des amants tragiques. Pour cela, il faut passer en revue les motivations des protagonistes afin de déterminer comment ils vont se comporter lors de cette ultime confrontation.

DJOU'HETY ET ROMAIN

Romain est encore trop faible pour faire quoique ce soit d'autre que de tirer une cartouche avec son lance-grenade. L'Anubienne elle ne pense qu'à protéger son bien-aimé. Elle n'acceptera de suivre qu'un groupe en lequel elle a entièrement confiance, comme sa sœur, autrement, il faudra lui passer sur le corps pour toute autre option que leur fuite dans les marais.

DUVALIER

L'Hippocrate est accompagné de trois autres Spitaliers en imperméable noir ainsi qu'une demi-douzaine de Famulanciers. Duvalier ne veut qu'une chose, ramener son confrère infecté à son maître Charcutier pour que ce dernier puisse tester certaines de ses théories les plus iconoclastes sur lui. Il n'a que faire de l'Anubienne, et si elle lui est remise vivante, il s'en débarrassera dans les marais. Son cadavre sera repêché à moitié dévoré contre un pilonne de Port Débris quelques jours plus tard. Si on lui refuse son dû, il se battra à mort, certain de sa victoire.

NEITH

Qu'elle soit arrivée avec le groupe de personnages ou seule, l'Ammout n'a qu'un seul but, sauver sa sœur. Elle n'a rien contre son amant, au contraire, mais si elle doit choisir, elle n'hésitera pas une seconde à le sacrifier. Elle se battra aux côtés de qui-conque défend sa chair. Toute autre option qu'elle repartant avec Djou'hety, et peut-être Romain, en Afrique, déclenchera son hostilité. Elle peut toutefois être convaincue de les laisser partir seuls, mais au prix d'une âpre joute verbale, ou plus facilement de les emmener ailleurs qu'en Afrique, par exemple en Purgare d'où elle vient.

AHMED IBN YUSSUF MIN TRIPOL

Le Grand Chasseur Néolibyen est escorté de quatre Fléaux et d'une demi-douzaine de Ferrailleurs Africains. Ahmed a pataugé dans la fange des marais depuis des jours avec une seule idée en tête, il veut son trophée, la tête du Spitalier qui a survécu à la Vorace accrochée sur son mur sera du plus bel effet auprès de ses frères à Tripol. Il veut tuer Romain et le faire empailler. Il préfère ne pas avoir à éliminer qui que ce soit d'autre, surtout par une Anubienne, mais s'il n'a pas le choix, il n'en perdra pas le sommeil pour autant. S'il est venu avec les personnages et que ces derniers lui refusent son dû, il se battra dans une mêlée sanglante. S'ils se sont aventurés dans les marais sans lui, il enverra sa suite au contact et ouvrira le feu sur eux depuis un nid de sniper qu'il se sera aménagé. Si ses hommes sont vaincus, il s'enfuira sans demander son reste.

ROSTER

Pour les Hippocrates, prendre les statistiques du Red Pack p 264 BA VE, pour les Famulanciers prendre les statistiques de ceux de l'Orage, p 200 TKG VF.

Pour les Fléaux, prendre les statistiques de ceux d'Ayubu p 200 TKG VF, pour les Ferrailleurs prendre ceux d'Orma à la même page.

Pour Ahmed, prendre les caractéristiques d'Hamza, p 77 TKG VF

EPILOGUE

Il était le plus brillant esprit de sa classe d'âge, le plus fin analyste du comportement humain, le meilleur psychologue de sa fournée, et des suivantes d'ailleurs, il était le protégé d'Oswald Keszler. Il devait rétablir l'ordre du Spital au Bastion, mettre cette saleté de Cheffe de Clinique au pas, étudier les Anubiens, percer leurs secrets, et revenir triomphant auprès de son mentor, renforcé dans sa croyance aveugle dans les principes du serment sacré des médecins.

Rien ne s'est passé comme prévu.

Cela aurait dû être une inspection de routine auprès d'un avant-poste dans les marais. C'est devenu un enfer. Les drones ont attaqué au petit matin avec le soleil dans le dos. Ils étaient emmenés par trois ou quatre Phéromanciens, des Expatriés, il n'a pas pu bien les voir. En un instant les défenses du périmètre étaient submergées, un vrai massacre.

L'instinct a pris le dessus. Il a fui. Il a fui dans les marais à en perdre haleine, abandonnant ses camarades, ses séides, sa discipline, son serment, sa dignité, tout ! Une partie de lui est restée dans ce camp et ne reviendrait jamais.

Il a erré des jours durant entre les racines des palétuviers et les fondrières embourbées. D'épuisement il est tombé, face dans l'eau, prêt à laisser son dernier souffle de vie s'échapper. C'est là qu'ils l'ont trouvé. Les guerriers du Spital ont emmené son corps inerte dans leur base mobile, le Mercure, où ils lui ont prodigué les premiers soins. Mais son anatomie rétablie, son esprit restait fracturé en mille morceaux. Alors ils l'ont conduit auprès de leur Commando Chef à Crémant.

Un Hippocrate au bord du gouffre, prêt à être façonné. Une aubaine inédite pour Charcutier qui apprécia l'ironie de pouvoir tester ses techniques de manipulation mentale et ses routines memetiques sur un des chiens de garde de Keszler. La vie apporte parfois des cadeaux inespérés. Le vieux Préserviste ricana tout au long de la « reconstruction » psychologique de son patient, ou plutôt de son sujet.

Trois mois après l'Hippocrate était de retour au Bastion, pour le plus grand déplaisir de Narida Woznan. Mais à son insu, il avait désormais un nouveau maître avide de garder un œil sur les expériences, surtout les plus impies, que ses confrères et consœurs pourraient mener aux côtés des mange-morts. A n'en point douter ce repêchage dans les marais allait s'avérer très lucratif...

EXPÉRIENCE ET RÉCOMPENSES

ACTE 1 : CSI MONTPELLIER

Arriver à Montpellier : +1 XP
Rencontrer Narida Woznan et Toutânkhanubis : +1 XP
Elucider la trame des événements du laboratoire : +2 XP
Rencontrer Mathilde : +1 XP
Rencontrer les Touloni expatriés : +2 XP
Retrouver la piste des fuyards : +3 XP

ACTE 2 : TOULON VICE

Revenir à Toulon : +1 XP
Rencontrer Duvalier : +3 XP
Assister à la cérémonie des Ancêtres : +3 XP
Rencontrer Neith : +1 XP
Rencontrer Ahmed : +1 XP
S'associer à une faction pour retrouver la trace des fuyards : +5 XP
Partir pour Bayonne avant l'arrivée de Neith : +3 XP

ACTE 3 : RHÔNE SWAMP RANGERS

Voir Bayonne... Et survivre : +1 XP
Faire parler Buck : +1 XP
Survivre au périple : +4 XP
Négocier avec Murnakir : +6 XP
Vaincre Kodrass : +7 XP
Retrouver les amants en fuite : +2 XP LA VOIE DU LIBÉRATEUR
Décider de leur sort : +4 XP

Le Spitalier gagne un rang dans le potentiel « Last Bastion »
L'Anubien gagne un rang dans le potentiel « Eye of Horus »

CARTES DE CULTES ET HISTORIQUES

DURANT L'ACTE II

SI LES PERSONNAGES ONT SUIVI LA VOIE DU SCÉLÉRAT

APOCALYPTIQUES : +1 sur la carte de culte ; les prouesses martiales des personnages impressionnent les membres de la Nuée du Rhône qui se montrent toujours plus avenants avec leurs champions qu'avec de parfaits quidams. En outre, le public présent ce soir-là ne tarit pas d'éloges sur les combattants qui ont sauvagement défaits des gendos, leurs noms sont sur toutes les lèvres des amateurs de combats clandestins, +1 Renommée.

SI LES PERSONNAGES ONT SUIVI LA VOIE DU PARIA

FERRAILLEURS EUROPÉENS : +1 sur la carte de culte ; ce n'est pas souvent qu'une histoire finit bien dans le monde pollué, triste et affamé des Ferrallies. Même Nestor ne peut s'empêcher d'esquisser un sourire en se remémorant le destin de Persa, dommage que ce qui ne l'attende soit encore pire que le bordel, à moins qu'elle ne soit prévenue un peu avant... Quoiqu'il en soit un service a été rendu à la communauté, et la communauté saura s'en souvenir. Pas au point de ne pas tirer sur ceux qui chercheront à empêcher le Jour X, faut pas pousser non plus...

SI LES PERSONNAGES ONT SUIVI LA VOIE DU MISÉRICORDIEUX

Une bonne action est sa seule récompense... Mais les enfants savent déjà que le monde des adultes est cruel, sans merci, alors lorsqu'ils croisent la route de grands qui les traitent avec générosité, ils s'en souviennent, +1 Réseau avec les gamins des rues de Toulon.

SI LES PERSONNAGES ONT SUIVI LA VOIE DU LIBÉRATEUR

CLANISTES : +1 sur la carte de culte ; la Résistance a marqué les esprits par son intervention musclée dans les Terres Putains et ce coup d'éclat a généré des files d'attente interminables devant le bureau de recrutement. Est-ce que cela va durer ? Probablement pas, mais ce qui est pris n'est plus à prendre et les recrues venues grossir les rangs de ceux qui se battent pour une cause juste ne quitteront pas l'uniforme de sitôt. Le commandement saura se souvenir que les personnages auront été déterminants dans la réussite de cette opération. Les forces de la Résistance engagées dans les combats du Jour X seront plus importantes que celles décrites dans le scénario, pour le meilleur ou pour le pire.

APOCALYPTIQUES : -2 sur la carte de culte ; les Distillateurs ne sont pas (notez l'emploi du présent) une opération majeure des nuées, mais ça reste un business qui a dû se réformer suite à l'attaque de ces imbéciles de patriotes, et surtout c'est un business dans lequel trempaient toutes les nuées. Les oiseaux ne sont pas contents et ils tiennent les personnages pour responsables de ce fiasco. -1 Alliés pour les joueurs Apocalyptiques, -1 Réseau pour les autres. Se rendre sereinement dans le coin des Maisons de la Honte risque d'être plus difficile à l'avenir...

SI LES PERSONNAGES ONT SUIVI LA VOIE DU GUERRIER

FLÉAUX : +2 sur la carte de culte ; ils ont communiqué avec les Ancêtres, ont relevé leur défi, et ont reçu leur approbation. Pour les Fléaux les personnages ont fait preuve de courage et de respect envers leurs traditions ancestrales, c'est tellement rare de rencontrer pareil individus en ces terres dépourvues de spiritualité qu'ils ne sont pas prêts de les oublier. Les griffes du lion se montrent plus amicales envers les personnages, ils n'hésitent pas à leur apporter leur aide s'ils le peuvent, et se battront à leurs côtés comme avec leurs propres frères au cours des affrontements du Jour X.

DURANT L'ACTE III

SI LES PERSONNAGES ONT PERMIS AUX AMANTS DE S'ENFUIR SEULS

SPITALIERS : -1 sur la carte de culte ; Narida Woznan est déçue par l'inefficacité de ses agents, et surtout déçue de ne pas avoir misé sur la bonne stratégie, mais après tout, une fois disparus dans les marais, il était peu probable que quiconque ne parvienne à retrouver la trace de son Epigénéticien et de l'Anubienne. Les personnages perdent un peu de leur superbe aux yeux du Bastion mais sans grave conséquence, ils seront sûrement l'objet de quelques regards en biais à Montpellier de la part des têtes d'œuf, mais rien de plus. Si Romain Montègue survit à cette ordalie et que son chemin recroise celui de ses bienfaiteurs, il sera un atout utile aux personnages Spitaliers, +1 Alliés.

ANUBIENS : -1 sur la carte de culte ; Toutânkhanubis sourit en regardant le paysage urbain de Montpellier. Il sait ce qui s'est passé. Il le comprend. C'est humain, celui qu'il avait envoyé a eu de la compassion. Mais ça n'arrange pas ses affaires pour autant, désormais il doit compter avec une Prophétesse des Ames dans la nature et un Epigénéticien qui porte la marque d'Anubis et donc leur secret, en cavale. On ne l'y reprendra pas à confier une mission d'importance aux personnages. Djou'hety elle est très reconnaissante envers ses défenseurs, et s'ils devaient faire appel à elle dans le futur, elle saurait rendre la pareille à ses frères Anubiens, +1 Alliés.

SI LES PERSONNAGES ONT REMIS LES AMANTS À DUVALIER

SPITALIERS : -2 sur la carte de culte ; tout le Bastion est en

ébullition lorsque Duvalier fait son grand retour pour annoncer que la traque s'est avérée infructueuse, avec un échec qui s'accompagne de mesures sécuritaires très coercitives pour tous les groupes de recherche en exercice et une mise sous tutelle à peine voilée de la Cheffe de Clinique. Narida fulmine, mais elle ne peut rien faire. Les Anubiens circulent moins librement. Charcutier se délecte de ses trouvailles sur le pauvre Romain qui subit une agonie sans fin. Les personnages se sont en revanche assurés d'un soutien de poids en la personne de Duvalier qui ne se montrera pas ingrat, +2 Alliés.

ANUBIENS : -2 sur la carte de culte ; la découverte du cadavre profané de Djou'hety à Bayonne jette la communauté Anubienne dans la peine et la perplexité. Comment cela a-t-il pu se produire ? De toute évidence les marques sont le résultat d'attaques par la faune sauvage des marais, mais les gardiens des morts en savent toujours plus qu'ils ne le laissent paraître. L'instinct des Hogons ne saurait les tromper, les personnages ont quelque chose à voir avec cette tragédie. Ils n'ont aucune preuve matérielle, mais les murmures lointains des Ancêtres sont éloquents. La défiance s'installe, les portes se ferment, les onguents et l'huile de Mardoûk deviennent plus chers, -1 Alliés et -2 Ressources.

SI LES PERSONNAGES ONT RAMENÉ LES FUYARDS AU BASTION, SAINS ET SAUFS

SPITALIERS : +2 sur la carte de culte ; la Cheffe de Clinique du Sud Franka pousse un profond soupir de soulagement, son jugement ne l'a pas trompée et elle a eu raison de faire confiance aux personnages. Sous couvert de soigner Romain, elle va personnellement ordonner et superviser des batteries de test par ses meilleurs éléments afin de comprendre ce qui a, dans le patrimoine génétique de son médecin, permis de résister à la morsure fatale de la Vorace. Elle se montre très satisfaite du travail des personnages et en récompense elle leur donne un accès presque sans limite au Bastion, seules les recherches les plus secrètes leur sont tenues secrètes. Ils peuvent même disposer d'un laboratoire s'ils le souhaitent. +1 Alliés et +2 Ressources.

ANUBIENS : -1 sur la carte de culte ; Djou'hety est saine et sauve, et les secrets du Culte sont préservés... Pour le moment, ce qui est une maigre consolation pour Osei et Toutânkhanubis. Les personnages ont fait fi de leur requête et ils ne sont pas dupes du fait que les soins prodigués au docteur Montègue ne sont que prétextes, la véritable raison de toute cette attention est la tentative de percer le mystère de sa résistance à la Vorace, celui du patrimoine génétique des Anubiens. Ils doivent tout faire pour empêcher que cela se produise, mais ils ne pourront pas compter sur le groupe qui n'a pas su se montrer digne de confiance, -1 Alliés pour les Anubiens, -1 Réseau pour les autres.

SI LES PERSONNAGES ONT EXFILTRÉ LES AMANTS EN AFRIQUE SOUS LA PROTECTION DES ANUBIENS

SPITALIERS : -1 sur la carte de culte ; identique à la fuite dans les marais.

ANUBIENS : +2 sur la carte de culte ; Neith et les siens opèrent en totale discrétion, utilisant des réseaux de contrebandiers pour exfiltrer Romain et Djou'hety d'Europe au nez et à la barbe des Spitaliers comme des Néolibyens ou même des Fléaux, les affaires internes du Culte ne regardent pas les profanes quelle que soit la couleur de leur peau. Romain reçoit une grande attention mais déjà le cœur de sa bienaimée se serre, car elle sait qu'elle va perdre l'homme qu'elle aime. Mais le sort est jeté. Un Embaumeur confirme ce qu'elle savait déjà, le sang d'Anubis coule dans ses veines, un des fils perdus du Chacal est revenu auprès des siens, quand il sera pleinement rétabli, il subira le rituel d'initiation. Le prestige des personnages grandit auprès des gardiens des morts qui se montrent beaucoup plus ouverts à leur endroit, +1 Alliés pour les Anubiens, +1 Réseau pour les autres.

SI LES PERSONNAGES ONT PERMIS À AHMED DE RAMENER SON TROPHÉE MACABRE

SPITALIERS : -4 sur la carte de culte ; le choc et la stupeur laissent rapidement place à l'horreur. Comment un Spitalier a-t-il pu vendre l'un de ses frères comme un vulgaire animal sauvage à l'un de ces barbares enturbannés ? Le coupable est ostracisé, l'information de son crime odieux remonte au plus haut niveau hiérarchique, des sanctions exemplaires seront prises. Des Préservistes ? Des Hippocrates ? Les deux feront l'affaire. Le Spital et ses installations ferment leurs portes, -2 Alliés, -1 Autorité, -2 Ressources, -1 Réseau. Est-ce que cela en valait vraiment la peine ? Dans l'ombre les extrémistes de la vieille école se frottent les mains, une recrue potentielle vient d'apparaître sur leur radar.

NÉOLIBYENS : +2 sur la carte de culte ; Ahmed exhibe son trophée sans vergogne dans les salons très privés des Grands Chasseurs à Tripol. La bête humaine qui a résisté à la Vorace fait sensation auprès de ces hédonistes sadiques et décadents. Sa vantardise insensible ne lui fait pas oublier ses rabatteurs dont il parle plus souvent qu'à l'accoutumée. Les personnages deviennent les coqueluches des Chasseurs. Les serviteurs et subalternes des nababs sont écoeurés par les actes des personnages, mais ils se plient docilement à la volonté de leurs maîtres. +2 Ressources. Les Grands Chasseurs feront appels à leurs services si d'autres expéditions pour chasser du gibier « d'exception » venaient à se monter.

ANUBIENS : -3 sur la carte de culte ; un fils d'Anubis est mort, accroché au tableau de chasse d'un misérable sac à Dinars, et le dieu Chacal seul sait ce qui a pu arriver à sa fille Djou'hety. Les Anubiens sont furieux. Déjà des Faucilles songent à traquer d'autres ennemis que les Aberrants, si leurs lames acérées peuvent ôter la vie à des Biokinétiques, elles pourront facilement trancher le fil de vie de ces infâmes bouchers corrompus par l'éclat de l'or. Le Culte se replie sur lui-même et les personnages ne peuvent plus accéder aux services de ses membres, -2 Alliés, -2 Ressources, -2 Réseau.

NOTE

Ces coups d'œil dans le futur partent du principe que les deux amants ont pu s'enfuir grâce à la complicité des personnages et que Duvalier n'a pas survécu à leur ultime confrontation. Vous pourrez bien évidemment adapter ces amorces à l'aune des événements survenus dans votre partie.

- ◇ Narida Woznan acquiert la conviction que les Anubiens cachent des secrets et que la disparition de Romain Montègue est liée à leurs manipulations. Elle ne stoppe pas les coopérations pour autant, au contraire même, elle les encourage de plus en plus vivement. Mais en toute discrétion, débarrassée pour un temps des Hippocrates, elle forme des alliances avec certains des médecins les plus prometteurs travaillant sous ses ordres et leur confie tous la même mission, percer les mystères des Anubiens.
- ◇ Les Clans les plus hardis qui envoient leurs guerriers au fin fond des marais parlent d'un couple de guerriers sortis de la brume pour les sauver d'un groupe de drones, une Anubienne et un type qui ressemble vaguement à un Spitalier en haillons. La rumeur se perd rapidement, faute d'autres rencontres, mais des témoignages similaires font régulièrement surface, de plus en plus au nord, jusque ce que les derniers récits se tarissent. On dit avoir vu l'étrange duo une dernière vers Mulhouse, avant qu'ils ne se fondent dans l'anonymat du Protectorat. Mais c'est absurde, personne n'aurait pu survivre à un tel périple.
- ◇ Les Anubiens apprennent de la disparition de leur sœur. Osei et Toutânkhanubis luttent contre la nature solitaire de leurs semblables et encouragent les échanges au sein de leur petite communauté, si l'un d'entre eux venait à s'approcher d'un peu trop près d'un des médecins, ils doivent le savoir avant qu'un autre drame ne se produise.
- ◇ Les Sanglier instrumentalisent l'événement pour pointer du doigt auprès d'Atuma les failles sécuritaires générées par les Spitaliers et les Anubiens. Ils plaident pour un plus grand contrôle du Bastion, ils plaident pour un renforcement de leurs prérogatives. Le Consul rechigne mais se trouve bien forcé de faire des concessions. Les Ventricules jubilent.

VERS PERPIGNAN

24

23

25

26

6

5

3

HURE

1

2

4

FOUGUE

27

7

BAZAR

8

9

17

16

PORT ESPÉRANCE

15

PORT DE
FRET

11

12

13

14

MANGEPINCE

28

29

30



MONTPELLIER
2595 A.D.

0 500 2000m

ROUTE D'ATUMA



FERMES DES
SALINES

PETIT TRAVERS

HURE

- 01. PALAIS D'ATUMA
- 02. LE DÔME ROUGE
- 03. BASTION SPITALIERS
- 04. CASERNE SANGLIERS
- 05. AUBERGE LA TARTANE
- 06. ALCÔVE CHRONIQUEURS

BAZAR

- 07. ARÊNES DE MONTPELLIER
- 08. LA FARIGOULE
- 09. TAVERNE DU TRINQUAT

PORT ESPÉRANCE

- 10. MARCHÉ AUX POISSONS
- 11. LE VORACE (GÉNÉRATEUR)
- 12. RAFFINERIE
- 13. BUREAUX DES DOUANES
- 14. CAPITAINERIE
- 15. ENTREPÔTS

VRILLE

- 16. AUBERGE LA FRÉGATE
- 17. CIRQUE GALAGO
- 18. MARCHÉ FERMIER

PETIT TRAVERS

- 19. TAVERNE BACBUC
- 20. PARCS À HUÎTRES
- 21. L'HUITRERIE
- 22. L'ÉCORCHERIE (ABATTOIRS)

FOUQUE

- 23. CIMETIÈRE
- 24. CARAVANES
- 25. CAMP DE LA RÉSISTANCE
- 26. RELAIS MAJORELLE
- 27. ATELIERS FERRAILLEURS

MANGEPINCE

- 28. MAISON FRINGADELLE
- 29. ÉLEVAGE DE CRABES
- 30. LA GALIOTE

GUANO

- 31. ÉLEVAGE D'OISEAUX MARINS
- 32. PHARE

ROUTE DE TOULON

DEGENESIS