



DEGENERESIS

LA CHUTE DE
FERROPOL

FERROPOL

Autrefois la forge de Ferropol tournait sans relâche pour les chefs de guerres d'Exalt. Les armes qu'elle produisait n'étaient pas belles, mais étaient reconnues pour leur praticité et leur efficacité. L'infatigable banlieue d'Exalt rendait ses citoyens plus riches que de raison — la récompense d'une vie dure et morne dans le désert aride de Borca.

Puis vint la guerre d'Exalt et la métropole fût abandonnée ; Exalt tomba et Justitienne s'éleva. Les marteaux de Ferropol se turent ; ses forgerons expérimentés partirent travailler pour les manufactures des Juges.

À mesure que Justitienne s'étendait, les Juges chassaient les hors-la-loi de leurs camps et les repoussaient dans le désert. N'ayant nulle part où aller, Ferropol devint leur refuge. Les criminels se terrent maintenant hors de portée de Justitienne et vivent leur piètre existence en marge de la civilisation.

LE CRI DU CORBEAU

Pendant quelques années, le Protectorat dirigea un camp de prisonniers dans les tunnels sous Ferropol. Le camp était mené par un Apocalyptique sans pitié se faisant appeler Apok. Apok n'était pas spécialement qualifié pour diriger la prison, mais son emprise sur Ferropol le désignait comme un candidat convenable aux yeux des Juges.

Pensant que les portes leur étaient grandes ouvertes, les Apokalyptiques traversèrent le désert pour s'y installer et bénéficier de la proximité avec Justitienne. Ils supposaient qu'Apok ne ferait que leur taper sur les doigts s'ils se faisaient attraper par les Juges. Malheureusement pour eux, Apok estimait davantage ses relations commerciales avec Justitienne que la loyauté envers son culte. Il traitait ses prisonniers comme du bétail, qu'ils soient étrangers ou de la même famille.

Des inquiétudes s'élevèrent dans les rangs des Apokalyptiques et les dissensions se muèrent rapidement en complots meurtriers. Apok eut vent des plans pour mettre fin à sa tyrannie. Il organisa un dîner pour sa famille et ses amis ; tous ses plus fidèles conseillers étaient présents. Il annonça qu'il allait transmettre le pouvoir à son commandant en second et alors qu'il portait un toast au futur, une armée d'assassins entra dans la pièce et massacra tous les invités du dîner sans exception. Personne de sa famille ou de ses relations ne survécut cette nuit-là. Les Juges fermèrent les yeux ; le contrôle total d'Apok sur Ferropol venait d'être baptisé dans le sang.

LES ANNÉES DE DÉCLIN

Pendant les années qui suivirent, les convois de nourriture qui ravitaillaient la prison s'amenuisèrent. Les Juges cessèrent d'envoyer leurs prisonniers, estimant que la société n'avait plus à supporter le poids de leur prise en charge. Les accords commerciaux avec Justitienne ne furent pas reconduits et Apok finit par ouvrir les portes du camp de prisonniers de Ferropol. Officiellement, les prisonniers furent graciés et libérés, mais, en l'absence du moindre registre de prisonnier survivant, il est probable qu'une solution bien plus sinistre ait en réalité été décidée.

LA GUEULE DE L'ENFER

Justitienne semblait avoir oublié Ferropol. Les Juges ne se rendaient en ville que pour collecter l'impôt annuel qu'elle devait au Protectorat. Apok le payait volontier pour garder les Juges satisfaits. Ces taxes n'étaient rien pour lui — il faisait fortune en tant que baron de la pègre locale. Ses bordels et ses casinos lui rapportaient plus que ce qu'il pourrait dépenser en une vie.

Compte tenu de l'ancienneté de la ville et du nombre de ruines alentour, des Ferrailleurs s'établirent dans la région en espérant trouver le bon filon. Le marché de la ferraille fournissait une façade de légalité à l'économie parallèle de la ville.

JEU DE DUPES

Si les Juges avaient eu connaissance de la criminalité croissante dans Ferropol, ils auraient rasé la ville depuis très longtemps. A moins que... Une rumeur se répand actuellement et prétend que les espions des Juges auraient déjà infiltré le mouvement de résistance clandestin.

Pour Justitienne, Ferropol est une zone tampon, un avant-poste derrière les lignes ennemies. Elle est trop loin et trop insignifiante pour en reprendre le contrôle, mais ses relations avec la clandestinité borcéenne fournissent aux Juges des informations inestimables. La ville est une Mecque pour les hors-la-loi, un melting-pot de marginaux. Les Juges ne tirent donc pas sur la laisse, sauf quand il s'agit de temps en temps de rappeler qui est le chef.

Les Juges dominent Ferropol par l'intimidation et la faim. Les livraisons de nourriture sont irrégulières. Le grain est moisi, la viande pourrie ; les chiens errants ont de meilleurs repas. Des raids occasionnels viennent remuer la crasse de Ferropol et maltraitent autant les coupables que les innocents. Ce terrible traitement des Juges a finalement poussé les citoyens à bout. Un mouvement de rébellion se trame dans les ruelles de la ville, mené par un Juge renégat du nom de Sikorski.

LA ROUTE DE FERROPOL

Ferropol se dresse dans la poussière du Cratère de Wupper. La poussière qui souffle sans cesse a effacé toutes les routes qui pouvaient exister entre elle et Justitienne. À la place des routes, des débris ont été empilés en tas de gravas et marquent le chemin. Ces piles sont séparées d'environ 70 mètres chacune, et par temps clément, il est possible de marcher d'une pile à l'autre. Lors de grosses tempêtes de poussière, il est considérablement plus difficile de continuer son chemin, mais les piles offrent une protection décente contre le climat endiablé.

Lorsque Ferropol n'était qu'une prison, les prisonniers des Juges appelaient leur voyage "la Longue Marche vers Ferropol", une phrase qui est aujourd'hui utilisée pour décrire le processus judiciaire de Justitienne.

LES SCARABÉES DE FER

Des scarabées de la taille d'une main et recouverts d'une carapace d'acier sont attirés par le Cratère Wupper depuis des siècles. Les Ferrailleurs les appellent les scarabées de fer ; les Spitaliers quant à eux, ferrites. Des recherches effectuées dans les laboratoires spitaliers ont révélé que cette espèce rare sécrète un acide qui corrode le fer. La rouille est ainsi consommée et s'accumule dans la coquille rougeâtre de l'insecte.

MURAILLES DE ROUILLE

Tout le rebut d'Exalt fut envoyé à Ferropol : vieilles carcasses de voitures, poutres d'acier tordues, lampadaires, etc. Pour faire simple, tout ce qu'une grue à aimant pouvait sou-

lever était expédié aux fournaies de Ferropol pour être fondu. Au bout d'un moment, la quantité de ferraille excéda la capacité des fournaies et commença à s'empiler. Des piles d'amas rouillés se constituèrent partout dans la ville, créant un faisceau de nouvelles ruelles. Malheur à quiconque se trouve en dessous d'un de ces édifices lorsqu'il s'effondre sous son propre poids !

Le métal rouillé a été utilisé comme matériau de construction après la chute d'Exalt. Dépourvus de la protection des milices de la ville, les citoyens de Ferropol s'en servirent pour construire une enceinte aussi robuste que mortelle. Ses crevasses remplies de poussières en font un obstacle vicieux : quiconque assez téméraire pour tenter de l'escalader risque fort de se blesser contre ses aspérités coupantes comme des lames de rasoir, ou bien d'être enterré vivant sous les piles de carcasses de voitures et d'amas de ferraille instables.

Lorsque la construction du mur fut achevée, Apok érigea les "attrapes-poussière" : d'énormes piliers métalliques qui saillent du mur comme des pointes, entre lesquels sont tendues suffisamment de bâches pour protéger la cité des terribles tempêtes de poussière.

FLAMBÉE

Au cours d'une expérience dans son laboratoire, Apok fit une découverte particulièrement intéressante : les insectes sont attirés par la Brûlure, et notamment parmi eux, les scarabées de fer qui pullulent dans Ferropol. "La nature n'agit jamais sans raison" se dit-il et, avec le concours de l'Apothicaire, un vieux Spitalien corrompu, entreprit d'examiner ces créatures infectées.

Ils découvrirent que les scarabées de fer pouvaient aisément digérer la Brûlure en assimilant dans leurs cellules les composés actifs de la drogue. Au nom de la science, ils pilèrent des insectes, en firent bouillir la pulpe quelques minutes et distillèrent le résidu d'évaporation en une pâte rouge-grise à l'odeur infernale. La nouvelle substance produisait les mêmes effets que la Brûlure, mais ne générait ni phase d'intoxication ni spores dans les poumons. Bien que plus modérée dans ses effets comparés à de la Brûlure authentique, cette découverte était bien moins dangereuse. Pour Apok, c'était une percée sidérante : ses clients n'auraient plus à craindre les Spitaliers et leurs Mollusks, ni n'auraient à faire face aux effets secondaires de la Brûlure. La Flambée était née.

LES SALLES DES
MENSONGES

ACTE 1

Avant d'arriver à Ferropol, les PJs doivent être familiarisés avec les informations concernant la cité décrite dans la partie "Mise en Scène". Ils devraient avoir une petite chance de pouvoir explorer la cité (voir : Lieux, p. 7) et de jouer n'importe quelle rencontre figurant plus bas dans la partie Atmosphère ci-dessous (p. 8). Ils finiront toutefois par être approchés par un Chroniqueur nommé Integer qui désire les recruter pour une mission aussi importante que secrète (voir : Intrigue, p. 7). Une chronologie complète de l'aventure peut être trouvée p. 19.

MISE EN SCÈNE

LE MAÎTRE DU JEU EST INVITÉ À LIRE CE TEXTE AUX JOUEURS :

Ferropol : poussiéreuse, sale, délaissée. Lorsque ses tours de ferraille rouillées ont percé l'horizon, vous avez ressenti un immense soulagement - des journées entières de marche allaient enfin être récompensées. Mais alors que vous approchez des portes de la cité, l'angoisse et l'appréhension ternissent vos attentes. Les murailles de la cité mesurent plus de 20 mètres de haut : un paysage massif et oppressant. La cité a été construite à partir de carcasses rouillées d'anciennes voitures et est maintenue par une toile de verre, de câbles et de saleté. Des remparts ont été construits en haut des plus imposants amas de ferraille et des soldats taciturnes scrutent froidement la masse grouillante de gens en contrebas.

Au-dehors des portes de la ville, une large communauté de squatteurs a établi un camp. Ces gens sont presque des squelettes ; leur regard est vide et éteint. Ils se portent à votre rencontre sans espoir manifeste et vous les balayez hors du chemin sans difficulté. Vous contemplez là l'humanité à son plus bas.

La porte de Ferropol est ouverte. Derrière celle-ci, de minables marchands et des Ferrailleurs forment une queue dans l'espoir de vendre leur camelote et pouvoir repousser la faim une journée de plus.

L'AVENTURE

Les Salles des Mensonges est une aventure qui a lieu presque exclusivement dans les rues poussiéreuses de Ferropol. Les PJ devront y démêler un nœud d'intrigues et de tromperies qui pourrait bien leur coûter la vie.

LES LIEUX

L'aventure prend place dans la cité de Ferropol. Voici ses lieux marquants :

LE BOURGEON

Le centre de la ville est la vieille fournaise de Ferropol, qui se dresse à côté d'une usine décrépite. La fournaise est grande, conique et ressemble à un bourgeon de fleur fermé. Sa face extérieure est sale et craquelée ; en certains endroits, les couches de céramique sont tombées et révèlent une structure de briques noircies et émaillées. Un très grand nombre de bâtiments s'entassent autour pour profiter de la chaleur émise par l'imposante fournaise.

Le plus imposant d'entre eux appartient à Apok, le dirigeant de Ferropol (p. 9). Il y réside, entouré de ses trésors : peintures à l'huile, bustes en marbre et tapisseries estompées. Ses fidèles vivent dans les bâtiments adjacents, mais son serviteur favori, Gram, ne s'éloigne jamais de lui de plus de quelques mètres.

LE POSTE D'ÉCHANGE

Bien que les ruines anciennes dans les désolations autour de Ferropol ne méritent pas qu'on s'y intéresse, il est possible d'excaver quelques artefacts intéressants des dunes de poussière rouge des alentours. Pour cela, on peut attendre qu'une tempête balaie les lieux, mais plus généralement il faut creuser au hasard au travers des couches d'ordures. Le rendement est maigre, mais pour les Chroniqueurs, toute chance de trouver un artefact doit être saisie : pourquoi prendre le risque de passer à côté d'une relique qui pourrait permettre d'accéder à un bout de Flux perdu ? Ce serait un sacrilège de laisser une gemme pareille rouiller contre la poitrine crasseuse d'un Ferrailleur. Les Chroniqueurs ont ordonné à deux médiateurs, Integer et Access d'établir un poste d'échange à proximité de la porte de Ferropol. Ils sont également responsables des communications radio de la cité, monopolisées par Apok. Bien qu'ils ne sachent rien de ses connexions avec les Juges, ils ont des suspicions. Mais leurs services sont grassement payés ici, et ils savent qu'il vaut mieux s'abstenir de poser la moindre question.

LES RUCHES

La plupart des habitants de Ferropol vivent dans un gigantesque amas de ferraille qui domine une partie de la ville. Des haillons déchirés et des tapis pourris obstruent les ouvertures entre les débris et offrent aux résidents un semblant de décor et de vie privée. Certains de ces espaces sont simplistes, mais d'autres conduisent dans les entrailles de Ferropol. Il n'est pas rare de trébucher sur les restes grisâtres d'un Ferrailleur. Ces cadavres sont souvent source d'informations - ils contiennent parfois même des indications qui conduisent à leur cache.

LES SOUTERRAINS

Ferropol est une gigantesque décharge d'acier. Il est difficile de dire s'il existe un sol sous la cité et pratiquement impossible de savoir à quel niveau vous vous trouvez. Atteindre le niveau des souterrains est à peine perceptible. L'air devient légèrement moins étouffant ; les murs sont lisses et presque humides. L'enfer tordu des Ruches laisse peu à peu place à un système organisé de pièces et de corridors. Les pulsations sourdes d'une musique et des murmures d'extase se répondent en écho contre les parois des couloirs. C'est la Taverne d'Apok : le bordel le plus célèbre de Borca.

PESTULE

Bien que beaucoup s'aventurent à Ferropol, peu sont capables de faire leur trou dans la cité. Ferropol est la cité des exclus, et ceux qu'elle exclut elle-même n'ont nulle part ailleurs où aller qu'à Pestule, le camp fétide établi à l'extérieur de la ville près de ses portes. Des drogués sans âme et des infirmes criblés de maladies y gisent, mendiant pour de la ferraille. Pestule rend désirable la vie dans l'enceinte de la ville.

INTRIGUE

Les Chroniqueurs se sont fait voler un artefact de valeur. Si cet objet devait tomber entre de mauvaises mains, il pourrait occasionner un scandale politique sans précédent. Si les Juges apprenaient ce que contient cet objet, ils remettraient sérieusement en question les relations qu'ils entretiennent avec les Chroniqueurs. Si les citoyens de Ferropol découvraient la vérité, une véritable guerre civile pourrait éclater. Ce qui avait débuté comme un simple larcin pourrait bientôt tenir Ferropol à la gorge. Les Chroniqueurs manquent de temps. Ils ont besoin de récupérer l'artefact immédiatement !

Integer approchera les PJ, cherchant à les recruter pour localiser et rapporter un appareil volé. Quelques heures après qu'ils auront déposé l'objet dans une épave de voiture désignée au préalable, le Chroniqueur sera autorisé à payer les personnages 500 Lettres de Change. Si les PJ acceptent l'offre, le Chroniqueur leur communiquera les informations suivantes :

Un Blafard semble avoir volé l'objet

Ce Blafard tentera fort probablement d'expertiser et de vendre l'objet dans Ferropol

L'artefact ressemble à une clé noire émoussée à laquelle est attachée une boîte.

Après avoir accepté la mission, les PJs devraient explorer la cité pour réunir des informations au sujet du Blafard et de son trésor sans prix.

L'INTERCEPTEUR

L'artefact que les Chroniqueurs recherchent est un système d'écoute et d'enregistrement. Il consiste en une extension de plastique noir émoussée attachée à une petite boîte dotée d'un écran en plastique. Cette petite boîte est un enregistreur à cassette magnétique spécifiquement conçu

pour enregistrer des données audio. Le Chroniqueur en charge des communications à Ferropol l'a utilisé pour enregistrer une réunion secrète entre le Haut Protecteur Rutgar, commandant en second de Justitienne, et ses loyaux disciples. Durant la conversation, l'identité de Sikorski (p. 10), le leader de la résistance de Ferropol est révélée et le relie directement à la faction des Protecteurs des Juges. La bande audio est la preuve définitive que les Protecteurs contrôlent la résistance et qu'ils l'emploient pour attaquer les convois des Avocats, leur faction rivale au sein des Juges.

ATMOSPHÈRE

Pour débiter l'aventure et introduire les PJ au monde mi-teux de Ferropol, faites-leur jouer une ou plusieurs de ces rencontres :

EN SÉRIEUX MANQUE

Un accro à la Brûlure dans Pestule supplie un des personnages de lui en donner une pincée et explose de rage s'il refuse. Il est faible mais teigneux. Si son cas n'est pas réglé promptement, il peut attirer d'autres clochards et drogués. Les étrangers ne sont pas courants à Ferropol et cet incident peut rapidement attirer l'attention sur les PJ.

UNE TRANSACTION RATÉE

Alors qu'ils explorent les allées de Ferropol, les personnages tombent au plein milieu d'un deal de drogue en train de dégénérer entre quelques Apocalyptiques et un groupe de Spitaliens particulièrement agités. Ces derniers sont des drogués devenus complètement paranoïaques à l'idée que les dirigeants de leur culte puissent découvrir leur dépendance, ce qui les condamnerait. Ils voient des espions partout.

Les deux parties sont au milieu d'une intense négociation quand les PJ apparaissent. L'arrivée de ces inconnus affole les Spitaliens qui perdent le contrôle et pointent leurs armes vers les étrangers. Les Apocalyptiques en profitent pour fuir. Le combat peut encore être évité, mais si les PJ ne font pas tout ce qui est en leur pouvoir pour tenter de calmer les Spitaliens paranoïaques, les choses vont prendre un mauvais tour. En cas de combat, si les PJ survivent et que les corps des Spitaliens venaient à être découverts, alors la cité autoriserait une équipe de Spitaliens sanguinaires à enquêter pour venger leurs camarades.

SPITALIERS ACCROS

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 6D, 12 ego

ATTAQUE: Dilacérateur avec Mollusque, 5D, 2m, 6 Dégâts, Tranchant: 2DC

DÉFENSE: Passive 1, Esquive 6D, Mentale 7D

SPÉCIAL: Perception 7D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: Combinaison spitalière, 2

ÉTAT: Blessures superficielles : 10, Tramatismes : 7, Sporulation 5/10

TACTIQUE: S'ils doivent se battre, les spitaliens vont instinctivement utiliser les techniques qu'ils connaissent: ils se mettront en phalange (niveau de potentiel: 1).

INVASION DE SCARABÉES

Alors qu'ils arpentent les Ruches, les personnages entendent soudain un mélange de bruissement frénétique et de cavalcade au dessus de leur tête. Quelques secondes plus tard, des milliers de scarabées de fer leur pleuvent dessus depuis le plafond et enveloppent le groupe. Les insectes ne sont pas intéressés par les humains et disparaissent aussi rapidement qu'ils sont arrivés.

Les PJ doivent faire un jet de INT+Concentration ou IN-S+Primal difficulté 3 pour ne pas paniquer. S'ils échouent, ils perdent un point d'Ego.

PERSONNAGES NON-JOUÉS

APOK, MAÎTRE DE FERROPOL

APOCALYPTIQUE BORCÉEN

Apok est le dirigeant incontesté de Ferropol. Depuis le jour où il a pris ses dispositions pour massacrer sa propre famille, il est également devenu un Corbeau sans parents. Pendant la tuerie il a perdu son oeil gauche ; depuis, une pierre noire et lisse trône dans son orbite.

La lutte d'Apok pour la domination a anéanti son âme. Il est aussi paranoïaque qu'un chien enragé. Lorsqu'il rentre chez lui, il tourne le dos aux murs et parcourt sans cesse les couloirs et les pièces de son camp. Il varie sa route et son emploi du temps tous les jours. Chaque fenêtre est couverte d'un drap épais et il n'est à l'aise que lorsqu'il évolue dans l'obscurité.

Apok est vital pour l'aventure et ne doit pas mourir. En tant que MJ, vous avez la responsabilité de la survie de ce personnage.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Borca, Hérétique, Apocalyptiques, rang 3 : Corbeau

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 3D, CHA 5D, INT 3D, PSY 5D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 5D, Bagarre 4D, Force 5D, Corps-à-corps 8D, Vigueur 5D, Résistance 8D, Artisanat 4D, Dextérité 5D, Mobilité 7D, Projectiles 7D, Discrétion 5D, Arts 6D, Considération 6D, Expression 7D, Commandement 8D, Négociation 6D, Séduction 7D, Connaissance des artefacts 5D, Concentration 6D, Légendes 5D, Ruse 9D, Mensonges 8D, Domination 8D, Réaction 11D, Volonté 10D, Empathie 6D, Perception 5D, Survie 6D

HISTORIQUES : Alliés 2, Autorité 5, Réseau 3, Renommée 4, Ressources 3, Secrets 5

POTENTIELS : Miroir 2, Sens du danger 2, Déplacer des montagnes 2

INITIATIVE : 11D, 12 Égo

ATTAQUE : Pistolet 9mm UEO, 7D, 10/40m, Dégâts 9, Chargeur 12

Stiletto, 8D, 1m, 4 Dégâts, Régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1 Parade 8D, Esquive 7D, Mentale 10D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Gilet pare-éclat de fléau repeint aux couleurs de Ferropol, 4

ÉTAT : Blessures superficielles : 16, Traumatismes : 8, Sporulation : 0/20

GRAM, GARDE DU CORPS D'APOK

MERCENAIRE HELLVÉTIQUE

Gram a un jour été un Hellvétique prometteur. Il était destiné à rejoindre les huiles de la Forteresse Alpine. Ses talents

au combat étaient extraordinaires, son adresse au tir légendaire. A 25 ans, il était l'un des plus jeunes sergent-chef à avoir jamais oeuvré dans la Région Territoriale 2.

Malheureusement, il se retrouva affligé de migraines. Ces maux de tête le réduisaient à l'état de bête baveuse, et lorsqu'il occit accidentellement un camarade officier, sa carrière militaire prit fin. Confus, malheureux, il quitta la Forteresse Alpine.

Gram s'engagea lui-même comme mercenaire. Bien qu'il ne put pas emporter son Défricheur, il garda son Harnais, et son incroyable habileté au tir compensait l'imprécision de son nouveau fusil d'assaut Russe.

Passant d'une crise douloureuse à l'autre, il prit toutes les offres qui se présentaient à lui, jusqu'à ce que sa maladie le fasse devenir un risque inacceptable pour qui que ce soit à ses côtés. Il rencontra les Juges à de nombreuses occasions et finit par être marqué. Les protecteurs le considérèrent comme un parasite de la société et l'enfermèrent dans les geôles de Ferropol. Il fut à la merci d'Apok, qui s'intéressa immédiatement à lui. L'observant suer et hurler lors d'une terrible migraine, une idée vint à Apok : il essaierait sa thérapie expérimentale à base de brûlure sur Gram.

Étonnamment, cela fonctionna. Le dérivé de Brûlure spécial d'Apok soulagea l'agonie de Gram et lui retira son voile de folie. Il apprit à anticiper les migraines et à les traiter avec la nouvelle drogue - l'animal en lui, même s'il n'était pas contrôlé, était en chaînes.

Alors que la négligence des Juges vis-à-vis de Ferropol grandissait, Apok libéra Gram et l'engagea en tant que garde du corps. Gram n'avait pas le choix. Bien que forcé à la servitude par nécessité, il ne regretta jamais sa décision.

Gram a maintenant 42 hivers. Son regard est plus perçant que jamais. Il garde ses cheveux courts et expose fièrement sa marque aux yeux de tous. Dans les rues dangereuses de Ferropol, un peu d'intimidation peut être une défense efficace.

Gram est incroyablement loyal à Apok. Il ne remet jamais en question son capitaine, et ne parle que lorsque c'est nécessaire. Apok s'en remet à Gram concernant ses tactiques militaires, car il est le maître du grand arsenal de Ferropol. Gram est constamment aux côtés d'Apok, et il ne le quitte qu'après s'être assuré que son maître est en sécurité dans son lit, ou lorsqu'une migraine approche.

Gram est vital pour l'aventure et ne doit pas mourir. En tant que MJ, vous avez la responsabilité de la survie de ce personnage.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Borca, Abomination, Hellvétiques, Rang 0 : Exilé

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 6D, CHA 2D, INT 2D, PSY 4D, INS 2D

COMPÉTENCES : Athlétisme 7D, Force 7D, Corps-à-corps 8D, Vigueur 8D, Résistance 9D, Dextérité 7D, Mobilité 7D, Projectiles 12D, Commandement 4D, Concentration 4D, Ruse 7D, Domination 7D, Réaction 7D, Volonté 6D, Orientation 4D, Perception 5D

HISTORIQUES : Autorité 4, Réseau 3, Renommée 3, Ressources 3

POTENTIELS : Doctrine : Discipline 3

INITIATIVE : 7D, 8 Égo

ATTAQUE : Mousquet "Richter", 12D, 10/40m, dégâts 8, chargement par gueule

Pistolet 9mm UEO, 12D, 10/40m, dégâts 9, chargeur 12

Stiletto, 8D, 1m, 5 dégâts, régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1, Parade 8D, Esquive 7D, Mentale 6D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Harnais Hellvétique : 5, ignifugé 8

ÉTAT : Blessures superficielle : 18, Traumatismes : 9, Sporulation : 2/12

ÉQUIPEMENT : Quelques doses de Flambée

SIKORSKI

Sikorski pourrait passer inaperçu s'il n'avait pas cette marque hideuse sur le front. Il a été marqué pour avoir tenté de tuer deux protecteurs. Les circonstances exactes de cet acte sont floues et ceux qui contemplent le regard froid ou le visage endurci de Sikorski sont trop intimidés pour lui poser la question.

L'histoire de Sikorski est enveloppée de mystère. Certains prétendent qu'il a un jour été un Juge. La seule chose qui soit sûre est que sa campagne contre Justitienne a démarré il y a presque dix ans de cela. Ses qualités de meneur n'ont jamais été questionnées - la plupart considèrent la marque sur son front comme une preuve suffisante de sa légitimité.

Tout ceci n'est qu'un mensonge.

Sikorski a été et est toujours un Juge protecteur. La marque sur son front n'est pas un symbole de son passé mais plutôt de sa dévotion sans limite envers les protecteurs de Justitienne. Il s'est marqué lui-même par souci d'authenticité et il apparaît comme étant le résistant parfait. Justitienne n'a jamais abandonné Ferropol et ne l'abandonnera jamais à la pègre. Justitienne peut compter sur Sikorski. Il recrute des hors-la-loi, planifie avec eux et les trahit en faveur des Juges. Les Chroniqueurs l'approvisionnent par le biais des Néolybiens ou en faisant appel aux ennemis politiques de Justitienne. Les voyous de Ferropol servent sans le savoir en tant qu'assassins des Juges.

Sikorski est vital pour l'aventure et ne doit pas mourir. En tant que MJ, vous avez la responsabilité de la survie de ce personnage.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Borca, le Zélé, Juges, Rang 4 : Juge noir

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 4D, CHA 4D, INT 4D, PSY 3D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 8D, Force 9D, Bagarre 7D, Corps-à-corps 8D, Vigueur 7D, Résistance 9D, Dextérité 6D, Navigation 6D, Mobilité 6D, Projectiles 7D, Discrétion 8D, Considération 6D, Expression 7D, Commandement 7D, Concentration 7D, Légendes 5D, Ruse 6D, Domination 7D, Réaction 8D, Volonté 8D, Orientation 4D, Perception 6D

HISTORIQUES : Alliés 3, Autorité 3, Réseau 2, Renommée 3, Secrets 4

POTENTIELS : Visage de Janus 2, Loi du lynchage 2

INITIATIVE : 8D, 14 Égo

ATTAQUE : Fusil à pompe, 7D, 5/40m, Dégâts 10, Dispersion

Couteau de combat, 10D, 1m, 7 Dégâts, Régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1, Parade 10D, Esquive 6D, Mentale 8D

MOUVEMENT : 6m

ARMURE : Cotte de mailles, 4

ÉTAT : Blessures superficielles : 18, Traumatismes : 8, Sporulation : 0/16

ÉQUIPEMENT : Poste radio

SATO

BLAFARD BALKHANAIS

Chauve, nez long, yeux rougi, et peau pâle - superficiellement, Sato est le Blafard typique. Néanmoins, Sato a choisi la voix du démagogue : sa voix est un baryton profond, bien plus puissant que ses traits rachitiques ne le laissent paraître.

Sato se revêt d'une tenue de camouflage du Recombination Group noire, blanche et grise. Sa tenue est mitée et en haillons. Il porte un manteau composé de fourrure de Gendos rapiécées autour des épaules. Symboles de son culte, les oculaires - des figurines de métal faite de verre miroitant - pendouillent à sa ceinture. Quand il est au avec des étrangers, il dissimule ces objets dans des petits sacs de cuir.

Sato est un "Éveilleur". Son but ultime est de chercher et trouver un des dispensaires restants. Sa quête l'a amené à Justitienne et au Serveur Central. Le refus des Chroniqueurs de ne serait-ce qu'entendre ses requêtes l'a grandement offensé. Il n'a pas compris pourquoi les Chroniqueurs ne l'ont pas aidé et est devenu furieux.

Au fur et à mesure des années, il a été réduit à effectuer des larcins insignifiants et est parvenu à s'en sortir en marge de la société. Voler l'artefact et fuir à Ferropol a été pour lui autant un acte de revanche qu'un instinct naturel.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Balkhans, le Chercheur, Blafards, Rang 2 : Éveilleur

ATTRIBUTS : PHY 4D, AGI 5D, CHA 5D, INT 3D, PSY 3D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 6D, Corps-à-corps 8D, Vigueur 6D, Résistance 7D, Dextérité 7D, Mobilité 7D, Projectiles 6D, Discrétion 8D, Expression 8D, Commandement 7D, Négociation 7D, Ruse 7D, Réaction 5D, Foi 7D, Orientation 5D, Perception 6D, Pulsions 6D

HISTORIQUES : Réseau 3, Secrets 2

POTENTIELS : Complainte 2

INITIATIVE : 5D, 12 Égo

ATTAQUE : Arbalète, 6D, 15/60m, Dégâts 10
Massue, 8D, 1m, 4 Dégâts

DÉFENSE : Passive 1 Esquive 7D, Mentale 7D

MOUVEMENT : 7m

ARMURE : Armure de cuir, 2

ÉTAT : Blessures superficielles : 4, Traumatismes : 7, Sporulation : 0/14

ÉQUIPEMENT : L'Intercepteur

RAEDE

UN CLANISTE DE POLLEN À PESTULE

Raede a de longs cheveux emmêlés qui se fondent sans distinction dans sa cape en fourrure. Il se penche sur son grand marteau en pierre, observant avec insouciance les étrangers qui passent les portes de Ferropol. Il est l'oeil d'Apok. Il est également bagarreur et se met facilement en colère. Il est aussi peu à l'aise avec sa langue qu'il est rapide avec son poing. Il se concentre et rumine chaque mot avant de le cracher. La flatterie est inutile, mais Raede attend le respect qui lui est dû.

Raede a vu Sato entrer dans la ville - il voit tout le monde entrer. Pour lui, Sato était juste un autre de ces nains pâles, rares et comiques. Après le coucher du soleil du premier jour, il parlera en plaisantant du Blafard à Apok. Quelque chose sortant de l'ordinaire ? Certainement pas.

Apok ne sait rien de l'importance du Blafard. Mais après que Raede lui en parle, il lui demande de suivre et d'observer l'étranger. Les gens semblent poser beaucoup de questions à son propos.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Pollen, le Traditionaliste, Clanistes, Rang 3 : Guerrier tibet

ATTRIBUTS : PHY 5D, AGI 3D, CHA 2D, INT 2D, PSY 4D, INS 4D

COMPÉTENCES : Athlétisme 8D, Bagarre 7D, Force 8D, Corps-à-corps 9D, Vigueur 7D, Résistance 9D, Mobilité 4D, Expression 8D, Légendes 4D, Foi 5D, Réaction 5D, Orientation 6D, Perception 7D, Pulsions 6D, Survie 6D

HISTORIQUES : Renommée 2, Alliés 1, Réseau 1

POTENTIELS : Sens du danger 1, ça pourrait être pire 1

INITIATIVE : 5D, 12 Égo

ATTAQUE : Marteau de pierre, 7D, 1m, 8 dégâts, choc 3DC

DÉFENSE : Passive 1, Parade 7D, Esquive 4D, mentale 5D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : Cape de fourrure, 1

ÉTAT : Blessures superficielles : 18, Traumatismes : 9, Spoulution : 0/10

LA TAUPE

UN FERRAILLEUR BORCÉEN DANS LES RUCHES

La Taupe est un vieux ferrailleur habitant une cave encombrée. Il est tel un ancien rocher primitif, se frayant une voie au travers des poutres et des câbles. Ses doigts sont calleux et ses ongles trop long volent en éclats. La terre est sa seconde peau. Jusque récemment, il se hasardait toujours dans les dunes de poussières à l'extérieur de Ferropol, mais la solidité de ses os lui fait défaut et il est souvent trop faible pour bouger. Même s'il est impuissant, Apok est réticent à l'idée de le laisser mourir étant donné qu'il en sait autant que les Chroniqueurs à propos des étranges artefacts qui passent par Ferropol. La Taupe reçoit chaque semaine un salaire de pain et d'eau qui l'entretiennent, lui et son amertume. Pendant la journée, il bricole avec des reliques défilantes

et hurle des obscénités à quiconque assez imprudent pour s'aventurer près de lui.

Sato lui a rendu visite, lui a montré l'Intercepteur et s'est vu donner une explication de ses fonctions. De plus, la Taupe sait également que Sikorski a des relations avec les protecteurs de Justitienne. Il a chassé Sato hors de sa maison tel un rejeton des spores, refusant quelque paiement que ce soit pour ces informations dont il comprend la dangerosité. Il niera avoir eu quelque contact que ce soit avec le Blafard.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Borca, le créateur, Ferrailleurs, rang 3 : Renard

ATTRIBUTS : PHY 2D, AGI 4D, CHA 3D, INT 5D, PSY 5D, INS 3D

COMPÉTENCES : Athlétisme 3D, Force 4D, Corps-à-corps 3D, Résistance 4D, Artisanat 9D, Dextérité 5D, Négociation 5D, Artefacts 10D, Ingénierie 8D, Légendes 8D, Ruse 6D, Volonté 6D, Orientation 5D, Perception 4D, Pulsions 4D, Survie 7D

HISTORIQUES : Renommée 2, Alliés 2, Réseau 2

POTENTIELS : Darwin 1, Dur à cuire 1

INITIATIVE : 5D, 8 Égo

ATTAQUE : Écraseur, 3D, 1m, 5 dégâts

DÉFENSE : passive 1 esquive 4D, mentale 5D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : vêtement et peau épaisse, 1

ÉTAT : Blessures superficielles : 8, Traumatismes : 7, spoulution : 0/12

IRINA

UNE APOCALYPTIQUE BALKHANAISE

Irina est l'une des prostituées de premier choix d'Apok et travaille dans le bordel souterrain ; elle est la fille préférée de Sato. Elle sait tout ce qui se passe à Ferropol et sert secrètement d'yeux et d'oreilles pour la résistance. Sato lui a parlé des enregistrements et elle a rapidement transmis l'information à Sikorski. Elle ne sait rien de la duplicité de Sikorski. Elle paiera cette ignorance de sa vie.

CARACTÉRISTIQUES

ARCHETYPE : Balkhans, le médiateur, Apocalyptiques, rang 2 : Pie

ATTRIBUTS : PHY 3D, AGI 4D, CHA 3D, INT 5D, PSY 4D, INS 3D

COMPÉTENCES : Bagarre 5D, Résistance 4D, Vigueur 5D, Dextérité 6D, Mobilité 5D, Discrétion 6D, Expression 6D, Séduction 7D, Négociation 6D, Légendes 8D, Concentration 6D, Ruse 6D, Faith 8D, Perception 5D

HISTORIQUES : Renommée 2, Alliés 2

POTENTIELS : Miroir 1

INITIATIVE : 4D, 12 Égo

ATTAQUE : Bracelet à lame, 7D, 1m, 4 dégâts, régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 5D, Mentale 8D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Vêtements légers 0

ÉTAT : Blessures superficielles : 8, Traumatismes : 7, Sporulation : 0/16

FERRAILLEURS DIVERS

De nombreux Ferrailleurs ont vu Sato. Un Blafard se démarque de la foule tel un albinos. Il a demandé à certains d'entre eux d'examiner un étrange artefact. Ils lui ont tous recommandé la Taupe.

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 5D, 8 ego

ATTAQUE : Arbalète légère, 6D, 10/40, 6 dégâts;
Massue de Ferrailleur (écraseur), 5D, 1m, 5 dégâts

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 6D, Mentale 6D

SPÉCIAL : Athlétisme 5D, Vigueur 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Tunique en cuir, 2

ÉTAT : Blessures superficielles : 10, Traumatismes : 6, Sporulation 0/8

TACTIQUE : Ils agissent en foule. Perdent leur courage s'ils sont seuls ou si le combat tourne en leur défaveur.

ACTE 2

Dans les quelques heures qui suivent le vol de l'Intercepteur, tout commence à mal tourner. Juste après que Sato ait raconté l'histoire de l'Intercepteur à Irina, Sikorski sait que tout risque de s'écrouler autour de lui. Il panique.

Jusqu'à aujourd'hui, seules trois personnes connaissaient sa connexion avec les Juges, et elles n'étaient pas vraiment en mesure d'utiliser cette information. Pour le moment personne ne pose de questions, toutefois Sikorski envoie des messages radio à ses alliés loyaux chez les Protectors. Ses amis lui promettent de régler la situation. Quelques heures plus tard, trois individus qui paraissent être des Ferrailleurs passent les portes de Ferropol. Ils vont directement dans les souterrains, prenant à peine le temps de descendre de leurs chevaux. Ils sont en réalité des Juges Noirs, des hommes triés sur le volet par le haut protecteur Rutgar. Ils prévoient de faire un bain de sang. Sato sera une des premières victimes, mais la Taupe et Irina sont aussi sur la liste. Les PJ seront également ciblés dès qu'ils commenceront à poser ouvertement des questions ou qu'un autre élément les liera au dossier.

Quand les PNJ sont retrouvés morts, les différentes factions commencent à prendre des mesures pour se protéger. Apok met la ville en quarantaine, et les Chroniqueurs envoient leurs propres forces spéciales. Tout le monde a peur pour sa réputation et pour sa vie.

MISE EN SCÈNE

LE MAÎTRE DE JEU PEUT LIRE LE PASSAGE SUIVANT AUX JOUEURS :

Un silence de mort s'est emparé de Ferropol et est bientôt brisé par des bruits de sabots. Trois formes chevauchent à travers les rues sans s'arrêter et se dirigent vers les Souterrains, le bordel le plus populaire de la ville. Même s'ils ont l'air d'être des Ferrailleurs, il y a quelque chose de dérangeant avec eux : il se déplacent avec détermination et leur visage est caché par des masques à gaz bien huilés.

Les cavaliers mettent pied à terre en un mouvement bien coordonné et confient leur monture à un groupe de gamins vagabonds à qui ils semblent donner en contrepartie une lettre en papier, puis descendent dans les Souterrains.

INTRIGUE

Avant qu'ils ne descendent dans les Souterrains, les Juges ont confié leurs chevaux à une bande d'enfants ferrailleurs. Ils les paient 20 lettres de change pour la peine, mais ont négligé quelques détails importants que les enfants notent presque immédiatement : les chevaux sont ferrés avec des fers propres au culte des Juges et portent la marque du marteau de la justice.

ATMOSPÈRE

FOUINEUR

Le mouvement de résistance de Sikorski est clairement au courant de l'investigation des PJ. Pour en savoir plus sur eux, il assigne à Janod, un de ses agents, la mission de les étudier. Janod est un vieil Orgiastique Anabaptiste. On lui a retiré son rang et expulsé du culte à cause de son alcoolisme excessif. C'est maintenant le principal recruteur et informateur pour

Sikorski.

Il correspond à tous les stéréotypes de l'alcoolique : cheveux longs et gras, pores élargis et il est aussi narquois que belliqueux. Il erre à travers la ville comme un idiot, mais c'est seulement une façade. Il est si convaincant que personne ne suspecte sa vraie allégeance.

Janod finira par trouver les PJ et leur posera des questions pour connaître leur allégeance et leur implication dans la disparition de l'objet des Chroniqueurs. Selon les réponses du groupe, Janod peut soit les ignorer, soit les cataloguer comme dangereux, soit essayer de les recruter dans la résistance. Il rapportera tout à son chef, Sikorski.

ÉTRANGERS EN VILLE

Un groupe d'apocalyptiques accros à la brûlure est mécontent que les PJ se baladent dans leur domaine et qu'ils importunent les habitants. L'un d'eux prétendra d'avoir des informations importantes et essaiera de les emmener dans un cul de sac du labyrinthe des Ruches pour une embuscade. Quatre Apocalyptiques bloquent la sortie et essayent de racketter les PJ. Si ces derniers refusent, un combat éclate.

APOCALYPTIQUES ACCRO À LA BRÛLURE

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 6D, 10 ego

ATTAQUE : Bracelet à lame, 9D, 1m, 4 Dégâts, Régularité : 2DC

Coup de poing, 9D, 1m, 3 Dommages d'égo, Régularité 2DC

Coup de pied, 8D, 1m, 4 Dommages d'égo

DÉFENSE : Passive 1, Esquive 7D, Mentale 5D

SPÉCIAL : Domination 6D, Ruse 6D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Veste et pantalon en cuir noir, 1

ÉTAT : Blessures superficielles : 14, Traumatismes : 6

TACTIQUE : Si les PJ résistent, ils vont d'abord essayer de se battre avec eux avec pieds et poings. Ils ne se laisseront pas faire si une arme est dégainée, et utiliseront alors leurs bracelets à lame. Si l'un d'eux meurt au combat, ils essayent de fuir. Ils iront chercher des amis pour tendre une embuscade mortelle plus tard.

RECRUTEMENT

Si Sikorski est satisfait de la conversation que Janod a eue avec le groupe, il voudra engager les PJ dans le mouvement de la résistance. Un rendez-vous sera planifié dans une chambre de la Muraille de Rouille.

TONNERRE SUR FERROPOL

Dès que le corps de la Taupe est découvert, tout se précipite. Les PJ sont maintenant vus avec suspicion et hostilité. S'ils ont choisi d'aller au rendez-vous de recrutement pour la résistance, personne ne sera là pour les rencontrer.

PERSONNAGES NON-JOUÉS

JUGES NOIRS

PROTECTEURS DE BORCA, AGENTS SPÉCIAUX

Les Juges Noirs ont essayé de se déguiser avec des habits de Ferrailleurs, mais ils n'ont pas l'air à leur place. Leurs vêtements sont trop propres et pas assez usés, ils ont l'air en trop bonne santé, leurs armes sont trop bien entretenues. Ils portent des masques à gaz et il n'y a pas de moyen de les différencier. Leur apparence est intimidante et ils semblent être partout à la fois.

Le Juge 1 va au bordel et emmène Irina dans une chambre privée. Il l'interroge, lui demande à qui elle a raconté l'histoire du blafard et de l'Intercepteur. Quand il obtient les informations qu'il désire, il lui tranche la gorge. Après ça, il sort calmement du bordel et vagabonde à Pestule, essayant de localiser quiconque pourrait être également impliqué dans le fiasco.

Le Juge 2 va chercher le Ferrailleur qui a estimé le trésor volé par Sato. Il ne sait pas ce qu'est l'objet ni ce qu'il fait, pas plus qu'il ne connaît le nom de sa proie. Les autres Ferrailleurs vont finir par lui révéler ce qu'ils savent et indiquer la direction de la Taupe au Juge. La Taupe, elle, va user de sa connaissance de Ferropol pour disparaître dans le labyrinthe de ferraille.

Le Juge 3 se met sur les traces de Sato. Sa première priorité est de récupérer l'artefact. Sa seconde est de tuer le pauvre Blafard. Il ne trouvera pas Sato avant les PJ. Une fois qu'ils auront accompli leurs buts initiaux, ils vont "s'occuper" des derniers détails. Les PJ sont impliqués et tombent plus que probablement dans cette catégorie. Bientôt, ils devront se confronter à ces dangereux personnages.

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 8D, 12 ego

ATTAQUE : Fusil à pompe, 8D, 5/40m, 10 Dégâts, Dispersion, 10 balles.

Couteau de combat, 7D, 1m, 5 Dégâts, Régularité 2DC

DÉFENSE : Passive 1, Parade 7D, Mentale 7D

SPÉCIAL : Perception 7D

MOUVEMENT : 6m

ARMURE : Manteau de cuir noir renforcé par un filet de métal, 3

ÉTAT : Blessures superficielles : 16, Traumatismes : 7

TACTIQUE : Des adversaires redoutables. Ils ont le potentiel "sens du danger" à 2, ce qui leur permet de n'être surpris que rarement. En combat, ils veulent mettre hors d'état les adversaires les plus dangereux rapidement. S'ils sont aux portes de la mort, ils vont vouloir blesser un maximum de PJ pour faciliter la tâche des prochains juges noirs qu'ils combattront : les blessés ne servent pas en combat et sont une piste facile à suivre.



OCCULTEURS

CHRONIQUEURS DE BORCA, AGENTS SPÉCIAUX

Pour les étrangers au culte, les Chroniqueurs sont pacifiques et sans ambition militaire. Cependant, quand la situation à Ferropol s'envenime et que les cadavres commencent à s'empiler, les Chroniqueurs font appel aux services de vétérans Médiateurs.

Les Occulteurs sont experts en toutes sortes de techniques de combat, mais ne peuvent pas compter sur le soutien ouvert des Chroniqueurs locaux. Quand ils atteignent Ferropol, il enquêtent sur les meurtres et interrogent les personnages. Toutefois, ils n'ont jusqu'à maintenant pas reçu l'ordre d'attaquer. Ils doivent juste retrouver l'intercepteur. Les Occulteurs donnent l'apparence d'être apparentés aux Chroniqueurs. Ils portent toujours leurs vieilles capes, mais sans leur code barre distinctif. Ils ont du remettre leur Vocoder et à la place de masques de cuir, ils portent des masques à gaz avec des gros filtres. Les Occulteurs ne parlent pas. À la place, ils communiquent par des signes de mains.

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 6D, 10 Égo

ATTAQUE : Pistolet à fusées, 7D, 15/60m, Dégâts 5, Embrasement, 4 fusées ; Éléctrocuteur, 6D, 1m, Étourdissement

DÉFENSE : Passive 1, Parade 6D, Mentale 7D

SPÉCIAL : Discrétion 7D

MOUVEMENT : 5m

ARMURE : Cape noire doublée de cuir, 1

ÉTAT : Blessures superficielles : 12, Traumatismes : 6

TACTIQUE : Ils restent ensemble autant que possible. S'ils doivent se confronter aux PJ, ils le font dans les meilleures conditions possibles (potentiel : Impasse 2) et demanderont par signes que les PJ leur donnent l'artefact. Si le groupe refuse, le combat est lancé : un hurleur est placé pour déconcentrer les PJ et les occulteurs vont tout tenter pour terminer le combat rapidement.

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL : Radio à impulsions : L'appareil est enchâssé dans le boîtier d'une vieille montre-bracelet et consiste en une petite lumière rouge, un transmetteur, et un bouton. Si un Obturateur appuie sur le bouton, les appareils de toute l'équipe s'allument. Ainsi, les Obturateurs peuvent s'envoyer des messages en morse même à travers de longues distances.

Hurleur : Cet artefact ressemble à une barre en métal dont une des extrémités contient un bouton, l'autre devant être plantée dans le sol. Si le bouton est pressé, l'appareil s'active. Il émet immédiatement un son strident qui fait perdre 3 points d'Égo par round aux personnages qui sont dans un rayon de 15 mètres. Les personnages sourds ou ceux qui ont pris leurs précautions pour se protéger du bruit ne sont pas affectés. Le Hurleur en activité est brûlant : si quelqu'un touche l'appareil, il subit un dégât.

LES INDICS D'APOK

APOCALYPTIQUES DE BORCA

Les indics d'Apok sont dirigés par Gram. Il y en a 25 qui servent Apok ouvertement et 100 autres qui le servent en secret. Ce sont des contrebandiers, prostituées, faussaires et des mercenaires. Leur loyauté est fragile, cependant ils sont suffisamment effrayés par les tendances psychotiques de Gram et par l'influence d'Apok pour faire ce qu'on leur demande.

Quand le corps d'Irina est découvert, Gram fait fermer les portes de la ville et fait patrouiller ses hommes sur la Muraille de Rouille.

CARACTÉRISTIQUES

INITIATIVE : 5D, 8 Égo

ATTAQUE : Lance, 5D, 2m, 6 Dégâts

Arc, 5D, 10/40m, 5 Dégâts, 20 flèches

DÉFENSE : Passive 1, Parade 5D, Mentale 6D

SPÉCIAL : Perception 6D, Athlétisme 6D, Vigueur 5D

MOUVEMENT : 4m

ARMURE : Blouson et pantalon de cuir noir, 1

ÉTAT : Blessures superficielles : 12, Traumatismes : 6

TACTIQUE : Pas très courageux, ils cherchent avant tout à rester en vie.

ÉQUIPEMENT : Sifflet d'Os : Ce sont des petits tubes creusés dans des phalanges humaines. Chaque indic en porte un accroché à une ficelle autour du cou pour pouvoir sonner l'alarme si nécessaire.

ACTE 3

L'acte 3 commence quand les joueurs rencontrent enfin Sato. Il croit qu'ils sont les meurtriers de la Taupe et d'Irina et fuit pour sa vie. Il est désormais bien familier avec les Ruches de Ferropol et se précipite dans leurs entrailles. Si les PJ le poursuivent, il criera aux ferrailleurs qui vivent ici qu'il est poursuivi par les assassins de la Taupe.

Le MJ doit décider de comment vont réagir les autres PNJ : peut-être que le groupe sera remarqué par un Juge Noir ou par un Occulteur. Peut-être les joueurs arriveront-ils à ravir l'objet volé à Sato. Seront-ils capable de le rendre aux Chroniqueurs avant que les Juges Noirs ne les trouvent ? Comment réagiront les séides d'Apok s'ils sont témoins de la poursuite ?

Si les PJ arrivent à déposer l'Intercepteur à l'endroit pré-déterminé à temps, l'aventure se termine. C'est également le cas si l'artefact est détruit ou déplacé hors de Ferropol. S'ils ont réussi, les personnages se retirent et attendent leur paiement au Poste d'échange de Ferropol, à condition que l'Intercepteur soit rendu.

Les personnages resteront sous surveillance et un dernier combat contre les Juges Noirs peut éclater. Si le MJ trouve que les PJ ont assez souffert, ou s'ils ont déjà vaincu les Juges Noirs, alors ils peuvent se reposer et répartir leurs points d'expérience.

MISE EN SCÈNE

LE MAÎTRE DE JEU PEUT LIRE LE TEXTE SUIVANT AUX JOUEURS :

Tout le monde a les nerfs à vif. Tant de choses se sont passées depuis 12 heures qu'il est difficile de savoir à qui faire confiance et quels chemins emprunter pour se déplacer en ville. D'étranges formes masquées errent dans les couloirs sombres de Ferropol et il semble que chaque personne à qui vous parlez finit assassinée.

Les habitants vous évitent du regard quand vous vous approchez, mais vous savez qu'ils observent chacun de vos mouvements.

Vous tournez avec appréhension dans une énième allée sombre et étroite, pour tomber nez à nez avec la source des problèmes: le Blafard Sato. Il vous regarde, laisse échapper un jappement étouffé, et accourt de l'autre côté de l'allée, hurlant à l'aide.

INTRIGUE

Pour les personnages, beaucoup de choses vont dépendre de l'issue du scénario. Pendant les jours qu'ils ont passé à traquer le Blafard, ils ont facilement pu finir sur la liste noire des cultes les plus importants de Borca.

Les Juges de Justitienne vont les répertorier s'ils tuent un Juge Noir, contrecarrent le transfert de l'Intercepteur, ou s'ils rejoignent la résistance. Si les personnages cherchaient à se faire des ennemis pour la vie, les Protecteurs rempliront aisément ce rôle. Toutefois, les Avocats pourront leur fournir certains avantages s'ils reçoivent des informations concernant la débâcle des Protecteurs à Ferropol.

Si le groupe a rendu l'Intercepteur, la base de données des mercenaires des chroniqueurs les classera comme dignes de confiance. Peu importe s'ils ont éventé l'information concernant les Protecteurs : les Chroniqueurs de faible rang ne sont pas au courant de la complicité de leur culte. Cependant, si le groupe ne réussit pas la tâche qui lui est confiée et n'arrive pas à prouver qu'ils n'ont rien à voir avec le meurtre, alors les joueurs auront beaucoup de mal à se laver de leur réputation salie. Apok observera les moindres faits et gestes des étrangers, tout comme ceux des Juges et des Occulteurs. Si les PJ sont d'une façon ou d'une autre impliqués dans le meurtre d'Irina, la revanche d'Apok sera rapide et brutale.

La résistance peut s'avérer être un allié puissant si les personnages en deviennent des recrues. Ils seront envoyés en raid et pourront peut-être même accumuler des richesses considérables. Cependant, Sikorski les remettra aux Protecteurs à l'instant même où ils deviendront une menace pour Justitienne. Quoiqu'il arrive, le groupe sera surveillé intensément.

PERSONNAGES NON-JOUÉS

AVOCAT TARGATE

La branche des Avocats des Juges suspecte les Protectors de mener des affaires douteuses à Ferropol depuis des années. Avec l'augmentation récente d'activité, ils envoient sur place l'un de leur propres enquêteurs. L'Avocat Targate est un Avocat endurci qui a excellé dans tous les examens pendant ses années à l'académie. La corruption et le vice sont ses némésis et il ratisse Ferropol à la recherche de preuves de méfaits. Cela ne lui prend pas longtemps pour découvrir que quelque chose ne tourne pas rond dans la ville. Les rumeurs d'un objet d'enregistrement chroniqueur et les informations accablantes qu'il contient arrivent bientôt à ses oreilles et il planifie son rachat à son actuel possesseur.

QU'ARRIVE-T-IL ENSUITE ?

Les personnages ont beau avoir terminé Les Salles des Mensonges avec plus ou moins de succès, ce n'est que le début de la crise à Ferropol.

Des groupes variés vont travailler les uns contre les autres. Méfiance, couvre-feu, assassinats : la terreur s'est étendue sur Ferropol comme un brouillard. Même si l'Intercepteur a été rapporté aux Chroniqueurs, quelques extraits des enregistrements ont fait leur chemin en ville.

L'Avocat Targate sait que quelques Protectors coopèrent avec le meneur de la résistance. Il contacte immédiatement ses plus proches collègues. Ensemble, ils concluent que les résistants doivent être localisés et interrogés, sans que les Protectors ne soient au courant. Ainsi, Sikorski est identifié en tant que chef et doit être kidnappé. Targate peut engager les PJ pour la mission.

Puisque la garantie pour Apok de pouvoir agir librement dépend du secret des affiliations réelles de Sikorski, il est dans son intérêt de protéger l'agent double des Juges : s'il était remplacé par un authentique résistant, les Juges brûleraient Ferropol. Pour protéger Sikorski et l'extraire de la cité, le Haut-Juge Rutgar va envoyer une garnison de juges loyaux à Ferropol et instaurer la loi martiale. La colère va gronder chez les habitants et des émeutes vont éclater dans les allées. Les PJ devront rester sur leurs gardes autant avec les Juges qu'avec les locaux. Si un conflit éclate, vous pouvez utiliser les caractéristiques des Ferrailleurs et des Juges Noirs.

Apok et Sikorski vont-ils réussir à protéger leur vie et leur influence sur la ville ? Ou bien la cité va-t-elle être libérée ?

Une guerre entre les Juges et la résistance menace de déchirer la ville. Pendant ce temps, les Protectors détruisent chaque preuve qui les lie au mouvement de rébellion. Se faisant, ils agissent sans prudence ni retenue. Si besoin, ils supprimeront Sikorski. Mais va-t-il accepter son destin sans rien faire ? Toutes ces années passées au milieu de la racaille et des bandits, pour cette seule récompense ?

Si les personnages des joueurs survivent à cette confrontation, ils rentreront dans l'histoire.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience dépendent de comment les joueurs ont agi :

Pour chaque Juge Noir tué par les PJs, chacun reçoit 2 XP en AGI, 1 xp en BOD

Selon les actions des personnages, les points d'expérience suivants peuvent être distribués:

Rencontres diverses, comme " Une transaction ratée" ou "Étrangers en ville" : +1 PX, maximum x3

Le groupe a réussi à prouver qu'il n'était pas relié aux meurtres: +1 PX

Le message de l'Intercepteur est correctement interprété: +2 PX

L'Intercepteur est rendu aux Chroniqueurs: +2 PX

Bonus: chaque Juge Noir tué apporte +2 PX

Le PJ est vivant à la fin du scénario: +3 PX

Si les joueurs ont complété les tâches essentiellement grâce à l'effort physique et aux combats, ils reçoivent 3XP en BOD et AGI. D'un autre côté, s'ils se sont montrés empathiques et qu'ils ont fait preuve de bonnes compétences de communication, alors chaque joueur gagne 3XP en CHA et PSY.

CHRONOLOGIE

JOUR 1, MATIN: Sato arrive à Ferropol avec l'Intercepteur volé. Raede note son arrivée.

Sato montre l'Intercepteur à divers ferrailleurs. Ils lui disent tous d'aller s'adresser à la Taupe.

JOUR 1, MI-JOURNÉE : Sato se fait expliquer l'utilité de son objet par la Taupe. Il ne comprend pas toutes les informations que l'Intercepteur contient, mais la brusque réaction du vieux ferrailleur en dit long.

JOUR 1, SOIRÉE: Raede informe Apok, entre autres, de l'arrivée du Blafard entre autres choses.

Sato part dans les souterrains où il rencontre Irina et lui raconte tout. Puis il part à la recherche de quelqu'un qui pourrait vouloir lui acheter l'objet.

Irina s'empresse de raconter l'histoire de Sato à Sikorski, elle ne le suspecte pas d'être un agent double. Sikorski avertit les Protecteurs à Justitienne du danger. Ils envoient les Juges Noirs à Ferropol.

JOUR 2, MATIN: Les PJ arrivent à Ferropol.

Les Chroniqueurs du Poste d'échange reçoivent un message disant que le Blafard qui a volé l'Intercepteur est probablement à Ferropol. Ils sont chargés de le retrouver.

JOUR 2, MI-JOURNÉE: Les Chroniqueurs engagent les PJ et leur demandent de retrouver l'artefact et de le déposer dans une épave de voiture.

JOUR 2, DÉBUT DE SOIRÉE: Les Juges noirs arrivent à Ferropol et commencent leurs recherches.

Irina s'éclipse avec un Juge Noir dans une petite chambre privée de la Taverne d'Apok et meurt quelques minutes plus tard. Son corps ne sera découvert que plus tard dans la soirée, quand le bordel devient plus animé.

Un des Juges Noirs traque la Taupe, mais le Ferrailleur arrive à s'échapper dans la Ruche.

Apok, entendant que de nombreuses personnes cherchent un blafard, envoie Raede le trouver et l'observer.

Un Avocat sous couverture nommé Targate enquête à propos des activités des Protecteurs à Ferropol. Il espérait secrètement que ces derniers ne remplissaient pas leurs devoirs ici mais découvre une réalité plus importante. La rumeur d'un précieux objet Chroniqueur lui parvient et il organise une rencontre avec Sato pour acheter l'artefact.

JOUR 2, FIN DE SOIRÉE: Le corps d'Irina est découvert.

Les Chroniqueur deviennent suspicieux. Quelques heures seulement après qu'ils aient placés les PJ sur l'affaire, le premier cadavre apparaît. De plus, l'artefact n'est toujours pas livré. Le Réseau central active des Occulteurs et les envoie à Ferropol pour enquêter.

Sato apprend pour le meurtre d'Irina et se retire dans la Ruche.

Sikorski envoie Janod surveiller les PJ.

JOUR 3, MATIN: Les trois Occulteurs atteignent Ferropol.

Un des Juges Noirs retrouve la Taupe. Le tonnerre du coup de feu se répercute dans tout Ferropol. Les autres Ferrailleurs trouvent la Taupe quelques instants plus tard avec un trou gros comme le poing dans le thorax. Janod contacte les PJ.

JOUR 3, MI-JOURNÉE : Apok est furieux. Gram se voit ordonner de retrouver le meurtrier de la Taupe à tout prix.

Les portes sont fermées, les indics sont en alerte. Personne ne rentre ou ne sort de la ville. Pendant ce temps, Gram interroge les prostituées du bordel souterrain et entend parler du dernier client d'Irina. Il part immédiatement à la recherche de l'homme qui correspond à la description du Juge Noir.

JOUR 3, SOIRÉE: Les Occulteurs trouvent les PJ et les filent discrètement. Ils interviendront uniquement s'ils pensent pouvoir sécuriser l'Intercepteur et calmer les inquiétudes du Réseau central.

Les Juges Noirs sont sur la piste de Sato et une course pour retrouver le Blafard s'ensuit.

CRÉDITS

DÉVELOPPEMENT CONCEPT

Christian Günter & Marko Djurdjevic

AUTEURS

Christian Günter & Marko Djurdjevic

TRADUCTION FRANÇAISE

Antoine Franqueville-Roy, Erwan Roudaut, Fabien De Vienne & Thomas Choyer

RELECTURE

Les mêmes

MAQUETTE, TYPO & DESIGN

Dennis Nußbaum

Adrian Fekete

Erwan Roudaut

