



ORIGENESIS

MURKY BUSINESS



DEGENESIS



MURKY BUSINESS

IL Y A ASSEZ DE TOUT DANS LE MONDE
POUR SATISFAIRE AUX BESOINS DE L'HOMME,
MAIS PAS ASSEZ POUR ASSOUVIR SON AVIDITÉ.

GHANDI

CRÉDITS

DEGENESIS PAR SIXMOREVODKA
Christian Günter et Marko Djurdjevic

AUTEUR DE L'AVENTURE
Duncan

LOGOS & PICTOGRAMMES
Dennis Nußbaum et Marko Djurdjevic

COUV, MISE EN PAGE
Marc

MURKY BUSINESS est un fanwork basé sur le JDR DEGENESIS REBIRTH.
DEGENESIS® est ™ SIXMOREVODKA Studio GmbH. Tous droits réservés.
Ce document utilise le layout pack de Degeneisis : degenesis.com

TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE	04	-	05
PROLOGUE	06	-	07
ACTE 1 : LA MAISON QUI REND FOU	08	-	11
ACTE 2 : IN THE NAVY	12	-	29
ACTE 3 : TO THE VICTOR GO THE SPOILS	30	-	37
ÉPILOGUE			38
RESSOURCES			39



PRÉAMBULE

Moktar Al Navir était un vrai Néolibyen, un pur traditionaliste suivant à la lettre les enseignements de son auguste ancêtre. Exploration. Diplomatie. Négoce. Le triptyque parfait pour bâtir une civilisation prospère, solide et éclairée.

Seulement depuis son plus jeune âge, une question l'obsédait, une obsession qui au fil des années s'était mue en colère sourde, froide, contenue, mais bien présente. Qu'est-ce que ces salopards endimanchés pompeux de la Banque du Commerce venaient foutre là-dedans ? Quelle était leur réelle contribution à la philosophie du Libyen ? Une seule réponse est demeurée vissée dans son esprit tel un écrou infini, impossible à déloger. A rien. La Banque et sa légion de gestionnaires au service des puissants ne servaient strictement à rien.

Ou plutôt si.

À briser la destinée d'authentiques et industriels entrepreneurs.

Il n'eût de cesse toute sa vie que d'essayer de se soustraire à l'influence méphitique de l'institution reine de Tripol. C'est pour cela qu'il partit loin de son foyer, loin de sa bien-aimée épouse et de ses enfants chéris. Sur les terres

poussiéreuses de Borca, au cœur des étendues gelées de Pollen, là où le Piast règne en maître et où les grands chasseurs sont ravis de pouvoir faire affaire avec un frère Néolibyen sans même réfléchir à savoir si son droit sur la concession est bien légitime.

Partout où le regard de la Banque du Commerce se faisait défaillant, partout où l'abomination créée par les cheikhs de Tripol faiblissait, il investissait. Pas dans les canaux classiques, mais auprès des locaux, des clans, des hommes et de femmes qui ne devaient rien à la Banque et donc sur lesquels elle n'avait aucune prise. Aucune guerre n'était possible, là où il plaçait son or, le vrombissement des moteurs de Kom s'était tu pour laisser place aux hurlements des vents sur les plaines de rouille, de glace et de lichens.

Une des conséquences de ses expéditions lointaines fut qu'il apprit, tout comme le Libyen, à lire et à conquérir le cœur des hommes. Il apprit qu'une poignée de main les yeux dans les yeux avec un frère marchand ou une chasseuse Claniste aux côtés desquels il avait risqué sa vie dans des marais boueux quelques semaines plus tôt, avait mille fois plus de valeur qu'un contrat signé avec un inconnu, archivé par un

scribe imberbe qui de toute façon aura été remplacé six semaines plus tard suivant les caprices des magnats de Tripol.

Il n'a jamais défié ouvertement l'institution, il était rebelle mais pas iconoclaste, et il sut jouer le jeu des concessions habilement afin de ne jamais trop attirer l'attention. Néanmoins, au fil de ses voyages, il parvint à laisser à sa famille un legs constitué d'un chapelet d'investissements fantômes, d'associés loyaux mais cachés, et de trésors, parfois mis en dépôt... Dans les coffres de la Banque ou l'un de ses succursales.

Seulement la maladie le frappa par surprise. Trop tôt. Trop vite. Au cours des deux années qu'il passa auprès de ses proches à Tripol, il tenta de révéler toute l'étendue de son empire caché à ses enfants, son fils aîné surtout, le jeune Hassar. Mais les herbes des Anubiens lui embrumaient l'esprit. Et le mal prélevait son dû, petit à petit. Sa mémoire n'était plus intacte, et il oublia des noms, des lieux, des contacts, des dépôts, plein de choses qu'il eut voulu transmettre. Hélas.

Mais ses anciens associés. Ses amis. Ses compagnons de route. Eux se souviennent encore très bien.

NOTE

Murky Business est une aventure destinée à un groupe comprenant un Néolibyen dans un rôle de l'héritier explorateur en quête d'un trésor. Toutefois, elle peut tout à fait être adaptée pour que le rôle central soit tenu par un Ferrailleur, sans grande altération, surtout à partir de l'acte II, ou même un Chroniqueur. La chasse d'une épave remplie à ras-bord d'artefacts Frankéens est de nature à intéresser de nombreux cultes..

PROLOGUE

Alors qu'il flâne le long des allées bordées d'étals hétéroclites sur l'Axe d'Argent, perdu dans ses songes contemplatifs, le jeune Néolibyen est sorti de sa rêverie par une voix chaleureuse mais puissante qui lui parvient de derrière lui.

« Al Navir ? Oh, eh, jeune homme ! Oui vous là le jeune homme en blanc, c'est à vous que je parle ! » Alors qu'il se retourne il découvre un homme richement vêtu de tissus précieux aux teintes rouges et orangées. Sa peau est noire comme une nuit sans étoile, deux yeux malicieux éclairent un visage aux traits ridés mais doux. Une barbe longue encadre un sourire éblouissant. Un fez au sommet évasé serti d'une cordelette dorée ceint son front luisant de sueur. Une légère brise fait claquer sa cape et porte une fragrance boisée aux narines des personnages présents.

« Par les Ancêtres et le Libyen ! C'est incroyable comme tu lui ressembles ! » Ne laissant pas le temps au jeune marchand de réagir, l'homme lui agrippe fermement le bras et lui donne une franche et fraternelle poignée de main. « Anouar ! Je me nomme Anouar, et tu dois être Hassar c'est cela ? Oui c'est forcément cela, tu lui ressembles comme deux chameaux de la même portée ! Ah mon jeune ami, quelle joie de te croiser ici ! » « Je suis un ami de ton père ! Enfin... » Il baisse les yeux un instant, l'air gêné « J'étais... J'ai appris. Quel malheur, mes condoléances mon jeune ami. Je... J'avais bien vu qu'il avait perdu sa fougue, mais je ne pensais pas... Enfin je pensais que les mange-morts allaient pouvoir... » Il se redresse et affiche à nouveau son magnifique sourire « Viens avec moi, et tes amis sont les bienvenus naturellement. J'ai une villa non loin, j'ai un millier de choses à te dire, sur ton père, mon meilleur associé ! T'avoir à mes côtés pour le thé sera un plaisir ! ».

Le Néolibyen n'accepte aucun refus, il entraîne son jeune comparse presque de force, l'arrachant à la foule des badauds pour l'entraîner vers sa somptueuse demeure. En chemin, il répond à toutes les questions qu'Hassar peut lui poser. Il a connu Moktar (le père d'Hassar) lorsque celui-ci débarqua à Toulon après une expédition en Borca. Ils

sympathisèrent rapidement autour de leur commune défiance envers les sangsues de la Banque du Commerce et décidèrent de s'associer pour disposer ensemble d'une force de frappe financière supérieure. Hamza étant titulaire de la concession, ils n'eurent le choix que de jouer le jeu des reversements de taxes, mais chaque fois qu'ils purent passer entre les mailles du filet de la Banque, ils le firent.

Un investissement immobilier via un partenaire Clainiste et revente avec plus-value hors des circuits Néolibyens, une utilisation d'un navire Apocalyptique pour effectuer une livraison à Montpellier sans passer par la case taxation aux Bureaux des Douanes, une vente d'informations sur des sites d'artéfacts aux Léopards ou aux Frères de l'Acier... Rien de bien méchant, rien de bien lucratif. Mais en cumulé...

Il invite le personnage et ses amis à franchir un grand portail en fer forgé décoré de fines arabesques pour pénétrer dans une petite cour intérieure abritant un jardin verdoyant. Des dizaines d'essences de papillons virevoltent parmi les fleurs exotiques qui bordent l'allée de gravillon menant au bâtiment principal, une magnifique demeure aux murs blancs à un étage.

Sur une terrasse protégée du soleil par un auvent carmin, l'hôte propose à ses invités de s'installer sur un takht recouvert d'un tapis aux motifs géométriques hypnotiques, garni de coussins de velours pourpre cousus d'or. Sur un guéridon octogonal en bois dans lequel des lignes enchevêtrées ont été creusées, reposent des coupelles en bronze et en faïence remplies de fruits frais et secs aux couleurs aussi chatoyantes que celles du jardin. Un magnifique narguilé trône fièrement en son centre.

Le bruit de l'eau jaillissant d'une fontaine et s'écoulant paisiblement entre des rochers savamment disposés jusque dans un bassin aux eaux cristallines ou s'égayent des poissons exotiques, apaise les humeurs des visiteurs. Autour d'une tasse de thé bouillant versé par les serviteurs de la résidence, Anouar poursuit son récit.

« Il n'y aurait pas fallu que l'on se fasse prendre la main dans le sac, c'est sûr, mais nous n'avons jamais rien fait d'illégal, nous avons simplement exploité les failles du système. Et puis, tu sais, ton père était malin. Après nos premiers coups je n'avais qu'une idée en tête, recommencer, encore et encore, la même combine, et empocher des dinars par milliers ! Mais il me disait toujours de rester patient, prudent, de ne pas mener mon cheval brouter deux fois dans la même prairie... Eheheh... Il était la raison de notre duo. Alors je l'ai écouté, et bien m'en a pris. Certes nous ne sommes pas devenus aussi riches que des cheikhs, mais nous avons réussi à accumuler un joli pactole, jusqu'à ce que... Enfin... Tu sais. » Il pose sa main sur l'épaule du jeune Néolibyen et le regarde avec une sincère compassion. Après un silence respectueux, le magnat retrouve un sourire timide « Et bien entendu, il pensait toujours à vous. Toi, ta sœur et ta mère. Il m'a confié quelque chose, je lui avais promis de vous le remettre dès que je serais de retour à la maison mais comme tu le vois, je suis toujours là... Oh ne t'inquiète pas, j'avais pris des dispositions au cas où il me serait arrivé malheur entre-temps. » Il fait un signe de la main à l'une de ses servantes qui accourt vers lui « Amina, vas au coffre et ramène-nous la cassette en ébène s'il te plaît. Merci. »

La jeune femme disparaît dans la pénombre de la maison pour ressortir quelques minutes plus tard avec un petit coffret en bois noir laqué. Elle le présente à Anouar qui fait un geste en direction d'Hassar tout en agrippant le bec du narguilé que d'autres serviteurs ont allumé et de tirer lentement quelques bouffées de tabac aromatisé aux noisettes.

La servante s'incline en offrant la cassette au jeune Néolibyen qui l'ouvre délicatement. Sur un minuscule coussinet rouge repose une lourde clef en fonte gravée d'une lettre et d'un numéro. B-127.

Et Anouar de poursuivre « Elle ouvre un coffre au Comptoir local de la Banque du Commerce. Tout ce qui s'y trouve est à toi mon garçon. J'en ignore le contenu exact

mais je gage qu'il s'agit d'une partie des gains que nous avons pu réunir au cours de nos affaires ici. Admets qu'il y a une ironie poétique à ce que ce soit la Banque qui veille sur le fruit de nos petites combines » dit-il avec un rictus sardonique au coin des lèvres.

« Tu pourras aller quérir ton héritage dès demain, car aujourd'hui et ce soir, nous célébrons le souvenir des compagnons qui ont rejoint nos Ancêtres et la joie des nouvelles amitiés ! »

La réception qui s'en suit est digne des annales du culte Néolibyen. Le lendemain, les crânes martelés et les corps engourdis par les breuvages éthyliques ne seront peut-être pas en capacité de porter le jeune héritier jusqu'à son trésor...

Utiliser cette soirée pour permettre aux personnages de poser des questions à un individu installé au plus près du pouvoir dirigeant de la ville et d'intentions favorables envers le groupe.

THAT'S NOT MY NAME!

Cette aventure a été conçue pour un personnage de ma campagne. Il va sans dire que les noms ne correspondront pas à qui que ce soit d'autre et devront être modifiés.

Toutefois, afin de rendre la lecture du scénario plus fluide et agréable, j'ai souhaité conserver les noms des protagonistes de ma campagne plutôt que de laisser un champ vide à chaque fois que le nom du personnage ou de son père est employé.



ACTE I

LA MAISON QUI REND FOU

Dès que le Néolibyen se remet de sa gueule de bois et cesse de traîner ses entrailles nauséabondes avec lui, il est temps pour lui d'aller quérir son dû.

Le Comptoir de la Banque du Commerce est une succursale de la vénérable institution Tripolaine. Siégeant majestueusement au cœur de la Rue des Prêteurs, le bâtiment a été construit telle une réplique miniature de son auguste maison-mère nord-africaine. Le rempart extérieur ceignant l'édifice s'ouvre sur une petite esplanade herbeuse qui sépare l'ensemble de la structure de l'agitation de la rue mitoyenne. Passés les Fléaux en faction, une allée dallée de marbre Purgan conduit le visiteur jusqu'à la bâtisse de 5 étages qui toise arrogamment les environs. Même les villas les plus cossues des alentours font pâle figure en comparaison de sa façade calcaire décorée de marbre et d'une bannière azure et blanche frappée du symbole des Néolibyens. Le dôme couvert de feuilles d'or luit sous les rayons du soleil levant tel un phare d'opulence et de richesse.

Deux esclaves blancs à la peau rougie par le soleil maintiennent les lourdes portes en bronze pour que les visiteurs puissent aller et venir à leur guise, inclinant avec déférence leurs visages durs devant chaque client. Leur nature sauvage de Balkhonais est domptée. Pour l'instant.

Le Néolibyen et les compagnons qui ont choisi de l'accompagner pénètrent dans un immense atrium qui s'étire jusqu'à la coupole. Des coursives bordées de balustrades finement sculptées courent autour de l'espace baigné de lumière. Une couronne de lucarnes de verre coloré enlacent la toiture et inondent le cœur du bâtiment de rayons aux mille couleurs. Derrière un immense bureau d'accueil central où un homme seul adresse les requêtes des clients, un monumental escalier de granit à double révolution recouvert d'un tapis aux motifs africains s'élève vers le premier étage.

Deux longs comptoirs flanquent le hall, entrecoupés de guichets où attendent de jeunes scribes employés par l'institution. Certains sont libres, d'autres sont occupés à traiter la requête d'un client. Le claquement des sandales sur le sol marbré répond au bruissement des documents.

Le marchand peut se diriger vers un des boxes non occupés. Une jeune femme aux cheveux tressés l'accueille avec un sourire de rigueur. « Soyez le bienvenu à la Banque du Commerce, comment puis-je vous aider ? » « Oh, une clef numérotée. Permettez ? Je vais chercher les documents de références attachés à ce coffre, si vous voulez bien patienter, j'en ai pour un instant... » La demoiselle quitte rapidement son bureau et disparaît du champ de vision du marchand. Quelques minutes plus tard, elle revient s'asseoir à son poste.

« Je suis navré monsieur... Mais les papiers sont formels, le titulaire du coffre, Moktar Al Navir, a été enregistré comme décédé à Tripol. » « Oh il s'agissait de votre père ? Toutes mes condoléances. Non non, ne vous inquiétez pas, nous avons juste besoin d'opérer quelques vérifications d'usage, mais si vous êtes bien son héritier il vous suffit de remplir le formulaire A 38 et vous pourrez accéder au contenu librement. Pour cela veuillez-vous adresser à l'huissier à l'accueil, il vous dirigera vers le bureau

où vous pourrez obtenir ce document. En vous remerciant et en vous souhaitant une bonne journée. Que les Ancêtres veillent sur vous ».

Le Néolibyen revient vers l'accueil principal devant lequel s'est formée une file d'attente qui avance lentement. Très lentement. Il doit patienter une bonne heure et demie avant d'arriver au-devant du vieux scribe grisonnant qui traite tous les clients avec une impatience manifeste, n'hésitant pas à rudoyer quiconque le dérange, autrement dit quiconque le sollicite.

« Qu'est-ce que c'est ? Quoi ? Des truites ? Pour ça il vous faut une autorisation de pêche délivrée à la capitainerie, au port. Quoi ? Parlez plus fort ! Allons bon, ce n'est pas l'axe d'Argent ici, il y a des gens qui travaillent en silence ! Cessez d'hurler ! Bon, enfin, voyons... A 38. Rendez-vous au guichet 117, premier étage, balcon de droite, quatrième couloir sur votre gauche, dernière porte à droite. »

Si les personnages se rendent à l'endroit indiqué, ils ne trouvent pas de guichet, juste un mur. Il leur faut réussir un jet d'**INS+Orientation (2)** pour parvenir à se diriger dans ce dédale administratif et trouver le bon guichet. Sinon ils doivent retourner auprès de l'huissier pour redemander leur chemin...

Au comptoir en question, une dame est en pleine conversation avec sa voisine du guichet numéro 126. Après quelques instants à écouter la fascinante histoire des échecs financiers du mari d'une de leurs autres collègues, le Néolibyen s'impatiente et tente de les interrompre.

« Rooohhhh, mais vous ne voyez pas qu'on travaille ? C'est pas possible ces gens à la fin... Bon, qu'est-ce que vous voulez ? Le document A 38 ? Vous avez le formulaire d'avis de décès rose et la dernière quittance de résidence. Mamouna au guichet 308 pourra vous fournir ces documents. Comment ? Où se trouve-t-il ? Allez au bureau des renseignements au 5ème étage, ils vous renseigneront. »

Après quelques remerciements bien las, la troupe poursuit son chemin et la fatigue psychique commence à se faire ressentir. Ils doivent réussir un jet de **PHY+Vigueur (2)** pour ne pas laisser tomber.

Tous les membres du groupe doivent réussir ce jet, et chaque personnage qui échoue doit abandonner. Il doit se rendre à l'accueil et attendre ses compagnons, dépité et épuisé par cette quête absurde. En outre, après chaque nouvelle interaction avec un membre de l'administration bancaire, le jet devra être retenté avec un point de difficulté supplémentaire, jusqu'à ce que tous les personnages échouent.

L'ascension jusqu'au 5ème étage est éreintante. C'est en nage que le personnage et ses amis parviennent devant un unique comptoir en forme de fer à cheval qui ferme l'accès à une lourde porte à double battants. Une vieille dame s'y tient comme une harpie surveillant son nid, occupée à tricoter. D'une voix aigrette, avec ses yeux de rapace cachés derrière des petites lunettes glissant doucement au bout de son nez, elle s'adresse au groupe.

« C'est à quel sujet ? Oui c'est bien le bureau des renseignements ainsi que le secrétariat de direction. Seulement là vous voyez je suis dans mon mi-temps secrétariat, donc revenez plus tard, entre 14h47 et 15h49 pour accéder aux renseignements. Après je suis en phase de pré-fermeture. »

Les personnages peuvent tenter de la faire dévier de ses horaires. S'ils essaient de l'apitoyer en jouant sur le fait que c'est le legs du défunt père du Néolibyen, ils peuvent tenter un jet de **CHA+Négociation (3)**. Une approche plus sentencieuse aura moins de chance de fonctionner, en appeler à son sens du devoir et à sa conscience professionnelle avec **CHA+Expression (4)** peut s'avérer vain. La menacer est hors de question, la vieille Kissanda en a vue d'autres et seul un jet réussi de **PSY+Domination (5)** la fera plier. Le plus facile reste de la complimenter de manière vilement flatteuse avec **CHA+Séduction (2)**.

En cas d'échec, le groupe doit attendre. Au rez-de-chaussée.

En cas de réussite elle retire ses lunettes, lâche son tricot et affiche une mine compatissante. « Bon... Allez, je vais vous aider. Le 308 vous dites ? Hmm... Où est-ce qu'ils l'ont mis celui-là ? Hmm... C'est ça. La dernière fois qu'on l'a vu il était au deux-

AAAARRRRGH !

Le personnage comme le joueur sont susceptibles de perdre patience. C'est le but ! Toutefois il ne faudrait pas non plus qu'il perde les pédales au milieu des belles gens de Toulon...

Le personnage peut jeter **PSY+Volonté / Foi (2)**, pour tenter de résister à l'envie de tout casser. Chaque nouvelle tentative voit **la difficulté augmenter de 1**.

S'il échoue le personnage ne se contrôle plus. Il hurle, insulte les employés, menace tout le monde, il n'en peut plus.

En plus des conséquences sociales désastreuses de son esclandre, **il gagne un point de folie**. Vous ne savez pas ce que c'est ? Votre joueur ne sait pas ? Moi non plus. L'administration non plus. Adressez-vous au bureau des renseignements, ils vous renseigneront.

ième étage, troisième couloir sur la droite, deuxième porte à gauche. »

Les survivants qui parviennent au guichet 308 au prix d'une nouvelle errance et d'un autre jet d'**INS+Orientation (2)** se font passer devant par un jeune Néolibyen aux airs arrogants. S'ils s'offusquent de son comportement, celui-ci s'emporte et provoque le marchand du groupe en duel à l'extérieur.

Si le personnage accepte le défi, il devra sortir avec le malotru et régler ça aux poings dans la cour de la Banque lors une bagarre bien ridicule à base de **PHY+Lutte (probablement le combat le plus épique de tout Degenesis...)**. S'il ne veut pas perdre son temps avec cet imbécile, il peut tenter de l'effrayer en le menaçant avec **PSY+Domination (3)**, ou en faisant appel à l'un de ses compagnons plus porté sur les arts martiaux que lui.

Non sans mal, ils arrivent enfin devant la guichetière 308, Mamouna. « Oui messieurs, je peux vous aider ? Alors oui, pour l'avis de décès rose c'est bien ici, en revanche pour que je puisse vous le délivrer il me faut le formulaire vert signé par l'embaumeur responsable de l'inhumation et de son mentor, s'il est encore en vie, ou s'il est parti au Caire, par le Hogon le plus proche géographiquement parlant du lieu de décès. Pour la dernière quittance de résidence ce n'est pas ici par contre, c'est au 415. » « Comment ? Vous n'avez pas les signataires à disposition ? Oh ce n'est pas grave, il me faut alors le M16 corail dûment rempli et trois gouttes de sang en dépôt pour caution. »

Normalement les personnages doivent se rendre compte que c'est peine perdue. Ils doivent réaliser d'eux-mêmes qu'ils ne réussiront pas à accéder au coffre par les voies normales. Si d'aventure ils ne parviennent pas à cette conclusion, continuer à les envoyer d'un guichet à l'autre avec des requêtes de plus en plus absurdes jusqu'à ce qu'ils craquent ou qu'ils échouent à leur test de vigueur.

Abattus, démoralisés, les personnages sont assis sur les marches du parvis de la Banque alors que le soleil darde ses derniers rayons rougeoyants à l'ouest de la baie de Toulon. Tels des mendiants, ils se tiennent prostrés, encore sonnés par l'absurdité de cette journée.

Une ombre se détache alors dans la lumière du soleil. Une nymphe au visage marqué de motifs tribaux et drapée dans un magnifique sari de soie turquoise les regarde, souriante.

« Dure journée ? Premier affrontement avec les services de la Banque ? » Elle réprime un petit rire cristallin et les invite à se relever. Ses yeux verts émeraude luisent de malice. « Comme partout dans ce monde, ce n'est pas aux chefs apparents qu'il faut s'adresser, mais aux petits rois invisibles. En l'occurrence à la reine. La clef de tout cet édifice c'est Kissanda, si vous parvenez à l'amadouer, vous obtiendrez tout ce que vous demanderez. Enfin, dans la mesure du raisonnable. »

Elle tourne les talons et s'éloigne du groupe avant de lâcher un petit « Elle aime particulièrement les orchidées... » Et de disparaître dans la foule de la Rue des Prêteurs.

Le lendemain, avec les fleurs d'usage, ils doivent se rendre auprès de Kissanda et cette fois-ci réussir un jet de **CHA+Séduction (3)** pour amadouer la vieille employée de bureau.

Laissez les joueurs mener cette scène en RP et en fonction de ce qu'ils auront pu dire, accordez-leur des bonus ou des malus à leur jet de séduction.

Kissanda rougit. Elle est touchée par l'attention et regarde le jeune Néolibyen avec beaucoup de tendresse. « Je suis navré que vous ayez à traverser tout ça, surtout après un deuil. Mais les procédures... Que voulez-vous ? Les cheikhs veulent protéger leur argent. Les placements à intérêt existent, mais personne au sommet ne les aime, alors ils font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les épargnants de récupérer leur argent en le cachant derrière des murs et des murs de paperasses. Les gens abandonnent et la Banque n'en a que plus de liquidités pour la seule chose qui les intéresse

vraiment, les prêts. Bon, allez-vous asseoir dans le coin là-bas et je vais voir ce que je peux faire. »

15 minutes plus tard elle réapparaît, souriante. Elle adresse un clin d'œil aux personnages avant de se rasseoir derrière son bureau. Un petit bonhomme joufflu trotte sur ses talons. Il est enroulé dans des vêtements sublimes mais bien trop larges pour lui, dans une vaine tentative de masquer son ventre bedonnant. Il tend sa main aux doigts boudinés vers le jeune Néolibyen « Monsieur Al Navir » le salue-t-il le souffle court « Si j'avais su que le fils de ma bonne amie Fatima était dans nos murs, je... Je me serais déplacé plus tôt ! Je suis navré... J'espère que vous n'avez pas trop attendu. Ah oui pardon, je suis le 1er substitut au directeur adjoint, Boualim, je gère les affaires courantes en l'absence des dirigeants en titre. Mais vous avez perdu assez de temps, veuillez me suivre, nous allons directement aux coffres. Merci Kissanda. » Il emprunte alors les escaliers et la vieille secrétaire de redresser ses orchidées avec un air espiègle en saluant les personnages.

Boualim ne cesse de parler pendant tout le trajet jusqu'à la lourde porte blindée qui ferme l'entrée d'un corridor souterrain creusé à la base de la face cachée de l'escalier principal. Sous le regard vigilant de Fléaux, il ouvre la voie au groupe jusque dans une cave éclairée de luminaires électriques. L'air est plus frais que dans l'atrium de la Banque, et plus humide aussi. Bien que parfaitement façonnés et peints, certains murs suintent d'un liquide laissant une traînée de sel alors qu'il s'écoule jusqu'au sol bétonné.

Ils arrivent devant une titanesque porte circulaire à manivelle, elle aussi diligemment veillée par une paire de Fléaux en armes. Il tourne rapidement le mécanisme d'ouverture et invite le Néolibyen à le suivre, en s'excusant auprès de ses amis qui ne doivent pas aller plus loin. Tout en continuant d'abreuver le marchand d'anecdotes plus ennuyeuses les unes que les autres il parvient enfin au petit rectangle métallique en fonte frappé de l'indicatif B-127. D'un tour de clef, il déverrouille la serrure et dégage une boîte métallique de son écrin noir. Il sort de sa tunique une seconde clef qu'il porte en pendentif et ouvre la boîte avant de se reculer en faisant signe au Néolibyen de s'en approcher.

« Je vais vous laisser. J'attends à l'extérieur avec vos associés. Appelez-moi quand vous aurez terminé. »

À l'intérieur de la boîte, il trouve :

◇ *8 656 dinars en pièces de valeurs variées.*

◇ *Un document parcheminé qui semble être une carte sur laquelle un lieu est marqué d'une croix.*

Voir la carte dans les ressources.

Ceci est un des derniers legs de son père, une des dernières miettes de l'histoire qu'il a laissée derrière lui au cours de ses périples loin de son Afrique natale. C'est un moment difficile pour le personnage qui a le cœur serré alors que les souvenirs l'assaillent. La somme est substantielle, mais elle ne remplace pas un père aimant parti trop tôt...

Les traits fermés il rejoint ses amis sur le palier de la salle des coffres. Boualim lui tapote gentiment l'épaule avant de lui demander d'une voix plus posée « Encore toutes mes condoléances mon jeune ami. Votre mère parlait toujours de son époux avec beaucoup d'admiration. Je suis navré de revenir à des considérations aussi prosaïques mais je le dois. Considérant que vous avez pris le contenu du coffre, souhaitez-vous le conserver à votre nom ou souhaitez-vous le restituer ? Le conserver ne vous coûtera qu'une somme annuelle modique, c'est un des services de base de la Banque. Si vous ne souhaitez pas vous décider maintenant je comprendrais, je reste à votre disposition, mais il me faudrait une réponse d'ici la fin de la semaine... Vous savez... Les obligations administratives... »

Il raccompagne le groupe dans l'atrium et prend congé.

Après ce moment de peine silencieuse, il est temps de fêter dignement cette acquisition ! Et peut-être aussi de s'interroger sur cette mystérieuse carte.



ACTE II

IN THE NAVY

SCÈNE 01 : PRÉPARATIFS

Après avoir célébré la libération de son legs des griffes de la Banque du Commerce avec ses compagnons et son bienfaiteur, l'héritier Néolibyen s'interroge sur le parchemin qui accompagne le pactole et ce qu'il peut bien représenter. Un jet d'INT+Légendes (3) combiné à INS+Orientation (3) permet de comprendre que la carte figure une petite portion de la côte Sud de la Franka, plus spécifiquement un chapelet d'îles tristement célèbre au méridien de Ducal.

Au cas où ni le Néolibyen ni aucun autre membre de sa suite ne serait en capacité de lire le plan laissé par Moktar à son fils, le vieux Anouar désireux d'aider le rejeton de son défunt compagnon de route n'hésitera pas à s'atteler au décryptage du plan. Si lui aussi devait échouer, alors les personnages devront trouver quelqu'un d'autre pour leur faire l'analyse du bout de papier usé, au risque d'exposer leur secret à des indésirables avides...

Sur INT+Légendes (3), le personnage des histoires sinistres racontées par les vieux navigateurs Néolibyens de Tripol. Le long du Reaper's Blow, un archipel de basalte et d'onyx a surgi des flots, fruit hideux de la rencontre entre les déjections de laves crachées par la faille méditerranéenne et les eaux froides de la mer close. Ces îlots, dont certains font aujourd'hui la taille d'une métropole, sont tels des griffes acérées qui s'avancent dans la mer à la recherche du moindre esquif à éventrer.

Entre les tourments des eaux bouillonnantes et empoisonnées au-dessus de la déchirure infernale, des écueils et récifs noirs comme les yeux d'un Psychokinésiste, et les pirates qui hantent le secteur, la Banque du Commerce a cessé de compter tous les navires qui se sont perdus corps et bien dans cette région à la sinistre réputation.

À n'en point douter, la carte indique la présence d'une épave échouée. Mais de quel navire s'agit-il ? Un simple boutre ? Un Tanker ? Un convoi entier ? Dans quel sens voguait-il ? Quel était son chargement ?

Il n'y qu'un seul moyen de le savoir, se rendre sur place. Seulement voilà, le voyage jusqu'aux îles infernales n'est pas une promenade de santé, et si il y a bien un trésor au bout du chemin, faire un aller-retour à vide présente un risque non négligeable. Les marins au port sont plus bavards que les mouettes qui tournent autour de leurs filets de pêche, si un vaisseau fait du cabotage le long de la côte orientale, à coup sûr, moins d'une semaine plus tard tout ce que Toulon compte de ruffians, pirates et Ferrailleurs sera au courant et alors le Néolibyen pourra dire adieu à son magot.

La seule option véritablement envisageable est d'organiser une expédition sur l'îlot, au risque de financer un projet aussi glouton en dinars que le train de vie d'une horde de magnats. Mais n'est-ce pas là l'ichor de la philosophie du Libyen ? Prendre le pari. Jeter les dés sans regarder, se lancer dans le vide avec le sourire, acheter une concession sans valeur en proclamant à la face de tous les marchands réunis que cette entreprise sera la première pierre d'un édifice à sa propre gloire.

Aide toi et les Ancêtres t'aideront est un adage commun dans les cités côtières de l'Afrique du nord. Une expédition coûte chère. Il faut un navire, un équipage, des ouvriers pour fouiller les lieux et en tirer tout ce qui a de la valeur. Pour gagner de l'argent, il faut dépenser de l'argent. Un autre adage bien connu.

CAPITAINE ABANDONNÉ

Si le Néolibyen souhaite creuser d'avantage la piste de l'épave, il peut fouiller sa mémoire avec un jet d'INT+Légendes (3) en y ajoutant son rang en Secrets.

Succès, aucun déclencheur : il se rappelle que lors de leurs derniers moments passés ensemble, son père lui parlait souvent de bateaux Néolibyens qui s'étaient perdus en mer, emportant avec eux leurs trésors...

Au moins 1 déclencheur : par les ancêtres mais c'est bien sûr ! Le Makokou ! Comment a-t-il pu oublier ? Moktar n'avait de cesse de lui en parler. Ça ne peut être une coïncidence.

Au moins 2 déclencheurs : le Makokou était un tanker Néolibyen qui faisait route vers Tripol, la soute pleine à ras-bord d'artefacts et richesses. D'après sa dernière transmission il s'est fait attaquer et a dû s'engager dans un chenal périlleux pour échapper aux pirates ; ce ne peut être que cela !

À ce stade il semble important de laisser les joueurs discuter des options qui s'offrent à eux. Toulon est une ville riche de factions diverses aux aspirations antagonistes, mais toutes seraient susceptibles d'être intéressées par les trouvailles en provenance d'un site jusqu'alors inconnu, et de surcroît libre de tout contrôle par le pillard car situé hors de sa concession et de sa route dorée.

Toutefois, tous les groupes ne sont pas en capacité de mobiliser des effectifs compétents pour une telle entreprise. Si les joueurs ne parviennent pas à identifier les groupes à même de s'associer à eux pour cette expédition, ou pire s'ils font fausse route, ne pas hésiter à demander un jet d'**INT+Légendes (4-Nbr de coterie déjà identifiées)** pour leur permettre de discerner les partis en mesure de leur prêter main forte.

Toulon est un creuset de factions et de groupes qui se décomposent et se recomposent autour des individus, parfois au détriment des cultes.

L'instinct grégaire d'un fringant jeune entrepreneur le pousserait naturellement à se tourner vers les siens à l'aube d'une aventure aussi périlleuse que celle d'aller fouiller une épave inconnue sur un récif au beau milieu des eaux du Reaper's Blow. Mais l'argent, les dinars sonnants et trébuchants ont la capacité de faire vaciller les loyautés les plus indéfectibles, d'abattre les barrières érigées par les cultes, et de créer des opportunités là où personne ne les attendait.

5 options s'offrent au Néolibyen et à ses amis :

- ◇ **Entreprendre le voyage seuls**, ce qui implique de devoir prendre en charge tous les frais de l'expédition ainsi que tous les risques, mais avec la garantie de ne rien avoir à partager avec quiconque à la sortie. C'est un pari risqué, mais les Néolibyens vivent de paris risqués.
- ◇ **Les Ferrailleurs d'Orma.**
- ◇ **Les Frères de l'Acier.**
- ◇ **Un groupe de Ferrailleurs indépendants.**
- ◇ **La Nuée Noire.**

S'associer à un groupe, quel qu'il soit, a toujours un prix. Ce prix prend deux formes, une première visible et évidente, le coût en beaux dinars ou en lettres de changes que les associés du moment demanderont à leur commanditaire pour leurs services, et une seconde, plus insidieuse, cachée, la conséquence à long terme sur les relations entre le Néolibyens, ses alliés, et le reste des factions de la ville. Si l'argent est un puissant moteur pour motiver les ennemis d'hier à travailler de concert aujourd'hui, il est aussi un poison pour demain, la verte toxine de l'envie.

Si le groupe décide d'entreprendre le périple par eux-mêmes, sans ne s'associer à personne.

Toulon est un panier de crabes, dont les pinces ont été trempées dans du venin de serpent... Le Néolibyen scrute ses amis, interrogateur. D'un simple regard ils se comprennent, cette quête sera leur et leur uniquement. Au diable les cultes et les factions, c'est leur carte, leur découverte, leur butin !

- ◇ *Le Néolibyen doit acheter un bateau pour se rendre sur les lieux indiqués par la carte. Un Dhow (un boutre) est le navire dans lequel il doit au moins investir pour espérer pouvoir ramener quelque chose de significatif. Un esquif plus petit ne permettrait pas de ramener quelque butin que ce soit, ni de résister aux tourments des flots maudits du Reaper's Blow. 6 000 dinars. Cette condition d'achat s'appliquera quel que soit le choix car aucune faction ne souhaitera fournir un de ses propres navires.*
- ◇ *L'équipage de fortune aura besoin de vivres et d'équipement pour le périple. À raison de 20 dinars par jour par personne, il faut compter entre 7 jours et 10 jours de rations par prudence, soit entre 700 et 1 000 dinars pour un groupe de 5 personnes.*

WHO'S WHO

Identifier les factions en présence n'est peut-être pas suffisant. Si le Néolibyen et ses acolytes sont en ville depuis suffisamment longtemps les noms leur seront familiers.

Le cas contraire, ils doivent se renseigner sur les factions susceptibles de les épauler et notamment sur comment les contacter. Un peu de « legwork » peut s'avérer nécessaire. En sus du RP attendu, il peut être utile de compléter les dialogues par un jet d'**INT+Légendes** dont la difficulté varie d'un groupe à l'autre.

- ◇ Les Ferrailleurs d'Orma (1)
- ◇ Les Frères de l'Acier (2)
- ◇ Un groupe de Ferrailleurs indépendants (3)
- ◇ La Nuée Noire (4)

I'M ON A BOAT

À ce stade le Néolibyen peut être tenté d'investir dans un vaisseau plus important (i.e. navire marchand), c'est tout à fait envisageable et permettrait de ramener un butin beaucoup plus important, mais il est important de souligner qu'un tel bateau ne serait pas assez manœuvrable pour une première approche de hautfonds au milieu d'une mer agitée.

Si le groupe décide de solliciter les Ferrailleurs d'Orma

Dès le lever du jour, l'Affinerie devient une véritable fourmilière qui grouille d'activité. Les personnages pénètrent dans un immense hangar dont l'armature métallique encadre des tables et des établis à perte de vue. Sur chacun d'entre eux, autant de paires de bras s'affairent sur des artefacts par milliers. Les mains ouvrent, éventrent, écartèlent, brisent, fendent, éparpillent les gangues de plastique ou de métal afin de tirer la substantifique moelle de composants électroniques et de métaux précieux de chaque appareil.

Tout ce qui n'est pas mise de côté dans les bacs bleus sales à côté des Ferrailleurs est jeté nonchalamment en bout de table, où les rebuts s'amoncellent en attendant que des souris qui courent partout dans le bâtiment ne viennent les ramasser. Le métal finit dans des creusets chauffés où il est fondu tandis que le plastique s'agglutine en tas dans les allées.

De cette vision de chaos et de cette cacophonie de martellement ressort un étrange sentiment d'ordre. Tels les musiciens d'un orchestre, chacun connaît sa tâche et l'exécute sans se soucier de savoir si son comparse remplira la sienne. Le temps de jeter une nouvelle poignée de ferraille rouillée, qu'elle est déjà emportée au loin par une petite fille aux pieds ailés.

Si un Chroniqueur, un Ferrailleur Européen ou un Résistant est dans le groupe, il doit faire un jet de **PSY+Volonté/Foi (2)** pour résister à l'envie de se ruer sur les déchets et de les emporter loin de ce lieu rempli de béotiens. Ce sont d'authentiques trésors qui sont mis au rebut par les Africains, beaucoup sont encore utilisables ou récupérables, mais le discernement des Ferrailleurs noirs ne se portant que sur les plus intéressants, aucun égard n'est accordé à la mémoire de la Franka.

Si un joueur craque et emporte des restes d'artefacts, les Africains se contentent de ricaner avec mépris. Les Corbeaux sont décidément pathétiques...

Au bout d'un moment durant lequel personne ne prête attention au groupe, une adolescente sort de la masse humaine. Elle a la peau d'un brun clair. Ses yeux noirs sont soulignés de tâches de suie collées à sa peau par sa sueur qui perle par tous ses pores. Elle porte une salopette de cuir marron maculée d'huile et d'encres en tous genres. Elle s'essuie le front en enlevant un bandana de ses mains gantées, laissant une nouvelle traînée noirâtre à la racine de ses cheveux tressés attachés en arrière. Seul son sourire déteint dans toute la saleté qui l'enduit.

« Messieurs ? Je peux vous aider ? », « Orma ? Oui il est dans son bureau dans l'aile sur la... Vous savez quoi ? Je vais vous mener à lui ce sera plus simple. De toute façon il fallait qu'j'aie le voir. Suivez-vous, et faites attention à la limaille de fer, y'en a partout sur le sol, il ne faudrait pas abîmer vos beaux vêtements... » Ajoute-t-elle avec un clin d'œil à l'attention du Néolibyen.

Elle fait grimper aux personnages un escalier de métal qui les mène à une cour-sive qui surplombe toute la grande halle centrale. Ils parviennent ensemble à un bureau en hauteur, vitré, permettant à son occupant d'observer tout ce qui se passe sur les établis et dans les ateliers. La fille frappe en même temps qu'elle ouvre la porte.

« Orma, un sac à dinars... Euh un marchand voudrait te voir. »

Une voix grave s'élève du milieu de la pièce « Hmm... Fais-le entrer. Et reste-là toi, j'ai deux mots à te dire sur le dernier chargement d'Uyuki. ». Ils pénètrent dans une salle relativement bien rangée, contrastant avec l'agitation qui règne à l'extérieur. Il y a certes des papiers et des cartes sur toutes les surfaces planes, mais rien n'est en désordre, chaque chose semble à sa place et soignée. Un homme se tient derrière un bureau métal.

Montrer le portrait d'Orma.

« Messieurs. » Il jette un regard rapide sur le groupe, plissant légèrement les yeux lorsqu'il croise le regard d'un corbeau. « Venez-en rapidement aux faits, je n'ai pas beaucoup de temps devant moi. » « HmmHmm, et où se trouve cette épave ? » *siffle d'étonnement* « Ah oui quand même... Ça ne va pas être une promenade de santé...

Et savez-vous au moins ce qui vous attend là-bas ? » « Le Makokou ? Hmm... Oui... Ca date mais j'en ai entendu parler oui... » Il se caresse la barbiche sous le menton « Si vous avez un navire je peux vous fournir une équipe... »

Il commence à jouer avec les perles de bois colorées d'un abaque trônant au milieu de son bureau tout en se grattant la joue nonchalamment « Moui... Hmm Hmm... Exploration et ramassage... Hmm... Oui. Oui je peux vous fournir ça, mais il va falloir y mettre le prix, avant que vous ne me balanciez votre baratin de Néolibyen sachez que c'est non négociable, avec mon activité quotidienne ici je suis déjà en flux tendu avec mes gars, donc c'est une faveur que je vous fais, à moins que ça, ce n'est même pas la peine, nous y perdrons. Alors oui ça peut sembler cher, mais pour ce prix, vous avez les meilleurs Ferrailleurs de toute la côte sud Frankéenne ! Croyez-moi, vous en avez pour vos dinars... »

◇ 5 000 dinars afin de couvrir les frais engendrés par la mobilisation d'une douzaine de Ferrailleurs Africains (tous frais compris, ils partent avec leur équipement et leur ravitaillement).

◇ 30% des profits générés par l'expédition.

« On est d'accord alors ? » Si le Néolibyen accepte il lui tend la main et lui agrippe fermement l'avant-bras. « Marché conclu ! Je règle mes affaires avec Kayssa » dit-il en désignant la jeune femme d'un coup de menton « Puis je vous l'envoie direct après. C'est elle qui s'occupera de tout organiser. Peut-être même qu'elle viendra avec vous ! Hein ? Ouais, ça lui fera du bien l'air du large un peu... »

Si le groupe décide de solliciter les Frères de l'Acier

Le Néolibyen a reçu un tuyau. Pour s'adresser aux Frères de l'Acier, il faut se rendre aux Forges Battantes, c'est là que les corbeaux vendent les quelques pièces de valeur qu'on ne peut trouver à l'Affinerie.

« Ils sont incroyables ces fouille-poussières, 10 ans que la ville est contrôlée par Hamza, 10 ans que le tas de ferraille qui leur sert de foyer n'a plus reçu d'artefact de valeur, et malgré ça, ils arrivent encore à dénicher des petites pépites. » dit un marchand au détour d'un thé sur l'Axe d'Argent.

Le marchand et ses compères doivent alors affronter les Ferrallies, mais les Ancêtres soient loués, les Européens ont eu le bon goût d'installer les Forges Battante à l'orée du quartier. Ici tout n'est que misère et pauvreté, tous ces pauvres hères feraient pitié avec leurs joues creusées et leurs visages enduits de crasse, mais s'ils en sont là, c'est qu'ils ont manqué d'esprit d'initiative. Ils ont loupé le coche, et le marché n'accorde aucune place aux perdants.

Les personnages doivent régulièrement relever leurs oripeaux pour éviter les flaques d'eau boueuses et les éclaboussures lors lorsqu'un Ferrailleur détaille à toute allure avec sa brouette pleine à ras-bord de déchets sans valeur. Les planches, jetées négligemment sur les câbles qui serpentent dans les ruelles de ce quartier chaotique, manquent de les faire trébucher à maintes reprises. L'odeur âcre des déjections fumeuses du Module et de la Fonderie empoisonnent l'atmosphère et piquent les yeux.

C'est avec un mouchoir en soie délicatement parfumé à la lavande, posé sur le nez, que le Néolibyen parvient enfin aux Forges Battantes.

Une vieille porte métallique à double battant mal engoncée s'ouvre sur un hall au sol carrelé en damier. Les dalles ont triste allure, entre la poussière de charbon et de rouille, il est impossible de discerner leur couleur d'origine, quand elles n'ont tout simplement pas été brisées. Un long comptoir jauni encercle la salle d'attente. Deux gros Ferrailleurs Européens à la mine patibulaire roupillent sur des chaises en métal, ronflant bruyamment.

Derrière le comptoir, des rayons s'enfoncent plus profondément dans le bâtiment, de grands râteliers métalliques rafistolés de plastique ou de bois, chargés d'ob-

jets hétéroclites grossièrement étiquetés. Un bruit de martèlement parvient aux personnages de derrière les allées. Ils aperçoivent au bout des corridors formés par les rayons, une sorte d'atelier où travaillent une poignée de manouvriers.

À la gauche du comptoir, un homme au visage répugnant vautré dans un fauteuil en cuir rapiécé lève les yeux d'un petit livre qu'il était en train de lire. Son œil bovin scrute rapidement les nouveaux arrivants.

Montrer le portrait de Deich.

Du revers de la manche, il essuie une goutte d'écume baveuse qui s'était nichée dans sa commissure droite. « J'peux vous aider ? Vous cherchez quequ'chose vot' seigneurie ? Non pace'que les gars du port, font les malins, mais nous ici, on a tout c'qui vous faut ! Eheheh, parole de Deich ! » Il lève la main droite dans un simulacre de serment et soulève une planche de bois à la peinture écaillée pour inviter le Néolibyen et sa suite à passer derrière le comptoir. « De quoi ? » Il renâcle bruyamment. « Ah... Vous v'lez voir Nestor ? Okay. Et pourquoi vous v'lez l'voir le Nestor hein ? Qu'est-ce que vous lui v'lez ? » « Ah mais attention... Il s'dérange pas pour rien l'gaillard, moi j'dis faut qu'c'soit important... » Sans aucune subtilité Deich frotte son pouce et son index, signifiant son envie de se faire graisser la patte.

Contre une dizaine de dinars ou de lettres de changes, ou si un membre du groupe se montre plus baratineur que lui, il finit par accepter de mander Nestor, non sans grommeler. Il jette alors une clef à molette sur l'un des gorilles endormis près de l'entrée. « Hey ! Hey ! Gros tas ! Gros tas ! Putain de merde tu vas t'éveiller Gros tas ?! Ah bah putain enfin. Bouge ton gros cul et vas chercher Nestor, y'a un gazier qui veut faire affaire. Mais j'en sais rien moi p'tain, j'te paie pas pour poser des questions, t'y vas et pis c'est tout ! » « Tenez, vous n'avez qu'à vous mett' là en attendant. »

Quelques minutes plus tard, Gros Tas revient accompagné d'un homme de petite taille mais trapu. Son œil vif et intelligent détaille chacun des personnages avant de s'adresser à eux tous.

Montrer le portrait de Nestor.

« Messieurs. On m'a dit que vous vouliez me voir ? J'espère que c'est important, je n'apprécie guère d'être dérangé sans raison valable. » Il prend un air surpris. « Une affaire ? Vous voulez nous proposer un partenariat ? Soit... » Il tend le bras vers le fond du couloir. « Venez, nous serons plus à l'aise là-bas ». Il n'attend pas de réponse et passe devant le groupe. Ils traversent ensemble les rayons d'artefacts de seconde zone puis un petit atelier où des adolescents émaciés trient des pièces. Nestor leur adresse un sourire et gratifie même l'un d'entre eux d'un ébouriffage de cheveux très paternel. Il ouvre alors une porte en bois branlante et invite le Néolibyen et ses alliés à rentrer.

Ils se retrouvent tous dans une petite salle froide éclairée par une simple ampoule qui pendouille au plafond. Celle-ci clignote de temps en temps, ne laissant plus que quelques minces filets de lumière du soleil percer les fenêtres rendues opaques par la saoullure. Il désigne des chaises en plus ou moins bon état et fait signe au groupe de s'asseoir en cercle autour d'une table sur laquelle repose les restes d'un sandwich avarié.

« Alors. Parlez-moi de cette affaire, avec concision, comme je vous l'ai dit je suis très pris. » « Une épave ? Au milieu des îles acérées ? Hmm... Le Makokou ? Oui. Oui c'est possible en effet, je me souviens de ce nom. Mais c'était il y a longtemps, êtes-vous sûrs qu'il y a encore quelque chose à en tirer ? » « Hmm. Oui je comprends, le seul moyen de savoir c'est d'aller voir. » Il toise les personnages, impassible. Un jet combiné d'**INS+Perception (3)** avec **INS+Empathie (3)** permet de déceler chez lui agacement et doute, deux sentiments qu'il essaie de masquer du mieux possible.

« Je vois. Mais... » Il inspire fortement et fait claquer sa langue « J'ai une question. Pourquoi nous ? Pourquoi pas vos frères Africains de l'Affinerie ? ».

Là, c'est aux personnages de se montrer convaincant. Nestor hait les Néolibyens et si la perspective de se faire payer par l'un d'entre eux pour faire le boulot d'Orma et sa bande de sales voleurs ne lui déplaît pas du tout, il se méfie quand même.

Nestor opine lentement du chef. « Soit. Il va falloir une solide équipe pour ça, probablement un quinzaine d'hommes environ. » Il inspire profondément. « Avec votre boutre nous ne pourrions pas charger grand-chose, il va donc falloir être efficaces. J'ai exactement ce qu'il vous faut. Je me fous de ce que les connards pompeux, les voleurs de l'Affinerie ont pu vous dire » Il serre le poing sur la table « C'est ici que se trouvent les meilleurs. Non seulement on bosse bien, on bosse vite, mais on s'entraide. Si vous faites affaire avec nous, vous faites affaire avec TOUS les Frères de l'Acier. Et vous comprendrez que ça a un prix. Il y a des pères, des mères, des mecs biens, tous, qui pourvoient aux besoins de toute la population ! On partage tout ici ! Hamza nous a peut-être jeté dans l'abandon et la misère mais on prend soin des nôtres ! Et c'est ça ce que vous achetez, tout l'espoir d'une communauté méprisée, d'une communauté ostracisée, mais d'une communauté fière et solidaire ! ».

- ◇ 4 000 dinars afin de couvrir les frais engendrés par la mobilisation d'une quinzaine de Frères de l'Acier (tous frais compris, ils partent avec leur équipement et leur ravitaillement).
- ◇ 30 / 25% des profits générés par l'expédition.

« Les termes vous conviennent ? Sachez que nous nous en souviendrons ! » Si le Néolibyen accepte il lui tend la main et la lui serre vigoureusement avec un rictus au coin des lèvres. « Je vais vous mettre en relation avec une de mes sœurs, Miette. Vous verrez, elle est très habile et les mecs l'écoutent, elle saura les mener à la baguette, croyez-moi. Elle vous retrouvera chez vous pour organiser le voyage. Bon courage, et bonne chance. »

Si le groupe décide de solliciter des Ferrailleurs indépendants

Les deux derniers jours ont été pénibles pour le Néolibyens et ses associés. Leurs nombreuses sollicitations pour rencontrer, ou tout au moins identifier, des Ferrailleurs non affiliés à Orma ou aux Frères de l'Acier n'ont au mieux suscité que quelques froncements de sourcils, au pire des sorties réprobatrices assez désagréables. « Pourquoi voulez-vous vous embarrasser avec des pouilleux sans loyauté ? Gardez-vous de contacter ces bons à rien, un conseil d'ami ! ».

Sur le point d'abandonner, la chance finit par leur sourire. Dans la Rue des Prêteurs, un vieux marchand au visage sillonné par les rides esquisse un rictus. « Eh eh... On veut passer inaperçus les jeunes ? On ne veut pas que les tenants de la partie ne mettent leur nez dans nos affaires ? Hein ? Oh rassurez-vous, je connais. » Il lève la tête et gratouille doucement son cou un peu flasque. « Je fais appel moi-même à des... Indépendants comme on dit. De temps en temps, pour des petites opérations qui ne demandent pas un gros investissement. En général ils ne se débrouillent pas trop mal les gaillards. Faut dire qu'ils ont faim les pauvres. Littéralement. » Il ponctue son trait d'humour d'un petit rire entrecoupé de toussotements. « Je vais vous aider les jeunes. Allez au Poumon Noir, c'est un rade miteux à l'entrée des Ferrallies. Là-bas demandez Krieger, c'est votre bonhomme. Il n'est pas du genre sociable, mais il connaît son affaire. Juste... Ahem, comment dire ça... Ne fixez pas trop son crâne... Ca l'énerve. »

Le groupe se rend à l'établissement qui se situe comme indiqué à l'orée du quartier industriel. Niché entre deux façades décrépies de bâtisses résidentielles en ruine qui semblent toutes sur le point de s'effondrer, une coursive rouillée que la moindre bourrasque fait grincer relie l'ensemble grotesque et branlant comme un ruban mal ficelé autour d'un carton cabossé. L'enseigne à moitié effacée lit « Le Poumon Noir ». Le Néolibyen et sa suite pénètrent dans l'établissement. L'odeur âcre de la sueur les assaille aussitôt. Le boui-boui est sale, et pratiquement vide. Quelques relents de graisses refroidies remontent depuis les cuisines, même si la pitance qui a été concoctée ici n'est pas reconnaissable. Une écuelle en métal jonche une table recouverte de crasse. Dedans, un reste de bout de cuir mâchouillé.

Derrière le comptoir un homme maigrichon au crâne dégarni adresse un signe de tête aux personnages. « J'peux faire queq'chose pour vous ? » Au nom de Krieger il se

DISCOUNT

Hormis les Ferrailleurs Africains qui sont inflexibles sur leurs prix forts de leur monopole, tous les autres acceptent de discuter. Dans la limite du raisonnable.

Lors de l'annonce du prix par un chef de faction, le Néolibyen peut tenter de diminuer la part demandée des profits par son interlocuteur. Il doit alors tenter un jet de **CHA+Négociation** dont la difficulté varie en fonction de celui-ci :

- ◇ Nestor (3)
- ◇ Krieger (2)
- ◇ Amalthée (3)

contente d'osciller sa caboche vers le fond de la salle où un fouille-poussière sirote un bouillon à la cuillère.

Les personnages s'approchent du Ferrailleur et comprennent aussitôt la remarque du vieux marchand. La moitié gauche du crâne de leur interlocuteur a été complètement enfoncée, donnant à sa tête une forme totalement surréaliste. C'est simplement incroyable qu'il soit en vie. Sa cicatrice crânienne est dépourvue de toute pilosité, au contraire du reste de son cuir chevelu et de son visage qui affichent une broussaille poivre-sel. Lorsqu'il lève ses yeux verts en direction de ses interlocuteurs, ils se rendent compte que la moitié droite de son visage est comme affaissée.

« Quoi ? » Il n'est pas d'humeur et doivent se montrer diplomates s'ils ne veulent pas le braquer et se faire envoyer sur les roses immédiatement. « Ah... C'est Bilal qu'a bavé. Pssss... Bon, et qu'est-ce qu'vous m'voulez ? » Il semble surpris, incrédule même. « Et z'avez pas mieux qu'moi ? » « Ah... Vous v'lez rien d'voir à personne. Humpf. J'comprends. Mais j'vous préviens, vot'affaire là, c'pas une promenade dans l'parc, va f'lloir une équipe, et moi j'ai pas d'équipe. » « Vous êtes prêts à payer ? Ben... Ouais... Dans c'cas j'pense pouvoir trouver quelques gabiers qu'ça intéressera, mais ce s'ra nouveau pour moi, j'ai jamais bossé avec. Pffff... Laissez-moi deux-trois jours et j'vous aurai une équipe, mais 'tention, sans garantie de qualité. Pis pour le prix, ben vu c'qui vous faut, j'dirais ça à peu près... »

◇ *3 000 dinars afin de couvrir les frais engendrés par la mobilisation d'une dizaine de Ferrailleurs non affiliés (tous frais compris, ils partent avec leur équipement et leur ravitaillement).*

◇ *20 / 15% des profits générés par l'expédition.*

« Ça vous va ? » Si le Néolibyen accepte le Ferrailleur crache dans sa main et la lui tend. « Ben okay. Tope-la. J'vous r'trouve chez vous quand j'ai les gonzes. »

Si le groupe décide de solliciter la Nuée Noire

Faire appel à des pirates pour aller dépouiller la carcasse d'une épave. Il y a quelque chose de poétique dans cette pensée. Ce qui ne l'est pas en revanche c'est le district de Terres Putain. L'éclectisme cosmopolite du quartier et de ses habitants fait écho au chaos de son absence totale d'urbanisme. L'ancien haras transformé en camp fortifié par la Résistance jouxte une ruelle de tentes bien ordonnées à l'extérieur desquelles des Jehammedans font griller des côtes de moutons dont le sang ruisselle encore dans une rigole creusée à même la terre. Les cahutes de pêcheurs répondent à un dédale de masures et de bicoques dont s'échappent soupirs et feulements érotiques. Devant les Maisons de la honte, des souteneurs entourés par leur écurie jettent des regards appuyés aux passants, les invitant à venir profiter des charmes de leurs meilleures hôtesses, garanties sans syphilis !

Les rires et les bruits de meubles qui craquent jaillissent des innombrables débits de boissons accolés les uns aux autres alors qu'un Fléau et un Anubien ivres morts comparent la longueur de leurs lames respectives à grands renforts de déclamations tonitruantes de leurs tableaux de chasse, très sud Frankéens... Un gaillard à la peau couverte de plaies sanguinolentes et de contusions s'esquive d'un taudis grinçant ; il est mal en point, mais il sourit comme un Anabaptiste qui vient de découvrir une rivière Edénique, probablement rendu joyeux par la bourse tintant qu'il fait bondir dans sa main bandée.

Une patrouille de Résistants observe tout ce ramdam d'un œil distrait. Elle ne s'arrête que pour éviter de justesse une flasque de verre projetée depuis un bar plongé en pleine baston.

Quelques individus à l'aspect fantomatique émergent des ruelles menant aux bordels, la mine basse, en réajustant leurs tuniques pour se couvrir le torse alors que la chaleur humide des marais sature déjà l'atmosphère. Un bout de rash rougeoyant apparaît néanmoins à la base de leur clavicule. Personne n'est dupe. La brûlure fait

son office et les stigmates sont difficiles à cacher aux regards avertis.

Le groupe est néanmoins sur la bonne piste. Là où il y a du vice, il y a des Apocalyptiques.

Se renseigner dans ce marasme prend du temps. Il faut quelques temps pour que l'écosystème très particulier des Terres Putain s'habitue à leur présence. Finalement, à force de persistance, au détour d'une anguille grillée à la Moule, chez Madame Manon, un adolescent androgyne arborant une abondante chevelure couleur de jais s'assoit à leur table sans demander aucune permission. « On dit que vous cherchez la Nuée Noire. » Il glisse un bout de papier sur la table jusque sous l'une de leurs assiettes. « Rendez-vous à cet endroit ce soir. » Puis il bondit de son tabouret et sort de la gargote sans attendre aucune réponse. Si les personnages cherchent à l'arrêter, le temps qu'ils se lèvent, il a déjà disparu. Ils ne peuvent constater que le spectacle désolant d'un brûlé vautre dans la boue, souillé de la tête aux pieds.

Le soir venu, ils se rendent à l'adresse indiquée et se retrouvent face à un bordel dont l'entrée est flanquée de deux colonnes blanchâtres détonant fortement avec les planches vermoulues et gonflées d'humidité de la façade. Un géant à la peau rousie par le soleil et les embruns se tient droit comme un piquet devant, torse nu, un énorme poignard glissé dans une ceinture en tissu rouge. Il dévisage tous les clients potentiels et n'en laisse entrer qu'une poignée. Son regard inquisiteur se porte sur le Néolibyen pour qui il écarte le rideau d'entrée, dévoilant un étroit corridor sombre qui s'enfonce dans le bâtiment.

Après quelques pas à tâtons, le temps de s'habituer à la lueur blafarde des bougeoirs accrochés aux murs, les personnages parviennent dans une grande salle de séjour. Il s'agit d'un salon d'agrément ceinturé par un long bar où officient des pies Européennes et Africaines. Des fauteuils en velours pourpre agrémentés de coussins sont occupés par des clients aux origines bigarrées mais visiblement lourdement équipés en dinars ou lettres de change. Une paire de jeunes femmes Hellvétiques se délectent des danses lascives de nymphes très dénudées s'enroulant comme des vipères désarticulées autour de barres métalliques juchées sur une scène faiblement éclairée. Une odeur entêtante de musc, de sueur, de parfum vanillé et de sexe emplit la salle au milieu des rires et des soupirs étouffés. Une petite voix leur parvient d'un comptoir caché à la droite de l'entrée.

« Bonsoir messieurs. Soyez les bienvenus à la Perle Noire. Veuillez me remettre vos armes je vous prie, et tout vêtement dont vous souhaitez vous défaire. Tous nos hôtes et hôtesse sont disponibles aujourd'hui, c'est une rare opportunité, tâchez d'en profiter. Et pour un duo acheté entre 23h et minuit, un trio vous est offert. »

La jeune femme à la peau d'ébène les regarde fixement mais le visage fendu d'un sourire des plus ravissant. Deux épaisses tresses parées de plumes noires comme la nuit recouvrent tout juste sa poitrine dénudée. S'ils lui montrent le billet reçu plus tôt à la Moule, son visage se ferme. « Ah, c'est vous. Il me faudra tout de même vos armes, après ça je vous prierai de bien vouloir me suivre. »

Elle s'esquive de son vestiaire, aussitôt remplacée par une jolie blonde à la peau couleur lait. Elle passe derrière le bar et leur ouvre une porte dans un renforcement, la rendant virtuellement invisible pour tous les clients de la salle principale. Ils s'engagent alors tous dans un escalier grinçant s'élevant vers l'étage supérieur du bâtiment. Elle frappe sur une porte de bois massive. Après un instant elle actionne la clenche et laisse rentrer les membres du groupe dans une pièce éclairée par un lustre couvert de chandelles.

Une naïade aux traits aquilins et au regard de faucon se tient assise sur un fauteuil en cuir rutilant. De ses yeux bleus perdus au milieu de ses taches de rousseur, elle détaille le groupe un par un. Ses cheveux vénitiens sont tirés en arrière et leurs pointes lâchement nouées par un anneau de bronze serti de plumes noires. Sa tenue de cuir, très proche de son corps svelte et élancé, est renforcée de plaques métalliques aux points vitaux, comme une tenue de Préserviste. Deux malabars, un Européen et un Africain, encadrent la porte, les bras croisés.

Derrière elle, une immense fresque a été peinte sur le mur de planches. Sur une plage de sable blanc, un cercle a été dessiné par des coquillages et des plumes noires.

En son cœur se dresse une corneille couleur de la nuit qui tient sa tête haute, scrutant le ciel et par-delà son bleu infini, les étoiles. Un albatros plane au-dessus des flots en direction du cercle. Aux côtés de la corneille, un busard fixe intensément quiconque regarde cette scène, créant un sentiment de malaise, renforcé par le fait que ses serres sont encore maculées du sang d'une proie récemment tuée.

D'un geste elle invite les personnages à s'avancer et pour deux d'entre eux à prendre place sur les chaises en face de son bureau. De sa voix mélodieuse mais qui décèle une pointe d'autorité elle dit « Le bruit court que vous avez un projet d'exploration et d'acquisition maritime. Dites-m'en plus. Et n'omettez aucun détail. ».

Elle écoute attentivement tout ce que les personnages lui donnent comme informations, opinant doucement du chef de temps en temps. Quand ils achèvent leur exposé elle prend une profonde inspiration « Vous pouvez profiter des délices de cet établissement à votre guise, ou rentrer chez vous comme cela vous chante. D'ici quelques jours vous aurez une réponse de notre part. Merci d'avoir pris la peine de venir à nous. »

Elle tend la main en direction de la porte pour les inviter à sortir sans rien ajouter de plus.

Trois jours plus tard, le Néolibyen trouve une lettre percée d'une plume noire sur sa table de chevet à son réveil. Passée la vive émotion de savoir que les oiseaux de proie ont pénétré sa chambre pendant son sommeil sans même le perturber, il lit le billet.

« Les maîtres de la Nuée acceptent votre proposition. Rendez-vous ce jour à midi sur la jetée en face des Casernes. En cas d'absence, nous considérerons cela comme un refus de votre part. A. »

Au lieu-dit, à l'heure dite, une cantine flottante s'approche des personnages. Le pilote cuistot est un Touloni dans la force de l'âge arborant fièrement l'ancre à 5 branches de la ville et de son clan tatouée sur son torse nu. « Montez à bord messieurs ! La soupe de poisson vient tout juste de finir de cuire, c'est prêt à servir ! ». Ils sautent dans l'embarcation et reconnaissent la belle Apocalyptique de l'autre soir, seule, et vêtue plus légèrement de quelques fripes de lin très aérées. Outre les couverts, devant elle sont posées deux cartes du tarot Apocalyptique. Le XXI, le Voyageur, et le 0, l'Aventurier.

Elle se part de son plus beau sourire en invitant le Néolibyen et ses complices à prendre place autour de l'unique table du frêle esquif qui s'éloigne de la berge dans le bruit pétaradant de son moteur.

« Votre entreprise a séduit mes chefs » dit-elle en se servant une louche de soupe dans son écuelle « Voici nos termes, ils sont assez simples, et à ces conditions vous aurez une dizaine de nos hommes, vautours, mouettes et pélicans. La parfaite équipe pour une telle expédition ».

◇ 2 000 dinars afin de couvrir les frais engendrés par la mobilisation d'une dizaine d'Apocalyptiques aux spécialités diverses (tous frais compris, ils partent avec leur équipement et leur ravitaillement).

◇ 50 / 40% des profits générés par l'expédition.

Elle avale bruyamment une gorgée de soupe avec quelques croutons trempés. Après s'être essuyée la bouche avec le revers de sa manche elle les toise un instant « Oui ou non ? ». Si le Néolibyen accepte, elle lui décoche un magnifique sourire avant de sortir un stilet de son décolleté. Avec, elle s'entaille la paume droite et fait perler quelques gouttes de sang sur les cartes. Elle invite ensuite le marchand à faire de même avec sa dague, puis ils se serrent la main, mêlant leur sang. « Vous vous êtes dégotté un sacré équipage matelot ! » dit-elle en riant « Je me nomme Amalthée, et je superviserai cette bande de ruffians à vos côtés. Le temps de quelques préparatifs et nous serons parés à appareiller ! ».

SCÈNE 02 : UNE QUESTION D'ARGENT

Le Néolibyen a touché un joli pactole avec sa carte au trésor, mais devenir encore plus riche coûte cher. Très cher parfois. Un simple canon monté à la proue et ses frais de préparation peuvent tripler. Mais ceci est purement théorique, il n'en a pas besoin... De même qu'il n'a pas besoin d'acquérir quelques armes à feu plus performantes et rapides que les « merveilles » que les Ferrailleurs trimballent partout en tentent de faire passer pour d'authentiques armes...

Si d'aventure le Néolibyen vient à devoir dépenser plus que son héritage ajouté à son pécule de départ, il va devoir trouver une autre source de financement pour compléter ce qui lui manque. Trois options s'offrent alors à lui :

Un prêt à la Banque du Commerce : la BdC est toujours prête à soutenir un audacieux marchand dans ses entreprises, même les plus folles. Enfin, tant que sa ligne de vie est garantie par un prophète des âmes bien sûr...

- ◇ *Le Néolibyen peut choisir de souscrire un prêt à la BdC d'un montant, soit couvrant la totalité des frais de l'expédition afin de ne pas avoir à toucher à sa trésorerie, soit uniquement du montant complémentaire à son investissement de départ. Dans un cas comme dans l'autre, il lui faut solliciter l'appui d'un prophète des âmes.*
- ◇ *Si le prophète déclare que son fil de vie est sain, alors il pourra contracter son emprunt qu'il devra rembourser sous un an avec des intérêts équivalents à 10% de la somme empruntée.*

Un crédit par un Prêteur : les jeunes scribes et marchands de la Rue des Prêteurs sont là pour ça, financer les expéditions de ceux qui ne peuvent tout payer eux-mêmes. S'ils ont plutôt l'habitude de faire affaire avec des Ferrailleurs, ils ne rechigneront certainement pas à aider l'un des leurs, surtout avec un trésor aussi prometteur à la clef.

- ◇ *Le crédit du prêteur portera nécessairement sur la totalité du montant de l'expédition, autrement dit cela présente l'avantage pour le Néolibyen de ne pas avoir à avancer un seul dinar. En outre, il n'y a pas de remboursement, si l'expédition échoue, le prêteur en portera la responsabilité financière.*
- ◇ *Toutefois, ce dernier attend une juste rémunération. Comme sa marge est déjà très faible, il exigera 50% des profits générés par l'expédition. En fonction du groupe dont le Néolibyen a choisi de s'adjoindre les services, son propre bénéfice risque de ne pas peser bien lourd... Un jet de **CHA+Négociation (3)** peut permettre de faire baisser la part demandée par le prêteur de 5% + 1% par déclencheur.*

Un mystérieux investisseur : la rumeur de la préparation d'une expédition en mer à la recherche d'un trésor disparu commence à se répandre en ville, tout comme le fait que l'organisateur est en quête de fonds supplémentaires pour son opération.

- ◇ *Le Néolibyen et ses amis reçoivent la visite d'un Chroniqueur qui propose de financer l'intégralité de l'expédition, comptant, à la seule et unique condition que l'intégralité des trouvailles ramenées soit immédiatement réexpédiée à Montpellier pour être acheminées vers le Serveur d'Aquitaine. L'équipage recevra une compensation substantielle en contrepartie.*

Quelle que soit l'option retenue, le Néolibyen a désormais un navire, un équipage, et une destination avec, si les Ancêtres le veulent, un beau paquet de dinars à la clef. La fortune sourit aux audacieux, il n'y a désormais plus qu'à se lancer.

GUNSHIP

Le voyage, avec ou sans équipage, peut s'avérer dangereux, et pas uniquement à cause des intempéries ou des hautfonds. Les eaux de la Méditerranée sont infestées de pirates et de flibustiers en tout genre prêts à piller la moindre coque de noix flottant à l'horizon pourvu qu'ils en tirent un profit.

Pour cette raison, il peut être judicieux pour le Néolibyen, en armateur averti, de dépenser quelques dinars afin d'équiper son vaisseau d'un armement digne de ce nom.

Si les personnages souhaitent régler quelques derniers détails ou préparatifs c'est l'occasion ou jamais.

SCÈNE 03 : À LA BAILLE

La Mer Méditerranée s'étend à perte de vue à tribord tandis que les côtes Frankéennes à bâbord se fondent petit à petit dans la brume matinale. Une fraîche brise printanière pousse gentiment le navire sur les flots encore sombres. Atteindre l'Archipel de la Griffé comme l'appellent les locaux devrait être une promenade de santé, naviguer au milieu des hautfonds et des récifs sera une toute autre aventure.

Alors que les premières masses de roches noires se découpent sur la ligne d'horizon comme autant de protubérances osseuses sur la peau d'un Biokinésiste. Les personnages frémissent lorsque les premières volutes sulfurées s'immiscent dans leurs voies respiratoires, les poussant à se couvrir la bouche et les narines, comme par réflexe. Ils auraient encore le temps de continuer et de s'avancer entre les îlots mais déjà le soleil décline derrière eux.

Si le Néolibyen a recruté un équipage, ses associés refusent tout simplement de poursuivre la navigation de nuit. Trop dangereux disent-ils. Le vaisseau vire de bord et ils le mènent vers une petite crique nichée dans les falaises méridionales de Franka. Ici ils seront à l'abri des tourments des flots et pourront repartir dès potron-minet le lendemain.

S'il n'est parti qu'avec ses plus proches compagnons, un jet d'INS+ **Survie (2)** permet de parvenir aux mêmes conclusions. Naviguer de nuit serait du suicide et il vaut mieux perdre une journée mais reste en vie que de tenter une roulette Balkhanaise avec 5 balles dans le barillet.

Le bateau lève l'ancre et met cap vers l'archipel maudit. En une poignée d'heures il atteint les premiers récifs basaltiques qui se dressent au milieu d'une mer en ébullition.

En fonction de quelle faction a été choisie pour participer à l'expédition, appliquer les modificateurs suivants :

Personnages seuls

◇ **-1D** aux jets d'**AGI+Navigation** - les personnages ne sont pas assez nombreux pour manœuvrer le bateau efficacement dans la tourmente des eaux tumultueuses aux dessus du Reaper's Blow. Malgré leur coordination, ils ne peuvent occuper tous les postes nécessaires, et cela affecte la qualité de la navigation.

Les Ferrailleurs d'Orma

◇ **+1D** aux jets d'**INS+Orientation** - les Ferrailleurs Africains ont eu la bonne idée de recruter deux marins du clan Touloni pour leur connaissance de la Méditerranée et de ses pièges.

◇ **+1D** aux jets d'**AGI+Navigation** - les Ferrailleurs d'Orma sont organisés et efficaces, pas besoin pour le capitaine du navire de les diriger individuellement, ils ne se marchent pas sur les pieds.

Les Frères de l'Acier

◇ **+1D** aux jets d'**AGI+Navigation** - les Frères de l'Acier ne sont pas particulièrement à leur aise sur un bateau mais leur fraternité et leur solidarité sont à toute épreuve, ce qui leur permet de se coordonner malgré leur manque d'expérience.

Un groupe de Ferrailleurs indépendants

◇ **+1D** aux jets d'**INS+Orientation** - les indépendants ne connaissent pas la mer mais leur habitude d'affronter les dangers des ruines seuls les a rendus vigilants à l'excès.

La Nuée Noire

◇ **+2D** aux jets d'**INS+Orientation** - les pirates de la Nuée Noire connaissent très bien ces récifs qu'ils utilisent avec leurs catamarans pour prendre des transporteurs par surprise ou pour semer les vedettes des Fléaux lancées à leurs trousses.

◇ **+1S** aux jets d'**AGI+Navigation** - un capitaine ? Quel capitaine ? Pas besoin de capitaine. Les pirates sont dans leur élément, rien ne peut les ébranler.

ARE WE THERE YET ?

L'îlot est à environ 250 km de la rade de Toulon. Le boutre se déplace avec une Vitesse max de 3, soit 30 km/h. Par conséquent, en 8 heures le trajet pourrait être fait.

Néanmoins, avec le danger représenté par les eaux au-dessus du Reaper's Blow, il n'est pas envisageable de rallier l'épave en moins de 2 jours.

Le vaisseau s'approche dangereusement des écueils aussi sombres que la nuit. Les écailles du dragon d'onyx endormis dardent à la surface, suivant du regard l'embarcation de bois, de toile et d'acier. Soudain les eaux à tribord changent de couleur. D'abord un vert turquoise, puis un cyan chatoyant. La beauté de ce phénomène est trompeuse, un bulle de gaz toxique est sur le point d'exploser ! Il faut virer de bord immédiatement !

Naviguer au milieu des îlots de magma solidifié est déjà un challenge en soit, et parvenir en plus à se diriger vers une localisation particulière révèle de l'exploit. Le Néolibyen dirigeant son navire doit réaliser un jet combiné d'**INS+Orientation (2)** avec **AGI+Navigation (2)** et cumuler **30 succès** pour se rapprocher de son objectif.

- ◇ *Chaque succès au second jet permet au vaisseau de s'approcher.*
- ◇ *En cas d'échec, le navire continue d'avancer mais sa trajectoire n'est pas satisfaisante, il faudra corriger rapidement au risque de s'éloigner du but.*
- ◇ *En cas d'échec critique, le nombre de 1 est transformé en dégâts infligés au bateau. Ce dernier a mal manœuvré et a heurté un récif.*

La nef s'engage dans un chenal étroit. Passé les écueils flanquant le passage comme les dents d'un requin dans sa mâchoire abyssale, une vision surréaliste fige tout l'équipage. Sur un roc fermant le couloir marin gît un monstre de métal rouillé de près de 200 m. Tel Jörmungand après avoir été terrassé par Thor maniant Mjölfnir, le serpent oxydé s'est enchâssé dans un rocher et n'en a plus jamais bougé, condamné à rester figé en ces lieux maudits jusqu'à ce que la houle et le sel ne le dévorent jusqu'au dernier rivet.

Mais la rêverie est de courte durée. Sitôt engagé dans le canal, le navire est saisi par un courant violent tandis que ses voiles se tordent sous l'effet de bourrasques contraires. Poséidon se déchaîne sur le frêle esquif comme pour protéger le trésor qu'il a dérobé aux hommes. Il semble si proche et pourtant si loin à la fois... Le Néolibyen doit désormais réaliser un jet combiné d'**INS+Orientation (3)** avec **AGI+Navigation (3)** et cumuler **7 succès** pour atteindre son objectif.

- ◇ *Chaque succès au second jet permet au bateau de s'approcher.*
- ◇ *En cas d'échec, le vaisseau est ballotté dans tous les sens et dérive trop de son cap, l'équipage perd 1 de ses succès accumulés.*
- ◇ *En cas d'échec critique, un coup de vent soudain ou un courant sous-marin arrache le navire à sa trajectoire et le précipite vers un récif acéré. Le capitaine est pris au dépourvu, la barre lui est arrachée des mains, il est projeté contre le bastingage. Quelqu'un d'autre, n'importe qui, doit reprendre le contrôle du navire pour éviter la catastrophe ! Un joueur ou un PNJ doit réussir un jet d'**AGI+Navigation (4)** (utilisation de l'ego permise) pour empêcher que l'embarcation ne s'échoue. Si toutefois l'embarcation est sauvée, tous les 1 sont déduits du nombre de succès déjà cumulés.*

Le boutre s'approche enfin d'un lieu de mouillage, mais les courants lui ont donné trop d'inertie. Il faut agir vite, accoster ne sera pas une mince affaire. Un dernier effort et ils y sont ! Un jet combiné de **CHA+ Expression (2)** avec **CHA+Commandement (2)** est nécessaire pour motiver les hommes une dernière fois tout en leur donnant les ordres nécessaires.

Ils opinent du chef et se précipitent à leurs postes. Tous les personnages qui agissent doivent réussir un jet de **PHY+Vigueur (2)** pour ne pas se déconcentrer pour cette dernière manœuvre cruciale. Chacun sait ce qu'il lui reste à faire. Pour ceux qui s'affairent sur les voiles, un jet combiné d'**AGI+Dextérité (2)** avec **PHY+Athlétisme (3)** est requis, tandis que ceux qui œuvrent à faire descendre l'ancre doivent réussir un jet en coopération de **PHY+Force (4)**. Les autres peuvent se sangler ou s'agripper à quelque chose au cas où l'accostage se passerait mal et qu'ils soient à nouveau projetés d'un bastingage à l'autre, avec un jet de **PHY+Résistance (3)**.

BUT I'M BAD AT IT...

Il est possible que les jets demandés ne relèvent pas de domaines dans lesquels le Néolibyen est compétent.

Il est le capitaine, il n'est pas tenu de tout faire... S'il se sent en difficulté ou que la dynamique de groupe s'y prête, il peut s'avérer judicieux de laisser un autre personnage tenter l'action, voire même un PNJ, notamment en cas d'urgence vitale.

CAST AWAY

Et si le bateau s'échoue ?

Lors du choc tous les membres de l'équipage doivent réussir un jet de **PHY+Athlétisme (3)** pour éviter de passer par-dessus bord et d'atterrir sur le rocher de basalte (**10 points de dégâts non absorbé par l'armure**)

Et après ? Après une toute nouvelle aventure commence. Réparer le navire avec les moyens du bord, le remettre à flot, ne pas mourir de faim ou de soif avant d'y être parvenu, maintenir la cohésion du groupe...

Les plus sadiques d'entre vous sauront quoi faire de cet événement... ^^



I GOT THE POISON

Les îlots de l'Archipel de la Griffe ont été formés par le Reaper's Blow, et celui-ci est pleinement actif au fond des mers. Une des conséquences de cette activité magmatique sous-marine est que des gaz toxiques remontent régulièrement à la surface.

Afin de simuler cette atmosphère empoisonnée, exiger que tous les membres de l'expédition se dotent d'une protection respiratoire (tissu, masque à gaz, etc.) et qu'ils effectuent un jet de **PHY+Résistance (3)** toutes les 2 heures.

En cas d'échec la victime d'empoisonnement est prise de nausées, sa vision devient trouble, sa tête tourne, son sens de l'équilibre n'est plus. Elle s'effondre au sol et doit rester alitée pendant les deux prochaines heures.

Ceux qui ne se couvrent même pas le visage d'une pièce de tissu arrachée à leur tunique s'évanouissent dès le premier test. Il n'est pas possible de résister aux toxines sans protection, même la plus rudimentaire.

Pour chacune des opérations réussies le capitaine rajoute +1D aux jets de sa dernière manœuvre. Il doit alors réussir un jet d'**AGI+Navigation (vitesse du navire)**, durant autant de rounds que l'exige le **freinage du bateau**, et ce jusqu'à ce que sa vitesse parvienne à zéro. Un échec sur ce jet signifie que le vaisseau accoste trop rapidement et subit des dommages lorsque sa coque s'entrechoque avec le rivage.

Le boutre s'immobilise. Les flots agités continuent de le faire tanguer mais il n'avance plus. L'épave titanesque de rouille écrase de toute sa hauteur le petit esquif de bois venu la désosser. David va une fois encore terrasser Goliath.

Les personnages lèvent les yeux au ciel, la main en visière afin de se protéger des rayons implacables du soleil. Les gouttes de sueur qui perlent sur leur visage se glissent dans la commissure de leurs lèvres déformées par un sourire hilare. Ils sont épuisés, leurs muscles sont tendus, courbaturés, mais ils n'ont qu'une hâte, explorer les entrailles du géant défunt.

SCÈNE 04 : DANS LE VENTRE DE LA BÊTE

Pas de temps à perdre, il faut décharger le matériel de fouille embarqué sur le boutre, faire l'inventaire de ce qui a pu être endommagé par la houle et les chocs dans la cale, dresser un camp, fabriquer une passerelle pour accéder rapidement au vaisseau une fois que les artefacts auront été dégagés.

Pendant ce temps, le leader du groupe associé aux personnages propose à ceux-ci d'aller explorer l'épave, histoire de jeter un coup d'œil aux trésors, mais aussi aux dangers qui les attendent.

Ils doivent longer l'interminable coque pendant quelques temps avant de parvenir à trouver les barreaux d'une échelle fixés à la paroi extérieure. Le temps a fait son œuvre et ceux-ci ne tiennent plus que par la volonté d'une puissance supérieure. Grimper sur le pont n'est pas une entreprise aisée, mais en persévérant prudemment via un jet combiné d'**AGI+Mobilité (2)** avec **PHY+Athlétisme (2)**, la coterie parvient à se hisser sur le pont du cargo.

Ils découvrent une longue piste métallique dont la carapace a été déchirée en de nombreux endroits. Sur leur côté gauche, le poste de pilotage à la peinture arrachée par les éléments observe son corps gisant comme un mort mis en bière fixerait ses jambes de ses yeux clos. Les fenêtres sont brisées, laissant entrer et sortir les vents à leur gré en enveloppant le navire dans une mélodie spectrale.

Le groupe trouve une ouverture sur une coursive et des escaliers lui permettant de descendre dans la zone de chargement. A mesure qu'ils s'enfoncent dans les ténèbres, les hurlements du vent sont remplacés par le son résonnant d'objets frappant contre la coque du titan. Les senteurs sulfurées des vapeurs charriées par les bourrasques sont elles aussi remplacées par une odeur pestilentielle et suffocante mêlant pourriture, moisissure et putréfaction.

Lorsqu'ils touchent enfin le sol du porte-conteneur, ils manquent de glisser sur une substance poisseuse. Le temps pour leurs yeux de s'habituer à la pénombre, ils découvrent un spectacle sinistre. Des dizaines de cages métalliques et de bois gisent, éparpillées à fond de cale. Dans chacune, des squelettes d'animaux. Reptiles, oiseaux, mammifères... Toutes les essences du Rhône emmenées contre leur gré sur les côtes Africaines ont payé un lourd tribut à cette arche morbide. Enfermés, les animaux sont morts de soif et les fluides de leurs cadavres en décomposition se sont mêlés avant de ne plus laisser qu'une gelée de graisses visqueuses. La mort empoisonne l'atmosphère.

Ils progressent dans le compartiment suivant où ils sont accueillis par une odeur acide de déjections stomacales. Fruits et légumes Frankéens momifiés par le sel ont pourri jusqu'à ce que la moindre goutte d'eau de leurs chairs ait disparu. Toujours pataugeant dans une immonde bouillasse, ils continuent leur avancée. C'est dans le troisième compartiment que leur persévérance est enfin récompensée. Des caisses par centaines, par milliers. En vrac, éventrées, renversées, mais toutes remplies d'artefacts pillés dans les marais du Rhône. Si pour les personnages Frankéens l'ironie ne manque pas de saveur, tous ont des yeux écarquillés comme des soucoupes. Il y avait bel et bien un trésor au bout de cette carte !

Le chef de l'équipe recrutée propose d'entamer les travaux le lendemain. Même s'il n'est pas tard, le temps de tout préparer et de monter les protections contre les intempéries et les nuages toxiques au camp, il ne sera plus l'heure d'exploiter ce filon merveilleux.

L'ambiance au camp le reste de l'après-midi et le soir est légère, bon-enfant, joyeuse même. Malgré les conditions difficiles, les rires accompagnent les chants et les danses. Rien n'a encore été extrait du ventre de la bête et mis en sécurité, mais tous se réjouissent d'avoir fait une découverte aussi extraordinaire. Il y a là potentiellement des semaines de travail, rien que le désossage de la coque du navire peut valoir son pesant de dinars ! Un tel trésor apportera en plus renom et respect à tous ceux qui auront participé à sa découverte. Même si la journée de demain sera à n'en point douter ardue, c'est le cœur léger et rempli d'espoir que tous s'endorment.

Le lendemain, les travaux d'extraction commencent sous la supervision de l'armateur Néolibyen. Sa carte, son épave, les règles des Ferrailleurs sont formelles, et ce même s'il n'a pas de rune.

Comme pour l'exploitation d'un champ de ruines, un test d'**INS+Perception (1)** doit être effectué par le « directeur de chantier » chaque heure.

Selon la faction qui a été choisie pour participer à l'expédition, appliquer les modificateurs suivants :

Personnages seuls

- ◇ *Aucun modificateur.*
- ◇ *Les personnages transportent **1D kg / heure** chacun.*

Les Ferrailleurs d'Orma

- ◇ **+1DC** aux résultats d'**INS+Perception** - les Ferrailleurs Africains ont l'habitude de l'Affinerie où ils ne se concentrent que sur les meilleurs artefacts, ils ont l'œil pour la qualité.
- ◇ **1D*25 kg / heure** - les Ferrailleurs d'Orma ont beau se focaliser sur la qualité, ils n'en oublient pas pour autant la quantité et sont capables de traiter de gros volumes chaque heure.

LOOT

Le champ de ruine constitué par le bateau échoué est considéré comme exceptionnel à la fois par sa richesse et son abondance. Après tout, il s'agit quand même d'un cargo Néolibyen de 200 mètres de long plein à ras-bord d'artefacts qui s'est échoué et est resté inviolé pendant des années.

La règle des 10 trouvailles augmentant la difficulté s'applique toujours, mais avec les modificateurs de poids des associés de l'armateur. Ce sont des tonnes de débris qui peuvent être récupérées !

Les Frères de l'Acier

- ◇ **+2D** aux jets d'**INS+Perception** - les Frères de l'Acier agissent comme des fourmis. Leur coordination et leur efficacité sont fascinantes. Ils se meuvent comme un seul organisme dont l'énergie vient d'être décuplée.
- ◇ **1D*30 kg / heure** - les Ferrailleurs Européens ont passé des années à vivre sur les ruines de leur propres foyers, récupérant la moindre pièce de valeur. Maintenant qu'ils ont mis la main sur un vrai trésor, ils ne sont pas prêts de le laisser à qui que ce soit d'autre.

Un groupe de Ferrailleurs indépendants

- ◇ **-1D** aux jets d'**INS+Perception** - les indépendants n'ont pas l'habitude de travailler ensemble ; ils ne se connaissent pas, et ne sont donc ni coordonnés, ni efficaces, nécessitant beaucoup de management de la part du chef de chantier.
- ◇ **+1DC** aux résultats d'**INS+Perception** - ce qui leur manque en synchronisation, ils le compensent par une attention accrue aux détails. Ils sont habitués à travailler en solo, et en solo il faut privilégier la qualité.
- ◇ **1D*20 kg / heure** - les Ferrailleurs sans attache sont robustes et font leur part du travail.

La Nuée Noire

- ◇ **+1D** aux jets d'**INS+Perception** - les vautours ont l'habitude des cargos Néolibyens, ils sont à l'aise pour progresser dans sa carcasse et savent comment sont rangés les artefacts.
- ◇ **-1DC** aux résultats d'**INS+Perception** - un pirate reste un pirate... Les Apocalyptiques détournent des pièces de choix qu'ils se gardent pour eux-mêmes, sous le nez de leur commanditaire.
- ◇ **1D*20 kg / heure** - les membres de la Nuée Noire sont plus agiles que costauds, malgré cela ils parviennent à charrier une belle quantité chaque heure.

Comme ils ont dormi sur place et qu'ils se sont levés aux aurores, les fouilleurs peuvent travailler pendant 8 heures avant de devoir arrêter leurs explorations, épuisés.

Le soir venu, un constat s'impose : la météo commence à se dégrader. Ne souhaitant pas se retrouver prisonniers d'un dédale de récifs escarpés en pleine tempête avec un bateau rempli d'artefacts, tous décident d'un commun accord de repartir dès les premières heures le lendemain, pour revenir mieux équipés afin de poursuivre le dépècement du mastodonte.

RÉCAPITULATIF DES MODIFICATEURS

Organisation	Coût	Modificateurs navigation	Modificateurs fouille
Groupe solo	6 000 dinars (boutre)	-1D aux jets d'AGI+Navigation	1D kg / personnage / heure
Ferrailleurs d'Orma	Navire 5 000 dinars 30% bénéfices	+1D aux jets d'INS+Orientation +1D aux jets d'AGI+Navigation	+1DC aux résultats d'INS+Perception 1D*25 kg / heure
Frères de l'Acier	Navire 4 000 dinars 30 / 25% profits	+1D aux jets d'AGI+Navigation	+2D aux jets d'INS+Perception 1D*30 kg / heure
Ferrailleurs indépendants	Navire 3 000 dinars 20 / 15% profits	+1D aux jets d'INS+Orientation	-1D aux jets d'INS+Perception +1DC aux résultats 1D*20 kg / heure
Nuée Noire	Navire 2 000 dinars 50 / 40% des profits	+2D aux jets d'INS+Orientation +1S aux jets d'AGI+Navigation	+1D aux jets d'INS+Perception -1DC aux résultats 1D*20 kg / heure

SCÈNE 05 : PIÈGE EN HAUTE MER

Les caisses pleines d'artefacts bien sanglées dans la cale, l'équipage démonte le camp avec rapidité afin de ne pas être rattrapé par les éléments. Le vent qui s'est levé est à leur avantage et va leur permettre de sortir du banc de récifs rapidement, mais s'ils attendent trop longtemps, la tempête sera sur eux et les bourrasques contraires jetteront à n'en point douter les navires sur les rochers escarpés.

Quand tout est prêt, le navire lève l'ancre et déploie grandes ses voiles. La course est rapide, les courants marins entraînent le navire dans la direction opposée à celle de Toulon mais ce qui importe n'est pas tant la trajectoire, mais bien de sortir des eaux tumultueuses de l'Archipel de la Griffes.

Malgré les remous et les émanations toxiques venues des entrailles du Reaper's Blow, le vaisseau suit sa course sans encombre, slalomant naturellement entre les flots assassins, glissant sur l'eau comme une feuille morte dans une rigole, ballotté, chahuté, mais jamais renversé ni même entraîné vers le fond.

Après une bonne heure d'un traitement exténuant pour le barreur, ce dernier relâche enfin ses muscles ankylosés par l'effort. D'un revers de sa manche il s'essuie le front couvert de sueur. Quelques vivats montent depuis le pont vers le poste de pilotage. Les membres de l'équipage s'embrassent et rient à gorge déployée. Ils ont échappé au monstre de magma tapis au fond des flots et à ses écailles hideuses.

Barre à bâbord toute. Cap sur Toulon.

L'atmosphère à bord est légère, joyeuse. Déjà certains comptent les profits exorbitants qu'ils vont pouvoir tirer de cette expédition, tandis que d'autres panifient les prochains raids. Un plus gros bateau, un plus gros équipage, un plus gros profit.

Mais l'allégresse est interrompue par une tâche sombre qui se dessine à l'horizon. Elle jaillit sur tribord sur la course du bateau et fonce droit dessus. Un autre navire à n'en point douter. Des pirates ? La Nuée Noire ? Un autre groupe ? Il est trop tôt pour le dire.

Un coup d'œil dans une longue-vue ou une paire de jumelle permet d'identifier un catamaran aux voiles noires qui fend les flots à vive allure. Le harpon géant attaché à sa proue et l'agitation de son équipage ne laissent aucun soupçon quant aux intentions de ces derniers, ils sont en train d'attaquer.

Le catamaran est plus rapide et plus agile que le boutre, par conséquent il est inenvisageable de lui échapper simplement en manœuvrant. La confrontation est certaine.

Un jet combiné par la vigie, ou quiconque en possession d'un objet permettant de voir plus distinctement le catamaran, d'**INS+Perception (3)** avec **INT+Légendes (3)** permet d'identifier les assaillants : ce sont des Léopards.

Trois options s'offrent alors au Néolibyen, ses compagnons et son équipage :

- ◇ *Se rendre sans combattre.*
- ◇ *Combattre les pirates et se livrer à une bataille navale.*
- ◇ *Feindre la reddition pour attirer les attaquants à bord et les y piéger.*

Si le groupe souhaite se rendre aux pirates

Rien de plus simple, il suffit que l'un des membres de l'équipage agite un tissu blanc et les Léopards monteront à bord, armes au poing, mais sans violence. En théorie.

En réalité, si le capitaine décide de se soumettre aux exigences des forbans, c'est son propre équipage qui risque de s'insurger. Ils n'ont pas affronté des flots déchaînés, les vapeurs empoisonnées du Reaper's Blow et lacéré leurs chairs sur les rebords rouillés d'un navire échoué pour remettre tout le fruit de leur labeur au premier pillard venu ! Plutôt mourir !

Alors que le Néolibyen annonce la reddition et prépare le drapeau blanc, des cris indignés jaillissent des rangs des marins assemblés sur le pont. « Hors de question ! » « Jamais de la vie ! » « Plutôt crever ! » « Espèce de lâche ! ». Le capitaine doit tenter de

MY FUCKIN' CREW

Pour incarner les membres des deux équipages antagonistes, utiliser les statistiques des profils dans les ressources.

ramener le calme avec un jet de **CHA+Considération (2)** combiné à **CHA+Expression (3)** s'il souhaite faire appel à leur bon sens, arguant que le plus important pour eux est de revenir vivants auprès de leurs familles ou avec **PSY+Domination (4)** s'il décide de jouer la carte de l'autorité pure.

Laisser le joueur faire un discours RP et accorder des bonus / malus selon sa prestation.

En cas d'échec, les membres de l'équipage ouvrent le feu dans le plus grand désordre, provoquant une bataille navale dans laquelle le boutre s'engagera avec un fort désavantage.

En cas de réussite, non sans maugréer, les marins acceptent à contrecœur de ne pas affronter les Léopards.

Les pirates abordent alors le navire. Ils sont menés par un imposant personnage à la peau marquée par les embruns. Il fait bien 2 mètres de haut, porte des colliers et des bracelets de dents de requins autour du cou, des poignées et des chevilles. Ses pieds nus agiles semblent s'agripper aux lattes de bois du pont comme les ventouses d'un calamar à sa proie. Il ne porte qu'un pagne en peau autour de la taille et deux lanières de cuir en bandoulières dans lesquelles sont glissés nombre de couteaux et de pistolets à silex.

« Je suis Akim ! Fils de forgeron, et aujourd'hui Néolibyen, c'est moi qui gagne ! » Son rire tonitruant roule comme le tonnerre alors que ses hommes désarment les membres de l'équipage. Ils embarquent la moitié de la cargaison, leur navire n'étant pas un vaisseau de transport, et disparaissent, non sans saluer d'une manière grotesque la capitaine et son équipage pour ajouter l'insulte à l'humiliation.

Si le groupe décide de combattre les pirates

Les deux navires se lancent dans une joute aquatique mortelle. Les Léopards n'ont pas l'intention de faire le moindre quartier. Leur capitaine Akim hurle ses ordres à ses hommes, et leur première manœuvre est aussi audacieuse qu'agressive, ils foncent droit sur le bateau des personnages pour l'éperonner.

Les Léopards doivent réussir un jet d'**AGI+Navigation (vitesse du dhow)**, et s'il veut esquiver la charge du catamaran fou, le capitaine du vaisseau doit contrer par un jet d'**AGI+Navigation (vitesse du catamaran)**, sachant que ce dernier avance à son allure maximale.

Les bonus associés à l'équipage embarqué s'appliquent aux manœuvres de combat.

Si l'attaque des Léopards réussit, en plus des dégâts subis par le boutre, un des flotteurs à l'extrémité renforcée d'un rostre d'acier s'encastre dans la coque du vaisseau des joueurs, enlaçant les deux navires dans un tango macabre. Tous les membres de l'équipage des personnages doivent réussir un jet de **PHY+Athlétisme (4)** afin de conserver leur équilibre. Tous ceux qui échouent sont projetés au sol, ils prennent **2 points de blessures** et reçoivent une **pénalité de -2D à leur jet d'initiative** au prochain tour.

Les pirates se lancent à l'abordage. Le combat est sans merci, et les deux bateaux étant figés l'un dans l'autre, aucune fuite n'est possible. Si le massacre finit par faire flancher l'un des deux camps, l'équipage qui craque se jette à la mer pour tenter de sauver sa peau à la nage, sachant qu'il n'a aucune clémence à attendre de la part de son ennemi.

Si la charge échoue, les Léopards ouvrent le feu avec leur lance-harpon dès qu'ils sont à portée afin de s'arrimer au vaisseau des personnages. Pendant la manœuvre, tous les membres des deux équipages antagonistes font feu de toutes leurs armes. Les

HARD MOD

Par défaut l'équipage adverse est aussi nombreux que les personnages et leurs alliés – par exemple, si les joueurs sont partis avec les Frères de l'Acier, les Léopards sont 15+Nbr de PJs.

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, par exemple parce que les joueurs ont sollicité toutes les factions en ville et ont donc attiré l'attention sur leur expédition, vous pouvez effectuer les modifications suivantes :

- ◇ Ajouter une mitrailleuse au catamaran pirate en plus du lance-harpon.
- ◇ Augmenter l'effectif des Léopards jusqu'à 2 fois la taille de l'équipage des joueurs, maximum.

Voir les règles sur le moral dans Artifacts pp72-73

joueurs peuvent tenter un jet de **CHA+Commandement (3)** afin de diriger efficacement leurs marins dans la bataille. Chaque personnage qui se met à crier des ordres pour organiser les troupes ne peut rien faire d'autre pendant son tour, toutefois, si son jet est réussi, chacun des membres du groupe dont il a pris la direction ajoute **+1D a son jet d'attaque, +1D supplémentaire / 2DC**.

L'autorité est utilisable y compris si le personnage et l'équipage sont de cultes distincts.

Si le harponnage est un succès, le catamaran met deux tours à treuiller le boutre. Au terme de ces deux tours durant lesquels les parties ennemies ne peuvent que se tirer dessus, les Léopards se ruent à l'abordage pour un corps à corps sanglant.

Si les joueurs et leurs compagnons sont victorieux, le navire ne sera pour autant pas nécessairement en capacité de repartir, meurtri par l'éperon du catamaran, ou par son harpon, la coque éventrée du bateau laisse entrer l'eau de mer sans discontinuer. Les artefacts doivent être mis à l'abri immédiatement ! Changer de navire peut s'avérer un choix judicieux.

S'ils décident de s'emparer du catamaran de feu les Léopards, les personnages et leurs associés doivent tous réussir un jet de **PHY+Force (3)** pour transvaser tous les trésors arrachés au tanker dans le vaisseau de leurs assaillants. Finalement ce n'est peut-être pas une si mauvaise opération que d'avoir été attaqués...

Si le groupe feint de se rendre pour piéger pirates

Tout d'abord, les joueurs doivent réussir un jet combiné de **PSY+Ruse (2)** avec **CHA+Commandement (3)** pour expliquer leur plan en urgence à leur équipage afin que ceux-ci jouent le jeu.

Ils doivent ensuite réussir à convaincre les Léopards de leur reddition en réussissant un jet de **PSY+Tromperie (3)**. Si ce jet réussit, les pirates approchent sans se douter de la supercherie, ils sont trop loin de toute façon pour déceler une quelconque expression faciale trahissant une ruse.

Une fois à bord, Akim se tient fièrement devant le capitaine Néolibyen, poings sur les hanches, dans un air de triomphe et de défi « Je suis Akim ! Fils de forgeron, et aujourd'hui Néolibyen, c'est moi qui gagne ! ». Le marchand doit alors le distraire avec un jet combiné de **PSY+Tromperie (3)** avec **CHA+Expression (3)** afin de le baratiner pour éviter que ses hommes n'enlèvent leurs armes aux marins du boutre et laisser le temps à ces derniers de se positionner de manière avantageuse pas rapport à leurs ennemis.

Ne pas hésiter à accorder des bonus / malus au joueur en fonction de la qualité de son RP de baratineur.

Si un jet échoue, le combat est aussitôt déclenché. Si tous les jets sont réussis, l'équipage du boutre est en position de force et bénéficiera de **+1D à tous ses jets** pendant les **deux premiers tous du combat**.

Quel que soit la méthode employée et le navire avec lequel les explorateurs achèvent leur périple de retour, ils finissent par rentrer dans la rade de Toulon au crépuscule. Une fois amarré au port d'attache de l'équipage recruté, les cales du vaisseau seront vidées avec un enthousiasme communicatif. Les visages sont souriants, hilares même. Les corps ont beau être fourbus, la légèreté du moral suffit à les mouvoir jusqu'à ce que tout le trésor ramené soit déposé à terre, prêt à être vendu pour un très bon prix !

Que le décompte commence !



ACTE III

TO THE VICTOR GO THE SPOILS

SCÈNE 01 : PAR ICI LA MONNAIE

L'activité sur le quai est bouillonnante. Les membres de l'équipage ont appelé leurs camarades à la rescousse et déjà des dizaines de paires de bras forment une chaîne continue déchargeant les caisses d'artefacts ramenées de la carcasse du Makokou. Les regards envieux des dockers étrangers à la fête ne trompent pas, c'est une prise magnifique.

Déjà le leader des marins s'improvise contremaître au sol. Il hurle ses instructions aux manutentionnaires, cette caisse doit être mise sur le côté, là-bas, oui derrière les barils retenus par un filet usé, il ne faudrait pas mélanger les objets les plus précieux avec la cacaille à bas prix. Dans sa main il tient une sorte de bloc sur lequel est fixée une feuille de papier gondolée par l'humidité de l'air. Une balance géante ressemblant à s'y méprendre à un trébuchet se tient sur le côté. Les objets sont accrochés à une extrémité du balancier tandis que des pierres taillées de masses variées sur lesquelles sont inscrites des numéros au charbon sont suspendues de l'autre. L'instant fatidique de la pesée.

Les uns après les autres les coffres sont évalués et leurs poids respectifs ainsi que la qualité des objets qu'ils contiennent sont inscrits sur leurs couvercles. Les centaines de kilos d'artefacts ramenés du tanker sont ainsi étiquetés et une valeur globale du chargement est estimée.

Les sourires sur les visages se font encore plus prononcés alors que chacun s'imagine devant une rivière de dinars sonnants et trébuchants. Peu importe qui a ramené la cargaison. Le cargo était hors de la concession, il revenait donc à quiconque de s'emparer du butin, et si tous peuvent s'accorder à reconnaître une qualité aux Néolibyens, c'est que leur philosophie n'encourage pas le monopole. Les frères et sœurs d'une épopée se serrent la main et se donnent de franches accolades. La sueur et les odeurs corporelles importent peu, dans quelques heures leurs trésors seront alignés sur les docks du Port du Nord et les marchands aux manières précieuses et délicatement parfumés se battront comme des aspirants concessionnaires à Tripoli lors des grandes enchères annuelles pour acquérir ces richesses au nom de leurs associés nord-africains.

Devant des yeux émerveillés et des visages hilares, les dinars changent de mains aussi vite qu'un guépard fend l'air de la savane. Le chef d'équipe lance des regards complices au Néolibyen et à ses compagnons, et bientôt la cassette déposée derrière lui pour encaisser les profits ne suffit plus à contenir toutes les pièces qu'ils ont gagnées. Un premier dinar déborde et tinte en frappant le sol. Un deuxième. Puis un troisième. Rapidement plus personne n'y prête attention, on les ramassera plus tard.

Au bout de quelques heures tout a disparu.

Les associés se regroupent autour des gains et contemplant leur vrai butin avec envie. Une table en bois est alors dressée sous étroite surveillance de quelques gardes en armes, et au diable les règles des Fléaux, personne ne touchera à cet argent ! Les dinars sont scrupuleusement comptés. Trois fois. Une fois le total établi et validé, la part de l'équipage est calculée, là encore avec la plus grande attention, il ne s'agirait pas de tout gâcher en lésant une partie maintenant.

C'est fini. Les chiffres sont là. Chacun sait exactement désormais ce qui lui revient.

FOR WHAT IT'S WORTH

Utiliser la table d'achat des artefacts dans Katharsys p180 afin de déterminer le prix total de la cargaison ramenée par l'expédition.

Après un flottement silencieux et quelques regards incrédules, c'est l'explosion. Sous les vivats et les cris de joie, tous s'embrassent et se donnent de grandes tapes fraternelles. Les rires sont d'autant plus bruyants que tous savent que ce n'est que le début ! Bientôt ils affréteront un autre navire et ils retourneront dans l'Archipel de la Griffes pour continuer de dépouiller l'épave de ses précieux viscères.

La fête qui s'ensuit est plus démentielle que toutes celles qui ont pu précéder l'aventure maritime. Des jours durant les hommes et les femmes de la faction complice des personnages vont et viennent dans la villa du Néolibyen, l'esprit et les sens totalement embrumés par tous les alcools inventés par l'homme.

Après quatre jours d'une célébration absolument décadente qui verra à n'en point douter un pic de naissances au sein du petit groupe de joyeux explorateurs, des mines fatiguées aux yeux cernés émergent enfin du brouillard d'éthanol et des fumées de plats bien trop riches pour avoir pu être digérés par qui que ce soit. Il est temps pour les personnages de faire un bilan de tout cela, entre deux éructations bruyantes et nauséabondes.

L'expédition n'a peut-être pas recouvert intégralement les frais engagés, mais l'épave offre un potentiel de revenus considérable. Alors qu'ils commencent à planifier leur prochaine opération assis autour d'une table de jardin en fer forgé blanche sur laquelle trônent encore quelques cadavres de bouteilles de vins aquitains hors de prix, un serviteur vient les interrompre timidement.

« Votre excellence. Messieurs. Excusez-moi de vous déranger mais il y a un messageur qui souhaite s'adresser à vous. » « En réalité... Ils sont cinq messageurs différents. Désirez-vous les recevoir tous en même ou préférez-vous que je les fasse attendre dans le lobby pour qu'ils viennent présenter leurs suppliques chacun à leur tour ? » « Il en serait fait ainsi votre excellence. Messieurs. » Il s'incline respectueusement et disparaît pour aller quérir les envoyés.

Les pétitionnaires représentent les factions suivantes :

- ◆ **Le Clan Touloni** : une lettre cachetée d'un sceau de cire portant l'emblème du Clan de la ville informe le marchand, par une calligraphie des plus soignées, d'une invitation le lendemain midi à la Forteresse de Toulon, au cœur de Port Lagagne. La missive est signée par le Maire Verican ;
- ◆ **Les Dirigeants de Toulon** : les personnages sont conviés à rejoindre Hamza Abubakar III dans son palais le surlendemain après-midi, à l'heure du thé ;
- ◆ **La Nuée Noire** : Amalthée envoie une nouvelle invitation au Néolibyen et à ses comparses sur la jetée des Terres Putain faisant face aux Casernes, dans deux jours à la nuit tombée ;
- ◆ **Les Frères de l'Acier** : Nestor invite les personnages à venir le retrouver au Salon des Experts dans quatre jours ;
- ◆ **Une partie anonyme** : un message laconique convie le groupe dans un bâtiment à la périphérie orientale des Ferrallies dans cinq jours, après la tombée de la nuit.

Les joueurs sont libres d'accepter ou de décliner les invitations qui leurs sont faites. Ils peuvent aussi choisir de se séparer en plusieurs petits groupes si certaines s'avèrent difficiles à honorer en même temps.

Si le groupe décide de décliner l'ensemble des propositions, techniquement l'épave reste leur propriété. Toutefois la mèche est vendue, un trésor gît au beau milieu de l'Archipel de la Griffes, et toutes les factions vont vouloir leur part du gâteau, à commencer par celle avec laquelle ils ont effectué le voyage...

Il convient de faire comprendre aux joueurs que vouloir exploiter l'épave eux-mêmes n'est pas une bonne idée et qu'ils risquent de faire face à une concurrence de plus en plus féroce qui va mathématiquement faire diminuer leurs marges. Vendre quand on est au sommet est parfois la meilleure solution...

SCÈNE 02 : LA FORTERESSE DE TOULON

L'ambiance du cœur historique de la ville détonne d'avec le reste de la cité. Les cris des poissonnières qui cherchent à écouler les dernières prises du jour encore présentes dans leurs étals répondent aux chants joyeux entonnés par les pêcheurs accoudés aux comptoirs des tavernes ouvertes. Les mines des gardes du beau monde aux bérêts soignés sont ravies, les poignées de mains chaleureuses, les postures droites, les mentons dressés, les torsos bombés. Les gardes du Clan protègent leur foyer, ils en sont fiers. Il n'existe qu'un seul vrai Toulon, et c'est ici qu'il se trouve.

Les cabanes de planches et de taules montées sur pilotis des marins du Clan Touloni répondent aux échoppes des artisans de toutes sortes. Fabricants de harpons, d'arcs, de filets, tisserands, joailliers, bijoutiers, orfèvres et ivoiriers rivalisent de talent et de créativité pour exposer leurs plus belles pièces. Clientèle raffinée recherchée.

Le rire cristallin des enfants qui courent sur les pavés usés des artères principales confère une légèreté des plus appréciables au district. Ici point de faces affligées ou sévères, uniquement la joie d'être en vie et la confiance en l'avenir.

Une bâtisse trapue de briques d'adobe couleur ocre se dresse au-dessus du reste des habitations et des commerces du quartier. Tel un trésor archéologique préservé, héritage des anciens, ce bastion de bois et de torchis a survécu aux affres du temps. Dans une guérite de planches un peu branlante, une jeune femme arborant l'uniforme rapiécé du beau monde interpelle le groupe. Sur présentation de la missive du maire, elle laisse le Néolibyen et sa suite franchir la palissade de bois et suivre le chemin qui les mène vers les portes de la Forteresse.

Dans le hall d'entrée, ils sont accueillis par une haie de bannières, fanions et drapeaux suspendus au plafond et aux murs les entourant. Des vitrines de formes et de tailles hétéroclites courent le long des murs, exposant une quantité impressionnante de reliques. Armes, restes de boiseries sculptées, lettres, contrats et autres accords diplomatiques. Dans un bruissement de tissu léger un jeune page apparaît à l'extrémité du couloir. « Messieurs, si vous voulez bien vous donner la peine, le maire vous attend dans son bureau. Par ici je vous prie. »

Le jeune homme au teint hâlé conduit les personnages à travers les couloirs du bâtiment jusqu'à une porte en bois massif à double battants sur laquelle ont été gravés des motifs anciens. Le page ouvre la porte et invite les personnages à s'asseoir dans des chaises en rotin qui ont été disposées à leur intention devant un bureau en acajou massif de magnifique facture, bien qu'abîmé en plusieurs endroits. Un imposant fauteuil en cuir trône, vide, de l'autre côté du bureau, face à une large fenêtre donnant sur la baie.

Après quelques instants, le page annonce très solennellement « Le très honorable Verican, maire de Toulon ». D'une porte latérale jaillit un petit être râblé engoncé dans des vêtements opulents et voyants.

Montrer le portrait de Verican.

Il s'approche des personnages et leur sert chaleureusement la main à chacun, puis prend place dans son fauteuil. Il fait glisser ses petits doigts boudinés recouverts de bagues plus tape-à-l'œil les unes que les autres, comme pour en chasser un brin de poussière. Puis il fixe son regard sur ses interlocuteurs, après les avoir tous brièvement examinés il se fixe sur le Néolibyen. D'un geste rapide il écarte une mèche de cheveu de son front en sueur.

« Messieurs. Excellence. Je suis ravi, que dis-je, transporté d'accueillir des gens aussi prestigieux dans mon humble bureau ce jour ! Voyez-vous, cet office a vu passer des figures légendaires de notre histoire, mythiques même ! Les Touloni sont aussi anciens que cette terre, et cette terre leur appartient. Nos accords avec son excellence Hamza Abubakar sont de loin les plus justes, les plus gratifiants, les plus bénéfiques que notre peuple ait conclu au cours de sa longue histoire. Voyez-vous, tout commença un matin brumeux de l'an de grâce 2586. Les lumières du port s'allumaient tout juste au sein des cabanes des pêcheurs et des ouvriers marins les plus matinaux, quand soudain, au milieu de la baie, s'est dessinée une forme majestueuse ! Le navire d'un... »

Tant que les joueurs ne l'interrompent pas, il continue à raconter de manière grandiloquente l'histoire de ces dix dernières années, sans prendre sa respiration une seule fois, et dans les moindres détails.

« Comment ? Ah oui oui, la raison de mon invitation. Bien sûr. Mes sincères excuses excellence. Et bien voyez-vous, j'ai eu vent de votre découverte et du succès de votre expédition dans l'Archipel de la Griffé, mes compliments d'ailleurs, c'est un exploit digne des annales de votre culte à n'en point douter ! Quoi qu'il en soit, voyez-vous, les règles maritimes sont assez floues, ce qui est généralement admis dans la communauté des gens de la mer, c'est que lorsqu'une épave est découverte, elle et son contenu appartiennent au découvreur, en l'occurrence, vous, votre excellence. Seulement, voyez-vous, un tel trésor va coûter du temps et des ressources pour être exploité, sans garantie d'un résultat aussi bon que celui que vous avez déjà pu obtenir grâce à votre audace et votre intelligence combinées... Enfin, voyez-vous, pour une organisation comme notre petite communauté, pouvoir jouir des bienfaits d'un tel trésor serait une véritable bénédiction, comme on dit chez vous, en Africain, « une vraie manifestation des Ancêtres ! » C'est pour cela, et avec le plus grand respect pour l'extraordinaire travail que vous avez déjà accompli, que nous souhaiterions acquérir votre carte, et de fait les droits d'exploiter cette épave pour notre propre compte... »

◇ 10 000 dinars;

◇ Un accès préférentiel aux artisans du Clan à prix d'ami;

◇ La possibilité d'un recours limité aux miliciens du Beau Monde en cas d'urgence.

« Bien entendu je vous laisse un délai de réflexion. Mais, et naturellement avec le plus grand respect et sans vouloir vous brusquer, il me faudrait votre réponse d'ici une semaine... Voyez-vous, si notre Clan est respectueux des règles et des accords passés qui sont le ciment de toute société moderne et organisée sans laquelle l'humanité est condamnée à revenir à... Oui pardon. Si nous attendons plus longtemps d'autres se serviront sur l'épave, avec ou sans votre assentiment. J'espère de tout cœur avoir de vos nouvelles très bientôt. »

SCÈNE 03 : LE PALAIS DE HAMZA

La coterie est accueillie à la porte sud du palais par l'escouade de Fléaux en armes de faction. Alors que leur identité est en passe d'être confirmée, à l'exception des objets symboliques d'importance particulière (couteau de Néolibyen), ceux d'entre eux qui ont encore leurs armes se les voient confisquées pour le temps de leur séjour au palais. Si la présence militaire déployée impressionne les visiteurs, l'aspect monumental des lieux est tout simplement époustouflant.

Culminant à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol, les remparts de pierre crénelés flanqués de tours bastionnées pareilles aux dents acérées d'un lion, dominent le groupe de toute leur majesté. Des Fléaux patrouillent les murs, guettant les alentours tels des faucons en quête d'une proie. Après que l'un des Fléaux à la tenue plus décorée que celles de ses comparses ait donné son accord d'un simple signe de tête, les lourdes portes en acier s'ébranlent sans un grincement pour laisser la voie libre aux personnages.

Ils entament alors l'ascension d'un escalier colossal, tout en marbre de Purgare. Autour d'eux, un joyau de verdure irréel a poussé comme une oasis au cœur d'un désert urbain. Les senteurs et les fragrances des 1001 essences d'arbres, de plantes et de fleurs qui donnent vie à cet endroit hors du temps, enchantent l'odorat des membres du groupe. Leurs yeux ne sont pas en reste, avec des sentiers de marbre qui serpentent entre les bosquets et les parterres herbeux. D'imposantes vasques dans lesquelles meurent les dernières cendres des brasiers nocturnes balisent leur chemin jusqu'à une seconde enceinte encore plus grandiose que la première.

Une porte dominée par une arche sculptée perce cette muraille immaculée sur laquelle trônent des dômes dorés. Deux statues majestueuses flanquent la porte, mettant en scène un homme dans des postures héroïques et inspirantes.

Les gardes en poste les laissent franchir le seuil de l'atrium qui dévoile alors toute sa splendeur. Le sol est recouvert d'une gigantesque mosaïque aux couleurs chatoyantes dont les motifs raffinés invitent à la contemplation. Sitôt ont-ils pu détacher leur regard de cette merveille que ceux-ci sont happés par le palais cyclopéen dont les trois étages pyramidaux dominant de leur écrasante stature toute la ville et ses environs. Celui qui

DO I KNOW YOU ?

Le Néolibyen va pouvoir tenter de négocier la vente de sa carte à la hausse. Pour cela, il doit réussir un jet de **CHA+Négociation (4)**, ce qui lui octroie un bonus de 5% sur la somme offerte, +1% / 1DC.

Néanmoins, les liens qu'il a pu tisser lors du voyage ont leur importance.

S'il a entrepris l'expédition seuls avec son groupe, ou avec les Ferrailleurs indépendants, il n'a ni bonus ni malus à son jet.

S'il a effectué le périple avec une autre faction, il applique un bonus de **+2D aux négociations** avec cette même faction ; à l'inverse, s'il négocie avec un autre groupe, il souffre d'un **malus de -1D**.

Par exemple, s'il est parti avec les Ferrailleurs d'Orma, le personnage jouit du bonus de +2D avec les Touloni et Hamza, mais reçoit un malus de -1D avec tous les autres.

réside ici a atteint les sommets de la gloire.

Montrer l'image du palais de Hamza.

Utiliser la description page 45 de la version française de TKG pour décrire leur entrée dans la résidence principale.

Une servante du palais prend la troupe en charge et les conduit jusqu'à la pergola menant aux jardins. Des cages en fils d'argent torsadés suspendues au plafond abritent des oiseaux rares. Elle invite les personnages à prendre place sur des coussins et des canapés et leur propose la boisson de leur préférence parmi un choix digne d'un prince entre café Africain, thé Africain, thé des Balkhans, ou de l'eau de rose d'Al Andalus. Des loukoums des Balkhans sont disposés dans des coupelles en argent.

Une voix puissante leur parvient des arcades. « Mes amis, quel bonheur que vous ayez pu vous libérer ! »

Montrer le portrait d'Hamza ainsi que l'illustration page 8 de TKG version française.

Il s'avance vers les personnages et les salue tous nominativement en leur serrant la main franchement. Pour chaque individu, il a une petite phrase personnalisée.

« Hassar ! Mon jeune ami ! C'est un plaisir que de vous recevoir ici. Une belle trouvaille que vous avez faite, assurément. Votre père serait fier de vous, tout comme doivent l'être votre mère et votre sœur. » « Ah ! Préserviste Verdun. Ou Alexandre ? Je vous avoue que je n'ai pas tout à fait suivi. Verdun ? Parfait. C'est un honneur que d'accueillir un soldat aussi célèbre dans ma demeure. » « Et vous sergent vous devez être Marcus c'est cela ? Enchanté de vous connaître. Sale affaire cette histoire de caravane aux abords de la RT4. Si vous voulez mon avis, vous avez bien fait d'agir comme vous l'avez fait, et que le 8ème Ancêtre emporte les qu'en dira-t-on. » « Overload ! Encore merci pour la façon dont vous avez réglé cette affaire de secte... Je n'ose imaginer les dégâts qu'ils auraient pu continuer de perpétrer sans votre intervention. Une réelle chance que vos maîtres aient choisi quelqu'un comme vous comme leur émissaire. » Il incline alors légèrement la tête en signe de respect « Maître T'Kuvma. Votre présence en ces lieux apaisent les Ancêtres et chassent leurs tourments. Je suis navré que vous ayez eu à faire face au deuil aussi jeune, mais croyez bien que nous sommes honorés qu'un autre membre de votre culte apporte sa bénédiction à cette cité. » « Je vous en prie, installez-vous et profitez de ces quelques mets exotiques. »

Il s'installe dans un canapé qui lui permet de garder le dos droit et une position assertive tout en bénéficiant d'un confort des plus relaxants. Sans attendre quelque prise de parole, il claque dans ses doigts. Un serviteur drapé dans une tunique azur apporte alors une cassette de bois et de bronze finement ouvragée sur la table.

« Votre temps est précieux Hassar, le mien également, alors j'irai droit au but. Le navire est hors de ma concession, néanmoins les trésors qu'il contient m'appartiennent de droit puisque c'est ici qu'ils ont été traités. Je veux ce chargement. Je sais que vous avez reçu et recevrez d'autres propositions donc voici mon offre. » Il pointe du doigt le coffret. « Ceci est à vous si vous acceptez de me céder votre carte maritime. C'est aussi simple que cela. »

◇ 30 000 dinars;

◇ OU 25 000 dinars et +1 Ressources tant que les personnages résideront à Toulon;

◇ OU 20 000 dinars et +1 Ressources permanentes.

« Vous n'aurez pas de meilleure offre dans toute la cité. Ni dans la région d'ailleurs. »

Il se lève promptement en repassant les plis de sa tunique de quelques tapes.

« Je vous laisse quelques jours de réflexion. Passé ce délai il me faudra une réponse. » Il se fend d'un sourire très amical et sincère. « Profitez des bienfaits de ce lieu. Il n'en est nul autre pareil en ces terres. Je vous souhaite une excellente fin de journée messieurs. »

SCÈNE 04 : LA JETÉE DE TERRES PUTAIN

À mesure que la nuit d'encre étreint la ville et que les bougies éclairent les maisons de l'autre côté de la baie comme un essaim de lucioles immobiles, le clapotis des vagues mêlé aux odeurs iodées est la seule chose qui permette encore aux personnages de distinguer la masse des flots dans les ténèbres.

Alors que la fraîcheur nocturne s'installe petit à petit, la monotonie est rompue par les pétarades d'un moteur de bateau qui approche du ponton. Une petite vedette perce la noirceur pour s'approcher doucement du groupe. A son bord, toujours souriante, Amalthée, flanquée de ses deux gorilles.

« Aller zou, on embarque les moussaillons ! Attention au bastingage, il est glissant. » Lorsque le dernier personnage est à bord, le moteur vrombit et le frêle esquif s'enfonce dans la baie. Alors que la vedette longe les quais de Port Lagagne à vive allure, Amalthée tend une cagoule noire sans aucun orifice au Néolibyen. « Je suis désolée... Mais mon chef a exigé que vous portiez ça pour vous rendre là où vous êtes attendus... Si vous refusez j'ai ordre de vous redéposer à quai et l'affaire ne se fera pas. » « Parfait, laissez-moi aider... A... Enfiler cette cochonnerie... Et voilà. Si vous avez mal au cœur prévenez-moi, je n'ai pas envie que vous dégobilliez dans le tissu, et croyez-moi, vous non plus. »

L'aveuglement momentané des personnages transforme leur virée marine en véritable ordalie. Sans repères visuels, ils sont surpris par le moindre cahot de l'embarcation, et le malaise s'installe progressivement. Ils doivent réussir un jet de **PHY+Résistance (2)** pour se retenir de cracher toutes leurs tripes. Si l'un d'entre eux craque, il doit réussir un jet de **PHY+Vigueur (2)** pour avertir Amalthée qu'il ne peut plus tenir, auquel cas elle lui soulève la cagoule et l'aide à pencher la tête par-dessus bord afin de ne pas rendre dans le navire. Elle lui tapote alors gentiment le dos en riant, le temps qu'il finisse.

Le cas contraire le personnage se vomit dessus, à la consternation générale. L'odeur l'affligera d'une pénalité de **-2D à toutes ses interactions sociales** jusqu'à ce qu'il ait pu procéder à des ablutions dignes de ce nom.

Au bout d'un temps indéfinissable, les membres du groupe identifient le bruit du moteur diminuer, suivi d'un bruit caractéristique du choc entre deux coques de navires. Ils entendent des hommes et des femmes parler en Purgan alors que des bras puissants se saisissent de leurs poignets pour les hisser. Ils sentent un pont sous leurs pieds alors qu'ils sont conduits dans ce qu'ils imaginent être la cabine d'un navire. Ils sont assis de force sur des chaises assez inconfortables avant que leurs cagoules ne leur soient enlevées. Ils font alors face à un homme vêtu d'une large robe rouge écarlate, assis sur un fauteuil aux motifs étranges, presque hypnotiques.

Montrer le portrait de Méridien ainsi que l'illustration page 165 de TKG version française.

Des draperies de velours rouges sont suspendues à une tringle qui fait toute la largeur de la pièce, offrant la possibilité d'isoler le fond de la cabine où s'amoncellent des dizaines de coussins et de couvertures à même le plancher. Une large table aux pieds en forme de serres de rapaces est couverte de la cire de chandelles à moitié consumées. L'homme s'adresse aux personnages en Frankéen avec un fort accent Purgan.

« Messieurs. Neptune rend rarement ce qu'il prend aux hommes, et pourtant, vous, parmi tous, êtes parvenus à lui arracher un de ses trésors » Il brandit un calice doré comme pour trinquer avec eux « Je bois à votre audace, et à votre santé pour avoir su prendre soin de mon petit pélican adoré. » Dit-il en adressant un clin d'œil à Amalthée qui se tient derrière eux. « Maintenant, je pense qu'il est temps pour nous de tirer pleinement avantage de cette opportunité. Mais rassurez-vous, nous ne sommes pas des voleurs... Enfin si mais pas dans ce cas. Nous sommes prêts à vous acheter à bon prix votre carte et avec la possibilité de continuer à extraire de cette épave ses trésors encore cachés » Et comme pour ponctuer sa phrase il jette une énorme bourse sur la table qui émet un lourd tintement métallique en atterrissant.

◇ 8 000 dinars;

◇ La protection de la Nuée Noire en Méditerranée;

◇ Un accès au réseau d'informations et de contrebande de la Nuée Noire.

« Je tenais à vous faire cette offre en personne. Pour... Souligner, à quel point nous prenons ce sujet au sérieux. Maintenant, vous êtes un homme d'affaire, je suis un homme d'affaire, nous n'aimons pas être pressés. Je vais donc vous laisser le temps de la réflexion. J'attends une réponse avant la prochaine nouvelle lune. Vous pourrez en faire part à Amalthée. Sur ces entrefaites, je vous souhaite un bon retour. »

SCÈNE 05 : LE SALON DES EXPERTS

Les personnages arrivent en vue du large comptoir à ciel ouvert derrière lequel officient les assesseurs avec leurs balances de pesée. Des Ferrailleurs attendent leur tour pour présenter leurs trouvailles et les faire évaluer. Les mines sont basses, les traits tirés, les yeux fatigués. Sur le passage du Néolibyen et de ses compagnons, des jurons en Borcan se font entendre et des crachats se mélangent à la poussière du sol. Alors qu'ils s'approchent plus près du bâtiment, un Ferrailleur armé d'une imposante stature se lève en faisant signe aux personnages de s'approcher. Il jette un guttural « Fermez vos gueules ! » aux fouille-poussières alignés qui baissent la tête sans demander leur reste.

Arrivé à sa hauteur, il ouvre une porte latérale et invite les personnages à entrer « Nestor attend dans la pièce du fond. C'est tout droit, v'pouvez pas vous planter. ». Il referme la porte derrière eux. Le groupe avance alors entre des machines hétéroclites abandonnées à la poussière qui s'accumule. Des détecteurs de métaux, des établis sur lesquels sont montés d'impressionnantes bobines solénoïdes, mais elles ne semblent pas avoir été utilisées depuis des années.

Au bout de la rangée des ateliers, une porte en bois rongée par l'humidité et dont la vitre a été brisée, leur permet d'accéder à une pièce éclairée par des tubes lumineux fixés au plafond. Là, des chaises métalliques et des tables sont entassées en vrac, dans tous les coins. Au centre, un unique bureau derrière lequel se tient Nestor. Il fait signe aux personnages de s'approcher et pousse dans leur direction une boîte à sandwich couleur bleu pétrole toute cabossée.

« Mes sœurs et mes frères meurent de faim. Ce n'est pas votre première venue ici, vous avez pu constater par vous-mêmes que je n'exagère rien en disant cela. Les Africains nous étranglent, ils nous volent nos artefacts sous notre nez et nous laissent dans la fange, sans rien, comme de vulgaires nuisibles. »

Il déglutit lentement avant de poursuivre. « Cette épave, ce navire que vous avez trouvé. C'est une chance inouïe pour nous. Grâce à ce que nous y trouverons nous pourrons nourrir des dizaines de familles, des centaines peut-être ! Nous pourrons réactiver les machines que vous avez vues ici ! Il est impossible que nous laissions passer cette occasion unique, la première en dix ans. » « Avec ou sans votre aide, nous irons là-bas. Mais... Avec votre carte, les risques pour la vie de nos gars seraient moins importants. Alors je sais très bien que cette offre n'est pas à la hauteur de celles que vous avez déjà reçues, et il n'est pas question que je demande la charité, nous valons mieux que ça, jusqu'au bout nous garderons notre dignité ! » Il se redresse brusquement de sa chaise. « Je ne peux rien vous proposer de plus. Mais sachez que si vous nous aidez, nous saurons nous en souvenir. »

◇ 2 000 LC et 1 472 dinars;

◇ 5% des gains de chaque expédition revenant du Makokou;

◇ Le soutien à tarif réduit des Frères de l'Acier pour de futures expéditions.

« C'est tout ce que j'avais à vous dire. Vous pouvez repartir dans votre Cour d'Argent. Faites-moi savoir ce que vous décidez rapidement. »

SCÈNE 06 : UN HANGAR DÉSAFFECTÉ DES FERRALLIES

Les Ferrallies sont un district désœuvré où règnent la misère et le désespoir. Mais même dans les lieux les plus pauvres, il y a la vie. Des hommes, des femmes, des enfants vont et viennent, les visages creusés, les cotes saillantes, les bras tiraillés, toujours en quête de ce qui leur permettra de manger quelque chose d'un peu consistant le soir.

Pas sur la bordure orientale. Cette zone complètement abandonnée du district est aux Ferrallies ce que Saint-Chenil est à Toulon. Un cimetière, lugubre, désolé, oublié de tous, où les fantômes du passé sillonnent les tas de gravats et les débris de métaux rongés par l'oxydation. Il n'y a pas âme qui vive ici.

Les pierres dérangées par la progression des personnages roulent sur la taule trouée dans un grondement sourd, avant que le silence ne réaffirme son emprise sur les lieux.

Sur le qui-vive ils finissent par atteindre le lieu du rendez-vous. Deux rangées de poutres métalliques complètement envahies par la rouille se dressent piteusement vers les étoiles comme les os de la cage thoracique du squelette d'une baleine échouée. Elles n'ont plus aucun mur pour les flanquer ni de plafond à soutenir. Au milieu de ce sarcophage à ciel ouvert, est posée une boîte métallique sur un bloc de béton fracturé. Un clavier à touches avec un affichage numérique verdâtre luisant semble contrôler l'ouverture du coffret.

Un coassement métallique lointain s'élève des ruines et se réverbère entre les pylonnes, rendant sa localisation impossible.

« Salutations. Diagnostic situation : site maritime d'artefacts localisé. Potentiel pour exploitation : maximum. Score élevé. Accessibilité : nulle. Risques expédition : impossibilité chiffrément ; considérable. Proposition : acquisition carte. Compensation substantielle autorisée. Offre financière et qualitative. Evaluation offre possible : code 8870. »

Si les personnages tapent le code sur le clavier la boîte se déverrouille et ils peuvent prendre connaissance de la proposition des Chroniqueurs.

◇ 18 000 LC;

◇ Accès gratuit au réseau de communication des alcôves;

◇ Accès à tarif réduit à des informations de premier choix sur des sites d'artefacts.

« Sollicitation : refermez le coffre. Délai de réflexion accordé : 3 jours. Aucune réponse passé délai considéré comme refus. Attente retour. Fin de l'échange. »

Il est désormais temps pour le Néolibyen et ses amis de faire un choix. Il convient de leur laisser le temps en jeu de peser le pour et le contre de chaque proposition ainsi que les conséquences de leur futur choix. Car s'ils se feront sans nul doute un ami de l'acquéreur de leur bien, les autres suppliants risquent de mal prendre le rejet de leur offre. Il est important de souligner que chaque groupe a misé gros, afin qu'ils prennent bien conscience de l'importance pour lesdits groupes de cette épave.

Ils n'ont pas le destin de la ville entre leurs mains, mais ils ont assurément les moyens de changer le destin d'une des communautés résidentes.

Passé ce choix, le scénario est terminé. Il est temps pour le groupe de compter ses dinars ou ses lettres de changes et de renforcer la sécurité de leur logement, il n'est pas impossible que certaines lames soient déjà en train d'être aiguisées en pensant à leurs gorges.

Mais pour l'instant, ils ont bien mérité de se reposer et de profiter de leurs gains.

RÉCAPITULATIF DES INVITATIONS

Organisation	Date du RDV	Interlocuteur et lieu du RDV	Offre
Clan Touloni	J+1 à midi	Verican Forteresse de Toulon	10 000 dinars ET un accès préférentiel aux artisans du Clan à prix d'ami ET recours limité aux miliciens du Beau Monde en cas d'urgence
Dirigeants de Toulon	J+2 à 14h	Hamza Son palais	30 000 dinars OU 25 000 dinars et +1 Ressources à Toulon OU 20 000 dinars et +1 Ressources
Nuée Noire	J+2 à la nuit tombée	Amalthée / Méridien Jetée face aux Casernes / bateau de Méridien	8 000 dinars ET la protection de la nuée en Méditerranée ET accès à leur réseau d'informations et de contrebande
Frères de l'Acier	J+4	Nestor Salon des Experts	2 000 CD et 1 472 dinars ET 5% des gains de chaque expédition revenant du Makokou ET le soutien à tarif réduit des Frères pour de futures expéditions
Chroniqueurs	J+5 à la nuit tombée	Streamer Operator Hangar abandonné des Ferrallies	18 000 CD ET accès gratuit au réseau de communication des alcôves ET accès à des informations de 1er choix sur des sites d'artefacts

ÉPILOGUE

Badr était un Néolibyen audacieux, entreprenant, novateur et ambitieux. Mais toutes ces qualités n'ont jamais suffi à contenter cette maîtresse volage qu'est la chance. Il avait beau se relever après chaque échec, l'infortune le poursuivait dans chacune de ses entreprises, jusqu'au jour funeste où il n'eut plus rien.

Toutefois il avait une qualité que le sort ne parvint jamais à lui ôter, il était excellent marin.

Il s'est alors engagé comme navigateur auprès de mag-nats et cheikhs disposés à avoir recours à ses services. Mais les oboles qu'ils lui versaient en guise de salaire ne suffirent pas à éponger ses dettes. Afin d'éviter d'aggraver sa situation financière, il voyageait léger, n'embarquant que l'équipage minimum, malgré le risque que cela faisait courir au navire et son chargement.

Alors qu'il convoyait le tanker d'un cheikh de Tripol, le Makokou, une flottille Apocalyptique le prit en chasse. Sa sit-

uation personnelle désespérée le poussa à faire des choix tout aussi désespérés et téméraires. Afin de tenter de semer ses poursuivants, il jeta son navire dans les chenaux étroits et tumultueux de l'Archipel de la Griffes, contre l'avis de ses matelots qui le traitèrent de fou avant d'abandonner le navire, préférant braver les pirates.

Ironiquement, sa manœuvre réussit et les vaisseaux cessèrent la poursuite. Mais son répit fut de courte durée et bientôt un courant marin irrésistible le jeta lui et son bâtiment sur un récif de basalte au milieu des flots bouillonnants. Sa cage thoracique fut écrasée par la barre du navire au moment du choc, il mourut sur le coup.

Une triste fin à une triste vie.

EXPÉRIENCE

ACTE 1

Ne pas craquer : +2 XP

Avoir une attention pour Kissanda : +1 XP

Obtenir l'héritage : +2 XP

ACTE 2

Identifier les factions susceptibles de participer à l'expédition : +1 XP

Consulter toutes les factions : +2 XP

Choisir de s'associer à une faction : +2 XP

Survivre à l'Archipel de la Griffe : +5 XP

Piller l'épave du Makokou : +2 XP

Vaincre les pirates Léopards : +7 XP

ACTE 3

Récolter les fruits de l'expédition : +3 XP

Consulter l'offre d'au moins une faction : +3 XP

Vendre la carte de l'emplacement de l'épave : +5 XP

Le Néolibyen gagne un rang dans le potentiel Lion's Share.

RESSOURCES

FERRAILLEURS D'ORMA

INITIATIVE: 3D / 8 Points d'Égo

ATTAQUE: outils variés, 3D, portée 1m, dégâts 6 ; revolver, 4D, portée (10/40), dégâts (10) ; ou fusil à pompe, 4D, portée (5/20), dégâts (10), Dispersion, Double canon

DÉFENSE: Passive 2, Corps à corps actif (Retraite), Mobilité 6D ; Combat à distance actif (plonger à l'abri), Mobilité 6D ; Mentale 5D

SPÉCIAL: Artisanat 7D, Conn. des artefacts 7D, Technologie 6D, Orientation 6D, Perception 6D

MOUVEMENT: 4m

ARMURE: vêtements légers, combinaison ou caftan, Armure 0 ; couvert d'objets divers, Armure 1

ÉTAT: 10 (Traumatismes: 6)

NUÉE NOIR / LÉOPARDS

INITIATIVE : 8D / 12 Points d'Égo

ATTAQUE : coutelas, 6D, portée 1m, dégâts 7 ; couteau de lancer, 9D, portée (3/10), dégâts 6 ; arbalète à harpons, 7D, portée (10/40), dégâts 8 ; ou revolver, 9D, portée (10/40), dégâts 10

DÉFENSE : Passive 2 ; Corps à corps actif (se dérober), Mobilité 10D ; Combat à distance actif (se baisser), Mobilité 10D ; Mentale 7D

MOUVEMENT : 9m

ARMURE : vêtements en cuir, armure 1

ÉTAT : 16 (Traumatismes : 7)

FRÈRES DE L'ACIER / FERRAILLEURS INDÉPENDANTS

INITIATIVE: 4D / 12 Points d'Égo

ATTAQUE: broyeur, 6D, portée 1m, dégâts 8, Contondant ; merveille, 6D, portée (10/40), dégâts 8, Chargement par gueule ; ou bouteille explosive, 6D, portée (5/30), dégâts 6, Incendiaire

DÉFENSE: Passive 2 ; Corps à corps actif (blocage), Corps à corps 8D ; Combat à distance actif (s'enterrer), Mobilité 5D ; Mentale 6D

SPÉCIAL: Artisanat 7D, Domination 7D, Orientation 6D, Perception 6D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: lunettes de soudeurs et armure de Ferrailleur, Armure 4, Instable (6) ; ou tenue en caoutchouc et casque, Armure 5, Isolé ; bouclier de fer-blanc, Défense +1D/0, Attaque -1D

ÉTAT: 18 (Traumatismes: 9)

CARTES DE CULTES ET HISTORIQUES

Note : l'évolution des relations des personnages avec les cultes dépend entièrement des choix qu'ils feront au cours de l'aventure. Afin de tenir compte de la spécificité de la structure de Murky Business, cette section sera divisée en deux parties. Une première qui considèrera quel équipage a été choisi pour accompagner les joueurs dans leur expédition, une seconde qui elle s'attardera sur la faction à laquelle la carte a été vendue, si celle-ci est vendue.

Après l'expédition sur l'épave du Makokou.

Les personnages sont partis avec les Ferrailleurs d'Orma.

Ferrailleurs africains : +1 sur la carte de culte ; les fidèles d'Orma sont très satisfaits d'avoir été associés à l'expédition et d'avoir réalisé une bonne affaire. Néanmoins, il n'y a rien de plus naturel qu'un Néolibyen qui fait appel aux Ferrailleurs d'Orma à Toulon, cet acte en soit n'a rien d'un événement, c'est « business à usual », par conséquent les personnages ne retirent rien de plus que la sympathie des Ferrailleurs africains. C'est déjà ça...

Clanistes : +1 sur la carte de culte ; les Touloni qui ont participé à l'opération racontent leur épopée autour d'eux, dans le plus pur style du sud, avec moult détails grandiloquents et épiques. **+1 Réseau** par les marins du Clan qui restent favorablement disposés vis-à-vis du Néolibyen et ses acolytes et n'hésitent pas à leur mettre de belles prises de côté.

Les personnages sont partis avec les Frères de l'Acier.

Ferrailleurs européens : +1 sur la carte de culte ; les fouille-poussières des Ferrailles sont reconnaissants au Néolibyen et ses compagnons pour les avoir emmenés avec eux, même s'ils estiment qu'ils ont amplement mérité leur part. Leur détermination à renverser le pouvoir en place n'est en rien entamée, mais si des Ferrailleurs qui ont accompagné les personnages sur leur navire les rencontrent au détour d'une rue lors du jour X, ils hésiteront à ouvrir le feu sur eux...

Les personnages sont partis avec les Ferrailleurs indépendants.

Ferrailleurs : +1 sur la carte de culte ; les membres du groupe passent pour des types solidaires de la cause des laissés-pour-compte. Les indépendants sont oubliés de tous, ils n'ont pas de leader flamboyant ni d'accès aux trésors des anciens, mais ils n'en constituent pas moins un réseau invisible dont l'aide pourrait s'avérer précieuse, **+1 Réseau**. Alors que le jour X approchera, Krieger et ses associés plieront bagage, et ce faisant n'omettront pas de prévenir les personnages du danger qui guette la ville.

Les personnages sont partis avec la Nuée Noire.

Apocalyptiques : +1 sur la carte de culte ; ils ont beau avoir l'air d'avoir un balai dans le cul, ce Néolibyen et ses gaillards savent faire la fête, et putain que cette épopée fut lucrative. Les maîtres de la Nuée sont reconnaissants, de même qu'Almathée et ses comparses matelots. **+1 Réseau**, le jour X, les membres de la Nuée déjà présents en ville protégeront les personnages contre les attaques des révolutionnaires, ils pourront même les cacher aux Terres Putain si ceux-ci le souhaitent.

Après la vente de la carte.

Tous les cultes qui ont émis une invitation mais ont reçu un refus poli sans rencontre restent neutres vis-à-vis des personnages.

Pour tous les cultes au rendez-vous duquel les personnages ont assisté mais à avec qui ils ne feront finalement pas affaire : -1 sur la carte de culte.

Les personnages ont cédé la carte au Clan Touloni.

Clanistes : +2 sur la carte de culte ; les autochtones de Toulon sont aux anges, Verican le premier mais les Patriarches ne sont pas en reste. Ce trésor est une aubaine pour eux et va leur permettre d'accroître un peu leur autonomie économique par rapport aux maîtres de la ville. **+1 Réseau**, les personnages sont accueillis à bras ouverts par les pêcheurs comme les gardes du Clan, les matrones leur ouvrent la porte de leur demeure, les artisans leurs proposent des pièces d'exception pour trois fois rien, la vie est belle à Port Lagagne. Et au fil des conversations avec les locaux autour d'une bonne chopine, ils apprennent beaucoup sur la ville et son histoire, **+1 Secrets**.

Les personnages ont cédé la carte aux Dirigeants de Toulon.

Ferrailleurs africains : +1 sur la carte de culte ; les aller et retours en mer sont un changement rafraîchissant et reposant pour ceux habitués à devoir s'enfoncer dans les marais enduits d'huile de Mardouk. Avec les semaines les expéditions maritimes se font plus musclées, mais ce n'est pas la faute des personnages.

Néolibyens : +2 sur la carte de culte ; Hamza a pris note de l'action de son jeune condisciple et de sa coterie pour le moins hétéroclite mais efficace +1 **Alliés** ; il a également noté que ce dernier souhaite maintenir l'ordre établi, c'est une bonne chose. Il gardera un œil sur ce jeune homme et ses compagnons, avoir des jokers dans sa manche est toujours utile pour un homme tel que lui, +1 **Renommée**.

Les personnages ont cédé la carte à la Nuée Noire.

Apocalyptiques : +2 sur la carte de culte ; les vautours vont s'en donner à cœur pendant des semaines, et qui oserait attaquer des pirates en mer ? Les Léopards ? Ils ont déjà pris le bouillon, leur cas est réglé. Les maîtres de la Nuée sont très satisfaits, particulièrement Méridien, ce lascar enturbanné s'est avéré un allié précieux, il convient de continuer à le choyer, de toutes les façons possible... +1 **Ressources**. En outre, les Apocalyptiques n'hésitent pas à faire croquer le marchand dans leurs combines quand ils estiment qu'un gars comme lui pourrait s'avérer profitable, +1 **Réseau**.

Les personnages ont cédé la carte aux Frères de l'Acier.

Ferrailleurs européens : +2 sur la carte de culte ; un Néolibyen qui favorise les sales corbeaux au détriment de ses frères parfumés et efféminés. Inédit. Incroyable. Impensable. Et pourtant. Les âmes damnées de Ferrallies n'oublieront pas que c'est grâce à ce type que certains de leurs enfants ont eu à manger pendant plusieurs jours. +1 **Réseau**, non seulement le Néolibyen peut circuler plus librement dans le district, mais en plus à l'approche du jour X, des gens essaient de le prévenir qu'il devrait partir. S'il reste malgré les avertissements, certaines escouades de Ferrailleurs éviteront de l'affronter lui et ses amis, voire les épargneront. Une fois.

Les personnages ont cédé la carte aux Chroniqueurs.

Chroniqueurs : +2 sur la carte de culte ; la décision du marchand est aussi inattendue que bienvenue, l'accès à ce site de fouille en dehors des zones contrôlées par les Néolibyens ou les Phéromanciens est une opportunité que le culte technologique ne peut ignorer. Les opérations de ramassage partent de Montpellier, au moins là une alcôve pourra traiter les artefacts directement. Le personnage et ses amis ne sont que des pions, mais ils ont été utiles. Evaluation possibilité relation récursive, +1 **Réseau**. Pourrait-il devenir un agent

dormant ? Pour cela il faudrait qu'il survive à l'Opération Mirage. Un occulteur doit être détaché pour assurer la préservation de son intégrité physique. Risque de tirs croisés ? Acceptable. Procédez.

Dans tous les cas de figure.

La rumeur de la découverte de l'épave se répand bien au-delà des cercles de Ferrailleurs et de vautours de la ville. La faction qui a pu acquérir la carte doit faire face à une concurrence hostile croissante de la part d'autres parties de tout le Sud Franka. Il paraît que certaines expéditions partent même de Syracuse. Chaque chargement ramené au port doit se faire au prix d'affrontements en mer de plus en plus meurtriers.

Le Néolibyen et sa suite gagnent en notoriété, pour le meilleur et pour le pire. Les portes des soirées en vue de Toulon d'ouvrent pour eux. Les Ferrailleurs viennent les solliciter pour financer des expéditions hors des circuits de prêts, voire les invitent à y participer eux-mêmes. Mais des escrocs à la petite semaine essaient de leur refourguer des cartes bidon de champs d'artefacts dans les marais et les gens les reconnaissent dans la rue et tentent de leur vendre tout un tas de bibelots inutiles. La célébrité peut s'avérer épuisante.

Les Léopards mettent un certain temps à réaliser ce qui est arrivé à l'équipage d'Akim. Lorsqu'ils parviennent à emboîter toutes les pièces du puzzle, un esprit de revanche s'empare des anciens amis du pirate. Ils vont tenter de se venger de ce sale bourgeois engoncé dans ses soieries et de la bande de corbeaux qui lui servent de laquais. Œil pour œil.



121