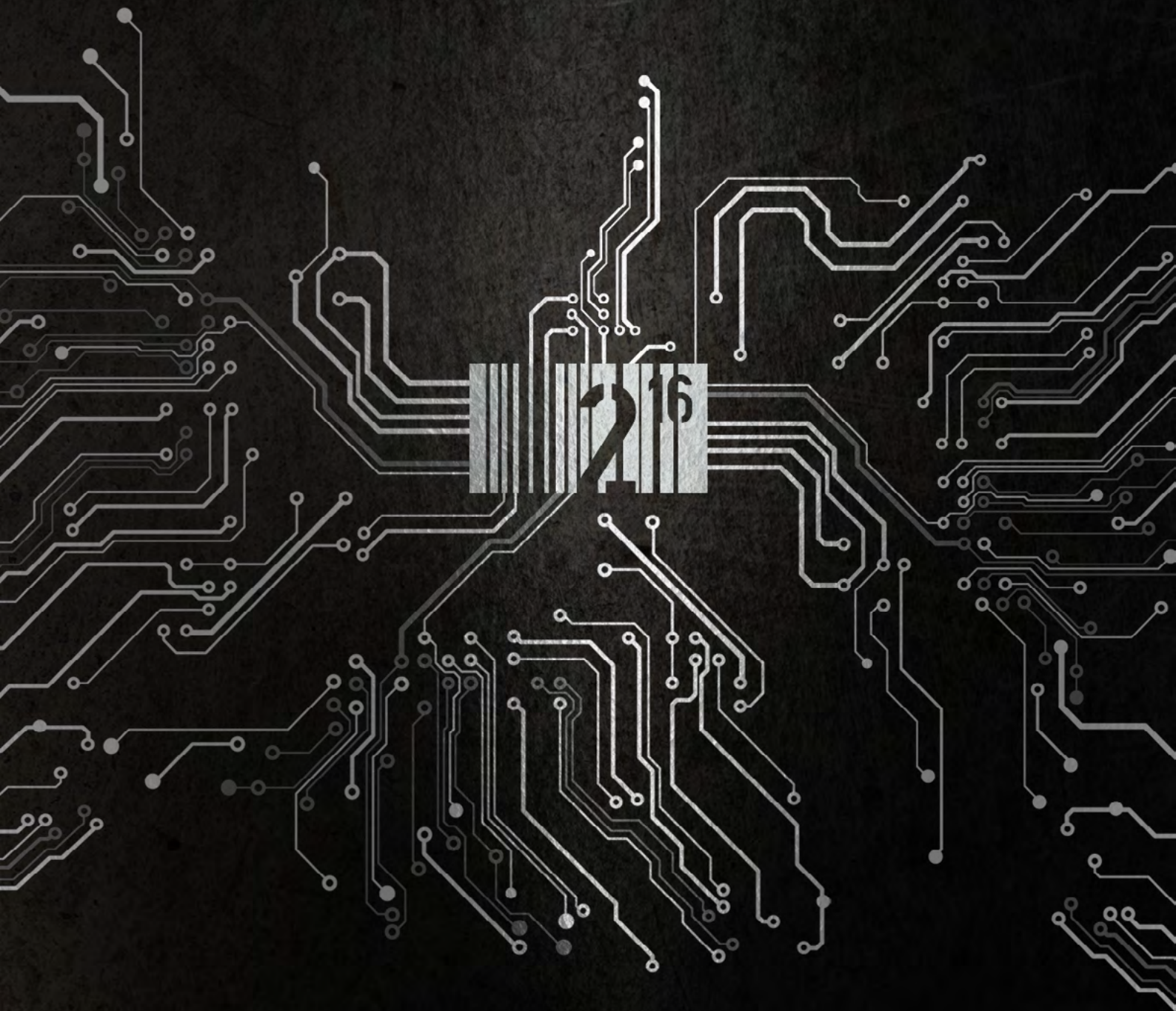




DEGENESIS

OPÉRATION FIREWALL





OPÉRATION FIREWALL

LES HOMMES D'ACTION ROULENT COMME ROULE LA PIERRE,
CONFORMÉMENT À L'ABSURDITÉ DE LA MÉCANIQUE.

[Friedrich Nietzsche]

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

Opération Firewall 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
PROLOGUE	05
ACTE 1 : ZOHRA	- 06
ACTE 2 : POWER SURGE	- 08
ACTE 3 : SOBEK'S FANGS	- 12
ÉPILOGUE	16
RESSOURCES	- 19

PRÉAMBULE

Trop d'inconnues dans l'équation.

Les fragments du serveur central sont préoccupés. Aquitaine prétend que son agent sur le terrain maîtrise la situation, que la ville est prête à être conquise, que les combats ne seront qu'une formalité et qu'après la victoire contre les Africains, la cité sera pleinement sous le contrôle du culte et de ses alliés. Justitienne a passé en revue les données, dans les moindres détails ; le constat est sans appel, il y a trop d'inconnues dans l'équation.

Les Ferrailleurs ne sont pas sûrs, pas assez d'occulteurs ont été alloués à Mirage, le Sénat n'a envoyé que quelques jurés sans grande expérience, et déjà il est question que d'autres factions aux motivations incertaines rejoignent la coalition sur le terrain. L'impossibilité de calculer de manière certaine l'issue des événements rend nerveux les fragments. 1 et 1 ne font plus ni 2 ni 10. Les simulations font état d'une probabilité de succès de 57,56%. Insuffisant.

Trop d'inconnues dans l'équation.

Les fragments du serveur central sont préoccupés. Mais le serveur aquitain ne veut rien entendre, leur paradigme prodige est à la besogne et elle obtiendra des résultats probants. Prodige ? Probants ? N'a-t-elle déjà lamentablement échoué par le passé lors de sa rencontre avec le pillard ? Zéro.

Le doute s'est insinué dans l'esprit de certains de maîtres du culte technologique. Il faut une alternative, au plan de base. Déjà les cortex s'activent à échafauder un plan bis, une voie de dégagement afin d'éviter que le culte ne subisse de plein fouet les retombées d'une opération bâclée. Un nom germe, celui d'un programme qui protégeait le flux de ceux d'avant, Firewall.

Tandis que Mirage et ses sbires prépareront la chute de Toulon, un agent ira à la rencontre des Néolibyens pour tendre la main dégantée des Chroniqueurs, sans morgue ni arrogance cette fois, en toute humilité, une simple prise de contact diplomatique avec la consule et si les données sont favorables, avec le pillard. Montrer que les Chroniqueurs peuvent leur être utiles, qu'ils ne sont pas tous des rivaux dans les affaires. Ajuster le cours des monnaies, équilibrer les échanges, ouvrir un canal de communication.

Un diffuseur ? Non. Plus simple. Un modérateur fera l'affaire. Et si la fille réussit ? Si elle réussit la question ne se posera plus.

PROLOGUE

Le personnage Chroniqueur est contacté par un Diffuseur dès lors qu'il atteint une ville où se trouve une alcôve d'importance. L'information est simple, un message du serveur central à son attention l'attend et il doit en prendre connaissance de façon urgente.

Alors qu'il se connecte au réseau de communication du flux, il se retrouve face à plusieurs fragments, en direct de Justitiennne. Leurs instructions sont simples, bien que transmises dans leur langage cryptique, toutes ses missions en cours sont suspendues et il doit se rendre sur le champ à Toulon pour tenter d'établir un contact diplomatique avec les autorités Néolibyennes de la ville. C'est un ordre prioritaire et il devra dédier tous ses moyens à son accomplissement.

Ils ne font bien évidemment pas mention de l'opération Mirage, ils se contentent de l'informer que d'autres agents ont été déployés sur le terrain pour accomplir d'autres tâches, mais que la connaissance de leurs objectifs n'est pas pertinente par rapport à ses propres buts.

- S'il les questionne sur les ressources qui lui seront allouées pour cette mission, la réponse est laconique : « Zéro »
- S'il s'étonne de cette inadéquation entre les ressources dont ils auraient pu le doter et l'objectif ambitieux affiché, leur réponse est la suivante : « *Contact préalable. Résultat insatisfaisant. Données acquises nulles. Données échangées nulles. Cible hostile. Nécessité changement inclination. Risque aggravation si moyens déployés trop importants. Score agent adapté* »
- S'il les interroge sur la possibilité de mobiliser les autres agents déjà sur place, la réplique est tout aussi lapidaire : « Zéro ».
- S'il leur demande quel est son objectif final, au-delà de l'établissement de relations diplomatiques, ils répondent : « *Établir ambassade. Permanence = stabilité. Accroissement score culte* »

Le Chroniqueur doit donc se rendre à Toulon et prendre contact, au nom de son culte, tel un ambassadeur, auprès des autorités Africaines, sans réel autre finalité que d'améliorer les relations entre Néolibyens et Chroniqueurs dans le sud de la Franka, relations qu'il découvrira être actuellement déléteres.

NOTE

Opération Firewall est une aventure destinée à un groupe comprenant un Chroniqueur dont le rôle sera de prendre le contrepied de l'opération Mirage et d'établir des relations diplomatiques avec le culte marchand, « juste au cas où ». Si les fragments aquitains ont une confiance aveugle en leur paradigme, ce n'est pas le cas de Justitiennne qui préfère s'assurer qu'en cas d'échec, le culte puisse quand même s'en sortir avec la tête pas trop basse.



ACTE I

ZOHRA

Le Chroniqueur doit d'abord prendre ses marques à Toulon, il ne peut bien évidemment pas débarquer au palais d'Hamza pour solliciter une audience. Il comprend rapidement qu'il doit s'adresser en priorité au consulat Néolibyen pour y rencontrer la consule de la ville en charge des affaires courantes et notamment de la diplomatie.

Lors de sa première visite au consulat, décrire le bâtiment avec profusion de détails en insistant sur la beauté des lieux et la puissance qui s'en dégage ; il doit se sentir en position de faiblesse.

Le personnage doit alors patienter dans le grand hall d'entrée, comme tous les présents, pendant des heures. Il doit attendre pendant près d'une demi-journée avant de pouvoir avoir une interlocutrice à la réception. La jeune scribe écoute la raison de sa venue, souriante et aimable, puis elle griffonne quelques notes sur un bout de papier avant de lui annoncer qu'une date de rendez-vous lui sera communiquée ultérieurement.

Sur **INS+Perception (2)**, le Chroniqueur se rend compte que la jeune femme ne range pas le petit bout de papier, pire, il reste proche d'un tas de papiers similaires qui semblent prendre la poussière dans un angle de comptoir. S'il obtient 3+ succès à son jet, il voit qu'un immense registre est posé sur un piédestal derrière la rangée de scribes d'accueil, et que régulièrement certains se lèvent pour y noter des informations. Il doit parvenir logiquement à la conclusion qu'en réalité sa demande d'entretien n'a pas été enregistrée et qu'il n'aura pas de rendez-vous.

CHOPER ZOHRA

Interception de la consule :

AGI+Furtivité contre Perception des gardes & **CHA+Expression** ou **CHA+Négociation**

Obtenir un RDV avec un sponsor : **PSY+Ruse** & **CHA+Négociation**

Falsification du registre :

AGI+Artisanat pour pénétrer avec effraction dans le bâtiment & **AGI+Furtivité**. Falsifier le document, combiner **PSY+Tromperie** avec **AGI+Artisanat**

Il peut insister auprès de la scribe tant qu'il est à son desk, mais celle-ci, imperturbable, maintiendra que sa demande a été enregistrée et qu'il sera recontacté plus tard. S'il s'acharne trop ou démarre un esclandre, les Fléaux qui protègent le lieu s'emparent de lui et l'évacuent manu militari.

Le joueur est alors totalement libre de ses actions pour tenter de rencontrer Zohra, voici quelques possibilités et les jets afférents :

- *Tenter de forcer la rencontre en interceptant la consule lors de ses déplacements ou chez elle*
- *Se présenter à la réception avec un garant à même d'obtenir un vrai rendez-vous dans des délais raisonnables (un Néolibyen très important ou un Anubien par exemple)*
- *Pénétrer nuitamment dans le consulat pour falsifier le registre*

Quelle que soit la méthode employée, la rencontre avec Zohra démarre mal. Celle-ci est mécontente de devoir perdre son temps précieux à discuter avec un individu qui n'est manifestement qu'un Chroniqueur de seconde zone. Elle traite la requête, certainement vague à ce stade, du suppliant avec diplomatie mais aussi fermeté et un agacement non dissimulé.

Montrer le portrait de Zohra.

Voir la fiche de ZOHRA
sur DEGENESIS ICONS

À cet instant le joueur doit convaincre Zohra de rouvrir les négociations avec le culte technologique à travers lui ; pour cela, il doit la convaincre non de la légitimité de leurs doléances, mais de son utilité, de lui à elle directement. Il n'est pas utile de faire lancer quelque dé que ce soit au joueur ici, Zohra maîtrise l'art de la rhétorique à la perfection et n'en ferait qu'une bouchée, il vaut mieux tout jouer en RP et laisser le joueur attiser la curiosité de la consule.

À mesure que le Chroniqueur énumère tous les avantages que les Néolibyens pourraient trouver dans une coopération rapprochée avec son culte, une idée émerge dans l'esprit de la consule. Les Chroniqueurs en tant que tels n'ont aucun intérêt pour elle ou pour son frère, néanmoins, disposer d'un allié dans leurs rangs qui pourrait agir comme un agent invisible du culte marchand serait un atout considérable. Et il se trouve qu'elle a exactement le problème pour mettre un tel agent à l'essai. Depuis des semaines, l'alimentation électrique de Court Argent connaît des fluctuations préjudiciables aux activités du district.

Interrogés à ce sujet, les Ferrailleurs africains et européens se sont mutuellement rejetés la faute sans que la situation n'ait connu la moindre amélioration. Si le problème n'est pas suffisamment grave pour qu'elle s'occupe elle-même de le régler, c'est une épine dont elle serait très heureuse de se débarrasser.

Tout en feignant la lassitude et un certain désintérêt pour la chose, Zohra mentionne les soucis récents d'électricité du quartier africain au personnage en lui expliquant que « celui qui réglerait ces regrettables incidents et permettrait le rétablissement d'une alimentation stable aurait ma gratitude et celle du maître de la ville, à n'en point douter... ». Elle lui suggère alors de commencer ses investigations auprès du quartier des Ferrailleurs blancs des Ferrallies, lieu de production de toute l'énergie de la ville et à coup sûr épicerie du problème. Elle clôt alors promptement l'échange.



ACTE II

POWER SURGE

À priori, rejoindre les Ferrallies n'est pas une tâche difficile, et pourtant... Les habitants du cru vivent dans des conditions extrêmement difficiles qu'ils imputent aux Africains et aux cultes qui les ont abandonnés, parmi lesquels les Chroniqueurs. Entrer ne sera pas difficile, sortir en revanche...

Alors que le groupe parcourt l'avenue qui relie Cour Argent au Chemin brûlé, ils notent tout de suite un changement d'ambiance. Les riches maisons Africaines blanchies à la chaux et les cris des prêteurs sur gages annonçant leurs taux toujours plus intéressants ont été remplacés par des masures branlantes en taule couvertes de câbles, de bâches en plastique déchirées et le bruit entêtant du métal martelé. Les gens d'ici n'ont rien et craignent plus que tout de perdre le peu qu'il leur reste.

Alors que les personnages s'apprêtent à pénétrer le district des Ferrailleurs européens, un vieil africain au visage buriné encadré d'une barbe blanche broussailleuse les interpelle.

« Eh vous ! Oui vous là ! Où allez-vous ? Aux Ferrallies ? Oh... Vous savez, vous ne devriez pas, c'est dangereux pour les gens comme vous... »

Wisal tente fortement de dissuader tous les non-européens et les Spitaliers de s'enfoncer plus avant dans le quartier, les locaux risqueraient de s'en prendre à eux selon lui. Interrogé sur le pourquoi, il répond assez laconiquement que la misère locale est mise sur le dos des dirigeants de la ville et que les Spitaliers sont accusés à la fois de l'échec d'une expédition dans les marais et depuis de ne pas assez aider les Ferrailleurs blancs.

S'ils insistent pour continuer il ne s'y oppose pas, mais les avertit une derrière fois avant de disparaître dans une ruelle ; si d'aventure ils l'écoutent, le Chroniqueur devra poursuivre son investigation avec ceux du groupe qui ne font pas partie des indésirables pour les gens du coin.

Peu importe leur choix, décrire avec insistance la pauvreté et la misère du quartier, des maisons faites de bric et de broc aux planches instables en équilibre sur les câbles qui serpentent sur le sol détrempé en passant par les maigres rations de bouillon de cuir dont se nourrissent les résidents. Les personnages doivent ressentir la détresse et la colère qui émanent de ce lieu.

Le Chroniqueur s'enfonce dans les Ferrallies. A chaque intersection, au détour de chaque ruelle, il ne rencontre que des visages fermés, hostiles. Les hommes semblent menaçants, les femmes détournent le visage de leurs enfants, tirent les rideaux miteux de leurs maisons pour se cacher à la vue de l'intrus. S'il cherche à interroger quiconque pour glaner quelque renseignement, il n'obtient pour réponse qu'un crachat méprisant sur ses pieds, ou un simple « Dégage sale traître ! ».

Afin de ne pas s'égarer totalement dans le district, le personnage doit réussir un jet d'**INS+Orientation (2)**. Un succès lui permet de faire une découverte fortuite.

Dans le méandre des voies sinueuses qui le mènent au coeur des Ferrallies, le Chroniqueur et ses amis tombent sur une scène déchiran-

te. D'un taudis en taule rouillée renforcée d'états en bois vermoulu, presque pourri, leur parviennent des hurlements sanglotant de femme. Alors qu'ils s'approchent de l'entrée, ils observent un attroupement de Ferrailleurs à la mine grave. Tous ont le regard bas, certains jouent nerveusement avec une pièce de tissu ou un objet afin de s'occuper les mains.

Si le Chroniqueur veut se faufiler pour observer de plus près, il doit réussir un jet d'**AGI+Mobilité (2)** ; en cas d'échec, il bouscule un peu trop brutalement l'un des protagonistes qui le prend violemment à partie. Compte-tenu du nombre de personnes rassemblées ici et de leur hostilité, répondre par la force est inenvisageable, le Chroniqueur doit alors faire son possible pour désamorcer le conflit avec ses mots, sa logique et son charisme.

Lorsqu'il parvient enfin sur le pas de la porte, le Chroniqueur découvre une scène macabre. L'embrasure donne immédiatement sur une petite salle de séjour ayant pour seul éclairage une lampe tempête posée dans un coin de la pièce. Sur une natte couvrant le sol de terre battue gît un petit corps recouvert d'une pièce de tissu grisâtre. Une femme hurle sa douleur, à genoux devant l'enfant, alors qu'une seconde femme la tient dans ses bras. Le Chroniqueur ne peut voir le visage de la mère endeuillée, mais celle qui la reconforte a le regard aussi dur que l'acier, plongé dans le vague, à l'horizon, comme si elle fixait quelque chose par-delà les murs de la maison et les gens rassemblés. Son visage fatigué et couturé n'exprime aucune émotion.

Montrer le portrait d'Hurlante.

Les hommes et les femmes s'avancent dans la pièce pour déposer chacun un objet aux pieds de l'enfant. Pour la plupart il s'agit de petits animaux du delta sculptés dans une feuille de métal. Bien que simples, ces figurines sont fines et élégantes, révélant le savoir-faire de ceux qui les ont réalisées.

Alors que le Chroniqueur contemple en silence la scène, un bruissement monte de derrière. « C'est lui... » « C'est Nestor... » « Nestor est là ! » « Ecartez-vous, laissez-le passer ! ».

Un homme bien bâti mais de petite taille fend la foule sans encombre. Il a le visage fermé, ses lèvres sont pincées et cernées d'une barbe de plusieurs jours. Ses cheveux noirs sont coupés à ras, ses yeux fins et perçants observent tout. Il s'arrête un instant sur le Chroniqueur qu'il dévisage en silence.

Montrer le portrait de Nestor.

Puis il continue sans dire un mot jusqu'à atteindre la pleureuse. Sur un simple signe de tête, celle qui la tenait la libère de son étreinte. Il pose alors sa main droite sur l'épaule de la mère. « Je suis désolé pour ta fille Colombe... Profondément désolé... ».

Dans un sanglot étranglé elle répond « Si... Si seulement... Seulement nous avions... Des médicaments... ». Elle fond en larmes de plus belle. Ses cris déchirent les coeurs de l'assistance. Tous détournent le regard, affligés.

« Je sais... Je sais... ». Sur **INS+Perception (3)** le Chroniqueur remarque que la poigne de Nestor sur l'épaule de la femme s'est crispée et qu'une unique larme lui parcourt la joue. Il dépose une figurine métallique sur le ventre de l'enfant, un oiseau, une mouette ou un goéland, puis il tourne les talons et sort de la pièce.

Le Chroniqueur va certainement souhaiter le suivre. Cette fois-ci personne ne s'oppose à sa circulation et il peut sans difficulté emboîter le pas au loup alpha. Ce dernier prend la direction de la Grande Halle.

SCRAP TALK

Pour les interactions avec les Ferrailleurs, préférer le RP afin de pousser le personnage dans ses re-tranchements. Il doit comprendre que son culte, même si indirectement, est responsable de la situation des malheureux locaux pour les avoir abandonnés à leur sort.

Si un jet est nécessaire, privilégier **CHA+Expression**, **CHA+Négociation** ou **PSY+Domination** à (2) selon les circonstances.

Voir la fiche d'HURLANTE
sur DEGENESIS ICONS

Voir la fiche de NESTOR
sur DEGENESIS ICONS

LE LOUP ALPHA

Nestor reste très évasif si il est interrogé sur quel qu'autre sujet que ce soit. Il ne connaît pas ce Chroniqueur et le fait qu'il soit en mission pour l'ennemi l'intrigue autant que l'inquiète.

Après leur échange, quoi que le joueur décide de faire, Nestor parle de lui à Mirage et Factor pour mettre le Commando Requiem sur sa piste.

En chemin, il s'arrête et grimpe sur un bidon métallique posé sur un quai. Naturellement, les Ferrailleurs des environs se rassemblent autour de lui et en quelques minutes à peine une petite foule s'est constituée. Nestor commence alors sa harangue, plein de fougue.

« Mes soeurs ! Mes frères ! Aujourd'hui encore nous payons un lourd tribut à l'injustice que nous subissons depuis des années ! L'une des nôtres a perdu son enfant, une petite fille, innocente, obéissante, travailleuse, qui n'a jamais fait de tort à personne ! Tout ça parce que les têtes d'oeuf ne veulent pas soigner sans rémunération et que les faces de charbon nous volent ce qui nous revient de droit ! Combien de temps allons-nous encore supporter les humiliations ? Les spoliations ? La mort de nos enfants ! Assez ! Assez !! Le pillard maudit doit nous entendre ! Nous avons le droit d'exister !!! »

La foule est électrique, les Ferrailleurs hurlent, ils acclament l'orateur qui ne cache pas sa haine des africains. Les craintes de Zohra étaient donc fondées.

Le Chroniqueur peut attendre que la foule finisse par se disperser. Avant qu'il ne puisse agir, Nestor se dirige vers lui d'un pas décidé et l'invective. « Je ne crois pas vous avoir jamais vu ici, votre masque ne m'est pas familier... Qui êtes-vous et que voulez-vous ? » « Un Chroniqueur qui travaille pour les Néolibyens ? Et ben... J'aurais tout vu... » « Non mes hommes ne sabotent pas l'alimentation de Cour Argent, la misère que ce salopard d'Hamza nous paie pour faire fonctionner le Module est l'une de nos seules sources de revenu, personne n'est assez stupide pour mettre en danger toute la communauté pour une farce à la con ! »

Un jet réussi d'**INS+Empathie (3)** permet de déterminer qu'il est sincère et que si ses Ferrailleurs ont effectivement saboté l'électricité des Néolibyens, il n'est au courant de rien. Sa haine des africains le rend difficile à lire mais il est innocent de ce crime.

Le Chroniqueur doit alors décider de ce qu'il doit faire, il peut d'ores et déjà revenir auprès de Zohra pour lui confirmer ses soupçons et ainsi mettre fin à l'enquête. Ecourter aussi précipitamment sa mission ne pourra avoir que des retombées négatives, mais c'est une éventualité.

L'autre possibilité plus probable est que le joueur va souhaiter continuer de creuser. Plusieurs options s'offrent à lui :

- Continuer d'interroger les Ferrailleurs ► poursuivre cette voie n'obtiendra aucun résultat si ce n'est d'attirer une attention croissante du Commando qui pourra tenter d'employer des manières plus radicales pour éliminer le gêneur.
- Chercher à identifier le problème sur le plan technique ► la piste à suivre

Il est évidemment probable que le joueur pensera à autre chose ; peu importe la piste suivie, l'essentiel pour poursuivre le scénario est qu'il finisse par interroger les Ferrailleurs africains.

Le Chroniqueur se rend au Module afin de s'assurer que le coeur du système fonctionne correctement. Le ventre métallique boursoufflé de la pieuvre de câbles et de tuyères vrombit, crache des fumeroles noires dans le ciel, fait résonner un tintement métallique effrayant pour qui ne connaît pas son langage, mais elle vit. Le joueur ne peut que constater que malgré sa vétusté, le Module fonctionne. Les ouvriers qui s'y affairant lui parlent bien de quelques pannes, mais rien d'aussi conséquent que ce qu'évoquait la consule.

Si la source fonctionne, bon gré mal gré, c'est que le problème est en aval. Remonter le réseau de câbles vers Cour Argent n'est pas aisé et nécessite de la part du personnage et de ceux qui l'accompagnent un jet combiné d'**INT+Technologie (3)** et **PHY+Athlétisme (3)**. Les câbles

courent dans tous les sens, se séparent, se rassemblent, passent sous des pontons, au-dessus de bâtiments... Les suivre s'avère éprouvant pour le Chroniqueur et ses alliés, épuisant même. Néanmoins, ils parviennent sans encombre à l'orée du district africain sans trouver quelque faille que ce soit. De là, des dizaines de câbles plus petits quittent les transformateurs des Ferrallies pour s'éparpiller dans Cour Argent ; tous les suivre un par un est impossible.

Avec un jet de **INT+Connaissance des artefacts (3)** combiné à **INT+Technologie (3)**, le Chroniqueur se remémore ses enseignements au Serveur central sur des techniques utilisées par les peuples d'antan afin d'identifier la localisation exacte d'une coupure dans un réseau électrique.

Il doit d'abord rassembler un peu de matériel à cet effet, rien qu'il ne puisse trouver aux Ferrallies, que ce soit aux Forges battantes ou à l'Eclateur, bien qu'il soit peu probable que les Frères de l'Acier le laisse approcher de leur quartier général. Il peut soit acheter l'appareil dont il a besoin, soit le fabriquer lui-même à partir de pièces détachées. Si d'aventure il choisit de construire sa petite machine, l'achat des composants électroniques lui reviendra moins cher que s'il avait dû acheter la machine complète et fonctionnelle, mais il devra faire un jet combiné d'**AGI+Artisanat (2)** et **INT+Technologie (4)** pour obtenir le résultat escompté.

Grâce à un jet d'**INT+Technologie (2)** et un appareil faisant office d'ohmmètre, il parvient à déterminer le câble endommagé et la localisation de la coupure. Surprise, celle-ci est localisée en plein coeur de la partie orientale de Court Argent.

Se rendre sur place ne pose aucune difficulté, mais trouver la « fuite » n'est pas aussi aisé. Le quartier est beaucoup plus propre, l'urbanisme y est plus organisé, même dans la section où logent les Ferrailleurs africains, et par voie de conséquence les infrastructures, notamment électriques, ne sont pas aussi visibles que dans les Ferrallies. Un jet d'**INS+Perception (3)** est nécessaire pour parvenir à suivre minutieusement le conduit électrique. Dans un recoin derrière une maison de briques séchées aux murs peints de motifs géométriques formant des fresques superposées de couleur ocre, un transformateur de petite taille trône au milieu d'une cage métallique. Une rapide observation permet de voir que le cadenas, qui fermait la chaîne métallique tenant la grille d'entrée, a été cisaillé.

À l'intérieur du local grillagé, il est facile de trouver le câble qui a été sectionné. Un jet d'**INS+Perception (2)** combiné à **PHY+Corps à corps (3)** permet de déterminer que la gaine et les fils de cuivres ont été tranchés à coup de hache. Le Chroniqueur ou d'éventuels Ferrailleurs l'accompagnant devraient être en mesure de se dire qu'un tale sabotage n'a pu être réalisé sans protection, sans quoi son auteur aurait été violemment électrocuté.

Si personne ne parvient seul à cette conclusion, un jet d'**INT+Technologie (3)** permet de le suggérer aux personnages.

Ils peuvent alors se mettre à la recherche d'indices que les saboteurs auraient laissés derrière eux par inadvertance. Sur **INS+Perception (4)**, le Chroniqueur et ses compagnons trouvent, dans un taillis d'herbes folles situé aux pieds du grillage contre le mur de la maison, une paire de gants isolants en cuir épais marqués d'une rune de Ferrailleur à l'intérieur...

Il est temps d'aller interroger les Ferrailleurs africains sur ce qu'il se trame...

ANALOGIQUE

La dérivation à un stub permet grâce à l'impédance d'un câble électrique d'une certaine longueur de déterminer l'emplacement d'une coupure sur un câble de composition similaire. Il suffit de recouper les valeurs des impédances pour déterminer la distance entre le point de mesure et la coupure, et donc de localiser celle-ci.



RUNE

Le Chroniqueur et ses camarades peuvent lancer **INT+Légendes (4)** pour tenter d'identifier la rune qui frappe les gants abandonnés et ainsi, peut-être, trouver leur propriétaire. Les Chroniqueurs et les Ferrailleurs ont +1D.

Succès, aucun déclencheur : la rune est atypique, elle ne ressemble pas à celles qu'ils ont l'habitude de voir. Ce doit être celle d'un Ferrailleur africain.

Au moins 1 déclencheur : les Ferrailleurs africains ne fonctionnent pas comme les européens, pour eux le sens de la communauté est beaucoup plus développé et il est possible que la rune ne soit pas celle d'un individu mais celle d'un « clan » de Ferrailleurs...

Au moins 2 déclencheurs : les africains veillent sur leurs anciens qui à leur tour guident les jeunes. Aucun aîné n'a pu cautionner un tel acte, s'adresser aux vieux Ferrailleurs du « clan » pourrait considérablement aider à l'enquête...



ACTE III

SOBEK'S FANGS

À ce point de l'enquête, le Chroniqueur et son groupe peuvent très bien décider de faire un rapport à Zohra. Ils ont accumulé suffisamment de preuves pour disculper les Frères de l'Acier, et la consule s'en contentera certainement, même si cela ne lui plaira guère, et que dès son retour Orma aura des comptes à rendre sur les agissements de sa communauté, ce qui ne lui plaira pas non plus.

Toutefois, il est plus que certain que les joueurs voudront mener l'investigation à son terme. Pourquoi les Ferrailleurs ont-ils fait ça ?

DIVISION

À partir de cette étape, avoir des personnages africains dans le groupe, particulièrement des Anubiens, Fléaux ou Ferrailleurs, pourra aider considérablement la progression de l'enquête.

Si le Chroniqueur a des africains comme alliés, il ajoute +1D à tous ses jets relationnels avec les locaux. Les cultes cités plus haut bénéficient eux de +1D par point en Réseau.

En revanche si le Chroniqueur poursuit son enquête seul ou uniquement avec des personnages européens, il aura -1D à tous ses jets sociaux. Les africains se montrent méfiants envers ce démon masqué qui pose beaucoup trop de questions. Aucune hostilité, mais ils n'hésiteront pas à couper court à toute conversation qui devient gênante pour eux.

En cherchant le quartier pour la source de la coupure, le Chroniqueur et ses acolytes ont pu observer que certains bâtiments de la zone résidentielle apparaissaient plus grands, plus volumineux que la plupart des demeures du cru. Ce sont des maisons communautaires dans lesquelles les membres originaires d'une même ville africaine, d'un même village, or membre d'un même clan, se regroupent pour discuter des affaires collectives sous le regard bienveillant des anciens qui tiennent le bâton à palabre. Le bruissement des pierres à l'intérieur du cylindre en rotin servent à appeler les membres du clan à la discussion, à répartir la parole, et à faire en sorte que les disputes et conflits se règlent sans violence.

Ces grandes bâtisses sont généralement centrales à un pâtre de maisons, et couvertes de symboles, totems, masques, ossements et autres décorations permettant de distinguer à quelle ethnie la maison commune appartient. Les étrangers y sont les bienvenus, mais ils doivent faire preuve de déférence envers les ancêtres et la sacralité des lieux.

Sans grande difficulté, le groupe finit par trouver une grande habitation dont l'entrée est flanquée de deux panneaux métalliques octogonaux dans la surface desquels a été découpée une forme identique à la rune qu'ils ont trouvée sur les gants.

L'entrée n'est pas fermée, simplement protégée de l'extérieur par un rideau de perles en bois. Le bruissement qu'il fait lorsque les personnages l'écartent attire l'attention d'une petite silhouette qui se découpe du fond lumineux de la grande salle dans laquelle ils pénètrent. Ils ne peuvent encore distinguer son apparence mais elle les aborde en africain « Oui ? Puis-je vous aider messieurs ? ».

Anianka s'approche d'eux alors qu'ils répondent, potentiellement expliquant la raison de leur présence. C'est une femme à la peau de couleur caramel de petite taille. Ses cheveux sont rasés, ses yeux irisés de petites tâches dorées, son visage est ridé même si elle ne paraît pas si vieille que ça. Deux disques noirs en céramique de grande taille sont

insérés dans ses lobes d'oreille. Elle est la doyenne de sa petite tribu de Ferrailleurs et en tant que telle la gardienne de sa communauté. Ce n'est pas une alpha, ce titre n'échoit qu'à Orma, mais c'est une récupératrice respectée et influente.

La conversation peut se dérouler de nombreuses manières selon ce que le Chroniqueur et les autres personnages choisiront de dire. Anianka est pragmatique, comme tous ceux de son culte, expérimentée, on ne la lui fait pas, elle a parcouru le monde, et respectueuse des traditions. A moins que les joueurs ne commettent un impair majeur, solliciter un jet de **CHA+Considération (3)** pour les empêcher d'en arriver là, elle écoute ce qu'ils ont à dire attentivement. S'ils produisent une preuve de ce qu'ils avancent (présenter les gants), elle se décompose en les prenant et en les étudiant.

« C'est bien la rune de ma famille... De toute façon vous l'avez vue sur le parvis de notre demeure... Ces gants, je les connais, ils sont au jeune Kikongo... Qu'a-t-il fait encore ? Venez avec moi nous allons tirer ça au clair ! ».

Elle entraîne derrière elle le groupe d'un pas déterminé vers une maison plus modeste à la périphérie du bloc de résidences. Sans s'encombrer d'aucun protocole elle pénètre dans le foyer et se met aussitôt à crier « Houssa ! Houssa ! Où es-tu ? Et où est ton cadet ? ».

Pour seule réponse une tête juvénile aux cheveux crépus coupés court émerge d'une pièce latérale. « C'est moi que tu cherches tante Anianka ? Papa n'est pas là, il est parti prendre son quart à l'Affinerie. Que puis-je... ». Avant qu'il ne finisse sa phrase, la doyenne lui flanque les gants sous le nez et d'un air furibond l'invective. « Tu m'expliques ? Pourquoi ces étrangers ont-ils trouvé ça ? Hein ? ».

Le jeune homme se replie sur lui-même, sa « tante » représente une figure d'autorité et il ne dira ni ne fera rien d'irrespectueux, mais il refuse de parler, se contenant de secouer la tête lorsqu'il reçoit une injonction, à mi-chemin entre la défiance et la peur. Le Chroniqueur et ses alliés doivent trouver les mots justes pour l'amener à s'ouvrir et reconnaître que c'est bien lui le coupable de ce sabotage et de pourquoi il s'en est pris aux installations électriques du quartier africain.

S'ils le rudoient verbalement, Anianka ne bronche pas, elle est furieuse et si le gamin se fait malmené par des étrangers ce n'est qu'un avant-goût de ce qui l'attend quand ils en auront fini avec lui. En revanche s'ils font mine de vouloir passer à des sévices physiques, ou s'ils le violentent sans prévenir, elle s'interpose fermement et met un terme brutal à l'interrogatoire. Il n'est pas question qu'un des siens soit blessé de la sorte, son sort est entre ses mains, pas les leurs.

S'ils ne vont pas trop loin, le jeune homme finit par craquer et admet son forfait, la voix étranglée par des larmes de rage et de crainte « Oui c'est moi qui ait coupé le câble ! Ça vous va ! ? C'est moi, voilà, c'est tout ! » « Non il n'y avait personne d'autre, j'ai agi seul... » « C'est pour nous venger de ces putain de Frères de l'Acier ! Comme ça Hamza et Zohra ne leur verseront plus un dinar !! Vous n'en savez rien vous, vous n'êtes que des étrangers, mais ça fait des semaines que certains des nôtres disparaissent sans que personne n'en ait rien à foutre !! Putain, on a même retrouvé le bras de Malika dans le canal il y a une semaine, et personne n'a rien fait ! On sait tous que ce sont ces connards de corbeaux ! Ce sont des chiens sans honneur, ils vendraient leur mère pour un flacon d'huile de Mardouk !! Que croyez-vous qu'ils feraient à l'un des nôtres qu'ils trouveraient seul dans une ruelle ? Hein ?!! »

Un jet d'**INS+Empathie (2)** permet de déterminer que le jeune Ferrailleur est bouleversé, que ce qu'il relate est vrai et qu'il croit dur comme fer à sa théorie. Après cet aveu, il devient hystérique, il hurle, se débat. Anianka demande, d'un air suppliant, aux personnages de sortir et reste seule un moment avec lui.

INQUISITION

Le Chroniqueur peut choisir plusieurs approches pour tenter de faire craquer le jeune Kikongo.

S'il se montre menaçant, agressif, et tant qu'il ne transforme pas ses propos en actes, il doit faire **PSY+Domination (4)** pour percer les défenses du jeune homme. Celui-ci est braqué et la violence, même psychique, ne fera que l'enfermer plus.

S'il essaie de se montrer compréhensif, curieux de ses motivations, il devra faire un jet combiné d'**INS+Empathie (2)** et **CHA+Expression (3)** pour prouver sa bonne foi et amadouer le jeune.

Il peut essayer aussi d'embobiner le gamin en prétendant vouloir l'aider, il doit alors lancer **PSY+Tromperie (3)** avec **CHA+Expression (3)**.

Acheter le Ferrailleur pourrait s'avérer payant mais aussi coûteux sur un jet de **CHA+Négociation (4)**.

Après un bon quart d'heure elle les rejoint à l'extérieur de la maison « Il est calmé... Je ne sais que dire... Je... Je suis confuse. Il est jeune, vous savez à cet âge on ne réfléchit pas. *sourir* Il va falloir que j'en parle à la consule... Si je puis vous demander un service, pouvez-vous me laisser lui en parler avant de faire votre compte-rendu ? S'il vous plaît ? Je vous promets que nous réparerons les installations endommagées et que je parlerai de votre rôle dans cette affaire, mais il faut que nous gérons ça à notre niveau, avec nos règles, nos coutumes. Si Orma était là ce serait plus facile, mais en son absence c'est à moi qu'il incombe de faire le nécessaire. Je vous promets qu'il sera puni mais de grâce, laissez-moi parler à son excellence d'abord ! »

« Les disparitions ? Oui... Il y en a eu quelques-unes, mais vous savez, le delta reste dangereux, et même l'huile ne peut tous nous protéger, certains tombent entre les griffes des Phéromanciens, d'autres meurent contre les drones... Parfois même quelqu'un se noie en chavirant dans un canal, c'est horrible mais c'est ainsi, les jeunes ont juste plus de mal à l'accepter alors ils s'inventent des histoires. Ça n'aide pas que certains anciens leur racontent des mythes épiques... Mais bon, peut-être faudrait-il creuser l'histoire de la petite Malika... Je ne savais pas que l'on avait retrouvé un membre... Si vous voulez approfondir la question vous pouvez vous renseigner aux alentours, je ferai passer le mot que vous êtes dignes de confiance. Encore merci pour votre compréhension ! »

Le Chroniqueur doit alors poursuivre ses recherches, cette fois-ci sans autre piste que le cadavre dont a parlé Kikongo. Pour se renseigner auprès des Ferrailleurs de Cour Argent sur les disparitions et celle de Malika, il doit réussir un jet d'**INT+Légendes (4)**. A force de questions, les gens l'aiguillent vers une vieille dame un peu fantasque nommée Anabignassa et qui réside au nord-ouest du palais.

Lorsqu'ils la trouvent enfin, la vénérable ancienne est assise sur un fauteuil à bascule. Son visage est marqué par les années, ses rides et ses cicatrices sont telles un récit de vie, long et rempli d'aventures. Ses cheveux blancs sont pareils à une pieuvre folle dont les tentacules sont autant de tresses qui partent dans toutes les directions. Elle porte de lourdes boucles d'oreilles en métal gravées d'un symbole qui est à n'en point douter sa rune de Ferrailleur. Sa tenue est un enchevêtrement de pièces de tissu et de métal indescriptible, mais sa caractéristique la plus marquante est son regard d'un blanc laiteux contrastant avec sa peau noire ébène. Elle est aveugle !

Le Chroniqueur et ses compagnons arrivant dans la cour de la résidence où la vieille dame se prélassait, elle réagit immédiatement à leur présence. « Qui va-là ? Je ne vous connais pas, approchez-vous un peu mes enfants... » De sa voix rauque alors qu'ils s'avancent, elle poursuit « Aaaahhh non... Des nouveaux venus. Qui êtes-vous mes garçons ? C'est la première fois que vous venez ici n'est-ce pas ? Qu'est-ce que la vieille Anabignassa peut faire pour vous ? »

Après leurs explications, la vénérable semble perdue et en colère à la fois, son expression se durcit et elle fait non de la tête. « Je le savais... La vieille Anabignassa le savait ! Mais personne ne m'écoute. Tu es aveugle qu'ils disent, que peux-tu savoir ? Oh mais je sais. Je ne vois pas, mais je sens, ça oui je sens et j'entends très bien. Mieux que vous tous. Personne ne fait attention à Anabignassa, mais elle entend et sent les choses. Il y a 10 jours, elle a entendu les cris étouffés de la petite dont ils ont retrouvé le bras, ça oui elle les a entendus ! Là-bas ! » Elle pointe du doigt une vague direction au loin. « Elle a entendu, et elle a senti. Un parfum que l'on ne sent pas souvent par ici, ça sentait comme lui. » Et là elle pointe du doigt l'Anubien du groupe avant d'ajouter « Il sentait la mort et les onguents ! La mort a emporté la petite contre son gré ! Et d'autres avant ça ! »

La révélation de l'ancienne est terrible, un embaumeur aurait enlevé

THIS IS BAIT

Si pour une raison quelconque Anabignassa ne permet pas aux personnages d'accéder au temple abandonné ou s'ils ne parviennent pas à stopper la cérémonie, une alternative serait de laisser Kikongo se racheter en proposant de servir d'appât pour l'assassin.

Deux possibilités ici, soit les personnages interviennent dès que le jeune Ferrailleur est attaqué, ce qui sera plus sûr pour lui mais présente le risque de ne pas trouver le cerveau de l'affaire, soit ils suivent les kidnappeurs avec le risque de perdre leur trace et d'arriver trop tard pour sauver Kikongo.

Dans la seconde option une série de jets d'**AGI+Furtivité**, **INS+Perception** et **INS+Orientation** sera nécessaire pour parvenir, à temps, au repaire de la secte meurtrière.

la jeune Ferrailleuse pour l'assassiner ? Quel terrible sacrilège ! Un protecteur des morts ne peut avoir fait quelque chose d'aussi horrible ! S'ils insistent auprès d'elle, l'ainée les conduit jusqu'à un temple qui semble désaffecté, aux abords du rivage. « C'est ici que je n'ai plus pu sentir la petite... Faites quelque chose, les autres ne croient pas la vieille Anabignassa ! »

Lorsqu'ils entrent dans l'édifice branlant, ils découvrent une salle d'embaumement abandonnée. Des vases canopes brisés gisent sur le sol. La table d'opération en granit est envahie de moisissure, et le naos dans laquelle repose généralement une statue d'Anubis, est vide. Les murs sont recouverts de lichen, l'humidité sature l'air, le sol est spongieux. Il règne une atmosphère malsaine de désolation dans ses lieux, les personnages avec Pulsions se sentent particulièrement mal à l'aise, comme une proie qui sentirait son prédateur approcher instinctivement.

Un jet d'**INS+Perception (3)** combiné à **INS+Survie (3)** permet de remarquer que le sol a été piétiné récemment à plusieurs endroits, formant presque un chemin dans la mousse allant de l'entrée vers la table d'embaumement. Pourtant celle-ci est d'une lourdeur incroyable, mais les traces sont formelles, la piste s'arrête à son niveau. Une inspection plus approfondie permet de voir que la table a été déplacée, laissant des marques dans le sol humide.

Un jet en coopération de **PHY+Force (15)** est nécessaire pour parvenir à déplacer l'objet, révélant un trou dans le sol dont les parois ont été étayées par des tréteaux en bois qui semblent plus récents que le bâtiment. Une échelle en bois, elle aussi assez neuve, s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Le Chroniqueur et ses associés peuvent apercevoir la lueur vacillante d'une torche.

S'ils choisissent de descendre, alors qu'ils approchent du fond du puits, ils entendent comme une litanie gutturale s'élever vers eux. Après avoir touché le sol, il devient évident que des personnes sont en train de psalmodier depuis le bout du boyau qui leur fait face. Des torches accrochées aux murs éclairent le passage devant eux. S'ils poursuivent leur exploration, ils finissent par déboucher sur une caverne aménagée ou officie un groupe de personnages inquiétants.

Un individu seul se tient debout devant une statue en basalte représentant un crocodile coiffé de deux plumes. Il a ses mains en adoration devant la créature reptilienne, et tout autour de lui des personnes encapuchonnées de noir se prosternent et répètent en chœur ses paroles. Les murs de la grotte sont couverts de décorations suspendues aux stalactites, évoquant par la sculpture de divers matériaux la figure du crocodile. Deux braséros flanquent la statue et donnent à toute cette assemblée une allure spectrale.

« Ô Sobek, moi ton grand prêtre et fidèle serviteur, Sobekhotep, t'apporte cette offrande. Que tes fils et filles bien aimés te l'apportent afin que tu te repaisses des chairs des adeptes du faux dieu ! Accepte ce modeste présent et déchaîne les eaux afin de balayer cette ville impie de la surface ! »

Les adeptes entonnent en chœur une mélodie sinistre à la suite des invocations du prêtre.

À ce stade, si les personnages ne veulent pas être repérés, tous les présents doivent réussir un jet d'**AGI+Furtivité (2)**, sans quoi un des sectateurs les repère et alerte les autres ce qui a pour conséquence de démarrer immédiatement le combat.

Alors que la cérémonie se poursuit, le prêtre plonge les bras dans un baquet en bois cerclé de fer qui se trouve juste aux pieds de la statue. Il en ressort des membres humains sanguinolents avec lesquels il se dirige vers le fond de la caverne. Un grognement suivi d'un tintement métallique se fait entendre. Puis le clapotis de l'eau. De la pénombre du

BASTON

C'est la bagarre de fin ! Il convient d'adapter le nombre d'opposants et leur force au groupe afin qu'ils puissent s'en sortir.

fond de la grotte surgissent deux énormes crocodiles qui se précipitent vers le prêtre avant qu'une chaîne attachée à leur cou ne les retienne. Le prêtre leur jette les membres comme de vulgaires bouts de viande qu'ils avalent d'un coup.

Alors que l'assemblée continue de psalmodier, le prêtre se retourne et fait face aux personnages. Son visage est difforme, hideux. Il ne porte qu'une simple tunique de lin autour de la taille et la vision de son abdomen révèle 5 cercles blancs concentriques, et des traces qui semblent mouvantes d'un 6ème...

« Des intrus ! Des intrus dans le sanctuaire sacré de Sobek ! Tuez-les ! Tuez-les tous !!! »

Au terme de l'affrontement, tous ceux des adeptes qui n'étaient pas en mesure de se battre ont profité du chaos pour s'enfuir, les autres gisent aux pieds du Chroniqueur et de ses amis, triomphants, mais avec le sentiment d'avoir survécu à l'horreur, et avec beaucoup de questions sans réponse...

ÉPILOGUE

Sélim était un jeune africain à l'avenir plus que radieux. Né au sein d'une des familles les plus riches et influentes de Tripoli, il n'avait que l'embarras du choix pour sa destinée. Seulement son père avait de grandes ambitions pour lui, et surtout pour lui-même. Les prophètes des âmes sont indépendants, donc peu fiables, il lui en fallait un rien qu'à lui. Il usa de toute son influence auprès des Anubiens pour que son fils cadet les rejoigne. Ils refusèrent, prétextant qu'on ne pouvait pas devenir Anubien si on n'avait pas le potentiel, mais le puissant cheikh n'accepta aucun refus. A force de persuasion, les Anubiens ayant aussi des ambitions politiques, ils cédèrent et envoyèrent un Embaumeur.

Le bras de l'enfant fut gratté et une réaction apparut. Trop forte pour pouvoir l'ignorer. Trop faible pour pouvoir l'initier. Ils procédèrent au rituel néanmoins, pensant cyniquement que l'enfant n'y survivrait pas. Contre toute attente il survécut, mais son corps uniquement, car son esprit fut brisé ; et il continua de se morceler un peu plus à chaque franchissement de cercle, jusqu'à ce qu'il devienne un embaumeur.

À cet instant, il avait déjà sombré dans la folie. Assailli de visions, il entendait et voyait un géant à tête de crocodile lui parler depuis une cité en ruines au cœur de la vallée du Nil, encore plus loin que le Caire. Ce monstre lui ordonna de le servir, de lui apporter des sacrifices afin qu'il devienne plus fort et qu'il prépare sa venue, l'avènement de Sobek, le vrai dieu qui détruirait le faux dieu chacal et laverait l'humanité de tous ses péchés dans un déluge sacré.

Il réunit autour de lui des adeptes et commença à enlever des Ferailleurs pour les sacrifier aux enfants de son dieu.

Les conclusions présentées ici partent du principe que les joueurs sont allés au bout de l'enquête et ont stoppé la secte de Sobek.

- Zohra et par extension le Consulat considèrent le Chroniqueur et ses amis comme utiles. Avoir un Chroniqueur diplomate est un atout qu'elle compte bien utiliser à son avantage. L'ambassadeur peut accéder à sa guise au Consulat et aux services administratifs de la ville. Elle lui donne accès à une résidence confortable à Cour Argent et l'introduit auprès du Sénat. Toutefois rien de ceci n'est gratuit, si des troubles viennent à éclater aux Ferrallies, si des Chroniqueurs ou des Juges de passage font du grabuge, elle fera mander l'ambassadeur pour solliciter son aide afin qu'il « règle la situation avec le même tact » dont il a su faire preuve par le passé.
- Le Serveur central va tenter d'établir une ligne de communication directe avec son agent sur le terrain pour avoir une paire d'yeux n'appartenant pas au Commando Requiem. A mesure que le Jour X approche et que le manque de coordination au sein des effectifs de Mirage se fait de plus en plus sentir, le Chroniqueur recevra des consignes plus directes et inquiétantes.
- Le Commando Requiem après avoir reçu l'instruction de laisser le Chroniqueur en paix va le placer sous surveillance, pour le principe. Mirage ne prête pas forcément attention à cet agent isolé mais Factor ordonne à deux de ses occulteurs de filer lui le train. Au cas où, sait-on jamais. Le personnage va se sentir épier, voir d'autres Chroniqueurs au détour d'une ruelle disparaître subrepticement sans qu'il ne puisse établir le contact. Seule la confusion du Jour X lui permettra de retrouver un quasi-total anonymat.
- Les Ferrailleurs européens, Nestor en tête, demeurent mitigés à l'endroit du Chroniqueur ; certes il les a blanchis et ils ont évité une amende salée grâce à lui, mais d'un autre côté c'est un laquais de Zohra... Le loup alpha tranche, le Chroniqueur peut circuler librement dans le quartier mais il ne doit rien voir de ce qui s'y trame réellement, autrement dit, il doit être gardé à distance respectable de l'Eclateur, en attendant de savoir dans quel camp il se trouve vraiment. Et vu que Mirage n'en sait rien et semble s'en tamponner, Nestor devra sûrement s'en assurer lui-même...

- Les Ferrailleurs africains règlent le cas Kikongo entre eux. Ils doivent verser une compensation financière, Orma n'est pas content mais Anianka arrive à l'amadouer et le jeune homme se retrouve à faire des travaux d'intérêts généraux dans le quartier. Le Chroniqueur et ses associés restent assez bien vus et peuvent passer à l'improviste parmi les Ferrailleurs pour un repas convivial ou quelques informations.
- Les Fléaux n'apprécient pas que des étrangers, européens qui plus est, soient parvenus à régler une affaire criminelle qu'ils avaient sciemment négligée. Ils ne se montrent pas hostiles envers le groupe mais vont accroître leurs efforts pour enquêter sur d'éventuels troubles en ville.
- La secte de Sobek n'a pas été totalement exterminée, tous les adeptes n'étant pas présents à la cérémonie. Sans leur gourou, ils sont perdus et surtout se sentent menacés. Les quelques membres survivants s'enfuient discrètement pour Bayonne, au plus près du coeur sauvage des marais du delta. Là ils tenteront de faire vivre leur foi impie, et malheur aux mécréants qui ont tué leur maître s'ils recroisent leur chemin.

EXPÉRIENCE

ACTE 1

Rencontrer Zohra : +2 XP

Se faire confier la mission : +2 XP

ACTE 2

Assister à la veillée funèbre : +1 XP

Réaliser que les Ferrailleurs sont innocents : +2 XP

Trouver l'emplacement de la coupure : +2 XP

Identifier le coupable : +4 XP

ACTE 3

Persuader Anianka d'aider : +3 XP

Obtenir la confession de Kikongo : +3 XP

Enquêter sur les disparitions : +4 XP

Éliminer la secte : +7 XP

Le Chroniqueur gagne un rang dans le potentiel Upload.

CARTES DE CULTES ET HISTORIQUES

Si les personnages ont imputé les coupures aux Ferrailleurs européens.

Ferrailleurs européens : -2 sur la carte de culte ; les Ferrailleurs européens se voient infliger de lourdes amendes par les autorités et doivent installer des systèmes de contournement, ne pouvant fouiller Cour Argent à la recherche de la fuite. Ils détestent les personnages, -1 **Réseau avec le culte**, et sauront s'en souvenir lors du jour X, les Chroniqueurs et ses alliés devront éviter les balles.

Néolibyens : -1 sur la carte du culte ; Zohra se satisfait de la réponse du Chroniqueur et sanctionne comme il se doit les Frères de l'Acier. Seulement la situation ne s'améliore pas ; pire, elle se dégrade et il faut ajouter aux coupures une série de meurtres non élucidés au sein de la communauté des Ferrailleurs africains. Le Chroniqueur s'est avéré inutile et elle ne lui accordera plus audience, encore moins un statut d'ambassadeur.

Si les personnages ont rapporté la culpabilité de Kikongo à Zohra sans chercher à connaître ses motifs.

Chroniqueurs : +1 sur la carte du culte ; le serveur central est satisfait du résultat de l'approche diplomatique par leur agent sur le terrain. Désormais ils ont une voie alternative à l'opération Mirage si celle-ci devait échouer : +1 **Alliés**. Le Commando Requiem surveille le personnage et ses amis.

Ferrailleurs européens : +1 sur la carte de culte ; les Ferrailleurs européens sont exonérés de la responsabilité de l'instabilité du réseau et aucune amende ne leur est infligée pour les sautes observées avant l'incident.

Ferrailleurs africains : -1 sur la carte de culte ; même s'ils respectent la volonté d'Anianka, les jeunes Ferrailleurs se sentent humiliés et abandonnés, surtout que les meurtres continuent, et donc les personnages sont tenus, en partie, pour responsable de la plus grande sévérité d'Orma envers les siens dans les mois à venir.

Néolibyens : +1 sur la carte du culte ; les autorités de la ville sont satisfaites d'avoir vu l'alimentation électrique de Cour Argent rétablie et d'avoir évité un conflit entre Ferrailleurs. Toutefois demeure la question des disparitions qui font de plus en plus de bruit au fil des semaines, mais après tout ce n'était pas la mission du Chroniqueur. Il est reconnu comme un émissaire de valeur et gagne accès au Consulat.

Si les personnages élucident toute l'affaire et mettent Sobekhotep hors d'état de nuire.

Chroniqueurs : +1 sur la carte du culte ; le serveur central est satisfait du résultat de l'approche diplomatique par leur agent sur le terrain. Désormais ils ont une voie alternative à l'opération Mirage si celle-ci devait échouer : +1 **Alliés**. En outre, le Chroniqueur a montré son efficacité sur le terrain face à une menace imprévue, le serveur aura sûrement d'autres missions pour lui : +1 **Autorité**, +1 **Ressources**. Le Commando Requiem reçoit l'ordre de ne pas lui nuire... Ce qui rend Mirage encore plus méfiante...

Ferrailleurs européens : +1 sur la carte de culte ; les Ferrailleurs européens sont exonérés de la responsabilité de l'instabilité de la grille et aucune amende ne leur est infligée pour les sautes observées avant l'incident.

Ferrailleurs africains : +1 sur la carte de culte ; certes Kikongo a été exposé comme le fauteur de troubles, mais les personnages sont parvenus à prouver qu'il y avait bien des assassinats au sein de la communauté et que ses actions n'étaient pas infondées. Le jeune homme devra payer sa dette, mais le culte sans son ensemble est reconnaissant aux personnages de les avoir aidés à se protéger. +1 **Réseau** grâce à Anianka qui pourra servir d'intermédiaire auprès des africains Ferrailleurs.

Néolibyens : +2 sur la carte du culte ; les autorités de la ville sont satisfaites d'avoir vu l'alimentation électrique de Cour Argent rétablie et d'avoir évité un conflit entre Ferrailleurs. En outre, l'élucidation des mystérieuses disparitions au sein des Ferrailleurs africains doublée de l'élimination d'une secte de fous rend le Chroniqueur et ses compagnons très sympathiques aux yeux des dirigeants de la ville. Il reçoit le rang d'ambassadeur et Zohra fera le nécessaire pour le recevoir dès que nécessaire... A condition qu'il n'exagère pas, +1 **Réseau**.

Anubiens : +1 sur la carte du culte ; les fils du chalc sont heureux que quelqu'un d'autre ait fait le ménage pour eux ; certes les agissements du groupe ont révélé au grand jour l'existence d'une anomalie dans leurs rangs, mais après tout cela peut leur servir désormais, à rappeler qu'ils avaient initialement refusé d'accepter le garçon. Les Néolibyens les écouteront plus.

RESSOURCES

SOBEKHOTEP

INITIATIVE: 7D / 18 Points d'Égo

ATTAQUE: Khépes, 7D, portée 1m, dégâts 8 ;
Étranglement, 7D, portée 1, étourdissement (6),
enchevêtrement

DÉFENSE: Passive 1, Corps à corps actif (Re-
traite), Lutte 7D, Mobilité 5D, Mentale 10D

SPÉCIAL: Athlétisme 9D, Résistance 10D, Foi
10D, Pulsion 9D

MOUVEMENT: 9m

ARMURE: Vêtements légers et peau de gazelle
, Armure 1

ÉTAT: 20 (Traumatismes: 8)

LES ADEPTES

INITIATIVE: 3D / 8 Points d'Égo

ATTAQUE: outils variés, 3D, portée 1m, dégâts
6; Revolver, 4D, portée (10/40), dégâts 10 ou
Shotgun, 4D, portée (5/20), dégâts 10, disper-
sion, double canon

DÉFENSE: Passive 1; Corps à corps actif (Re-
traite), Mobilité 6D; Combat à distance actif
(plonger à l'abri), Mobilité 6D; Mentale 5D

SPÉCIAL: Artisanat 7D, Conn. des Artefacts 7D,
Technologie 6D

MOUVEMENT: 4m

ARMURE: Vêtements ordinaires, Armure 0;
Couvert d'objets divers et variés, Armure 1

ÉTAT: 10 (Traumatismes: 6)

LES CROCODILES

INITIATIVE : 5D / 5 Points d'Égo

ATTAQUE : 8D, dégâts 8+D6, portée 1 m

DÉFENSE :

Passive, dans l'eau : 3

Passive, hors de l'eau : 1

Corps à corps, dans l'eau (esquive)

Mobilité : 8D

Corps à corps, hors de l'eau (esquive)

Mobilité : 5D

Mentale : 4D (lorsque les points d'Égo
tombent à 0, l'animal panique et se replie
dans l'eau)

MOUVEMENT : dans l'eau 8m, sur terre
6m

ARMURE : Peau épaisse (2)

ÉTAT : 10 (Traumatismes : 6)

PUITS D'ACCÈS



SANCTUAIRE DE SOBEK