

Derrière la porte des abattoirs

Résumé

Ce scénario met les personnages au milieu de la tentative de prise de contrôle du réseau d'approvisionnement en viande de Sigil par une famille de Seigneur Dorés, les Laurentis, alors qu'une famille d'une importance légèrement supérieure, les Korsarov, en détenait jusqu'alors le total monopole.

La pénurie qui résulte de cette « guerre de la viande » va provoquer des troubles dans la cité, et la rivalité entre ces deux Chevaliers de La Dame va s'étendre à d'autres pans de leurs réseaux commerciaux.

Engagés par la faction de l'un d'entre eux, les pjs vont devoir obliger ou aider les fournisseurs de leur quartier général à respecter leurs contrats sur cet approvisionnement, et s'ils n'y parviennent pas, trouver une nouvelle solution pour se fournir régulièrement en viandes.

Prélude

Ces derniers jours, les pjs ont entendu plusieurs personnes se plaindre de l'augmentation exponentielle du prix de la viande. Dans les auberges et les tavernes, il est de plus en plus difficile de commander un plat de viande, et les étals des bouchers sont de plus en plus vides.

La cause en est que le réseau d'approvisionnement, entièrement aux mains de la famille de Seigneurs Dorés Korsarov, est bloqué. Les Laurentis (surtout leurs hommes d'affaires, en l'occurrence) ont monté un gigantesque abattoir dans le Quartier des Guildes, à l'ancienne adresse de la Guilde des Ingénieurs. Ce bâtiment abrite un portail menant tout droit au demi-plan de Verdurane, un univers naturel sauvage inhabité, où leurs esclaves ont mis en place de gigantesques pâtures, basses-cours et enclos. Prêt à approvisionner Sigil, ce nouvel élevage gigantesque attend cependant qu'une autre partie du plan soit mis en œuvre. D'un autre côté, en effet, des hommes de main de la famille Laurentis sont allés arrêter par tous les moyens l'approvisionnement dont les Korsarov ont le monopole, dont l'origine principale est le Plan Primaire.

Alors que la pénurie prend une ampleur de plus en plus importante et que Korsarov envoie de plus en plus d'émissaires et de représentants sur le monde d'Altance, pour sommer les responsables de faire reprendre l'approvisionnement, les hommes d'affaires des Laurentis commencent à prendre contact avec les clients majeurs de la ville, que ce soient les factions ou les grands établissements du Quartier de La Dame, pour leur proposer de nouveaux contrats d'approvisionnement, à des prix sensiblement égaux à ceux pratiqués jusqu'alors par Korsarov. Comme ce dernier ne dispose plus que de quelques fournisseurs annexes de faible importance, il devient de plus en plus incapable de respecter tous les contrats qu'il a passés et ses viandes deviennent de plus en plus rares. Et si les riches de la ville mangent toujours aussi bien, pour les masses laborieuses et les bourgeois de faible importance, il est plus difficile que jamais de pouvoir trouver cette source de protéines.

UNE MISSION DE CONFIANCE

Au quartier général de la faction d'un des pjs, un responsable a décidé de faire appel aux services du personnage en question pour régler

au plus vite un problème de la vie quotidienne de la faction. Ce chef, en échange de quelques pièces d'or et/ou d'un avancement dans les rangs de la faction, propose aux pjs d'aller rappeler au responsable de l'abattoir Dupont-Eniard, situé à l'orée de la Ruche, du côté du Bas-Quartier, ses obligations résultant du contrat à l'année passé avec la faction (nourrir une bonne partie des employés, factionnaires et autres militants de la faction nécessite pas mal de viande tous les jours).

En effet, depuis quelques jours, la viande est moins fraîche, il est arrivé deux fois la semaine passée que les quantités prévues ne soient très largement pas respectées, et depuis deux jours, la faction n'a tout simplement plus reçu le chariot quotidien qui l'approvisionne.

Nantis d'une copie du contrat en question entre la faction et l'abattoir, les pjs sont diligentés à représenter la faction auprès de cet organisme, sous l'autorité d'un factor, et sont enjoins à faire preuve du sens de l'initiative et de la négociation. C'est sur ces critères qu'on verra s'ils sont capables par la suite d'assumer des responsabilités.

L'abattoir de l'Impasse Folle

Quand les pjs arrivent à l'entrée de l'Impasse Folle, au fond de laquelle se trouve l'entrée de l'abattoir Dupont-Eniard, ils constatent qu'une foule en colère d'ouvriers (environ 150) scandent des slogans à l'encontre du patron et des contremaîtres (« rendez nous notre travail ! Le peuple a faim !... »). Devant la grande entrée, au fond de cette ruelle, tous les contremaîtres font bloc, aidés d'hommes en armes assez agressifs et plutôt bien équipés (envoyés en renfort par un homme de confiance de Korsarov).

Alors que les ouvriers de l'abattoir (qui n'ont plus de travail donc plus de paye) réclament à ce que le patron se montre et vienne leur parler, le portail de l'abattoir s'entrouvre pour laisser passer un petit chariot de viande, à destination du quartier général des Marqués (qui ont déjà pris contact avec Dupont-Eniard et ont su le convaincre, par la menace de saisie de l'établissement en cas de manquement à leurs obligations contractuelles, d'assurer leurs livraisons, à partir du peu d'animaux qui arrivent encore jusqu'à l'abattoir). Les hommes armés sont obligés d'accompagner et d'entourer le chariot contre les ouvriers qui tentent de le renverser pour s'emparer de la viande. La colère est à son maximum, mais la promptitude de ces guerriers à faire usage de leurs armes a tôt fait de calmer ces pauvres gens.

Pour les ouvriers au chômage technique, ce convoi va vers le Quartier de La Dame (« les rupins ont toujours à manger, eux ! »).

Ils pourront apprendre aux pjs que l'arrivée des animaux à abattre s'est faite de moins en moins régulière depuis quelques jours, et que les chefs en ont mis progressivement de plus en plus au chômage, ce que leur situation précaire ne permet absolument pas. A leur avis, il s'agit d'une manœuvre du patron pour pouvoir justifier une baisse des salaires, licencier ceux qui ouvrent un peu trop leur gueule et augmenter le prix de la viande. D'ailleurs, les quelques uns qui ont gardé leur emploi sont les plus dociles. Un autre ouvrier dira qu'il s'agit encore d'une tactique pour affamer la Ruche, parce qu'il sait de source sûre qu'à l'abattoir du Fossé, il se passe la même chose.

Si les pjs essayent de parler avec les hommes d'armes (qui se sont divisés en deux pour accompagner le chariot de viande des Marqués en

conservant une garde sur l'abattoir), les pjs seront en premier lieu brutalement repoussés (ils sont une vingtaine de chaque côté) et devront faire preuve d'un solide sens de la négociation (diplomatie à 20) ou de l'intimidation (DD20) pour parvenir à leur tirer un mot. Ils avoueront juste avoir été appelés en renfort pour assurer la sécurité des lieux, comme la situation est explosive, du fait du faible arrivage d'animaux à abattre. Abar, le chef de ces guerriers (un guerrier indien assez talentueux) sait que les animaux arrivent du Quartier du Marché mais pas les autres. Ils diront travailler pour Dupont-Enard, mais ça n'est pas tout à fait vrai. D'eux-mêmes, ils ne laisseront pas passer les pjs, fussent-ils des représentants d'une faction, ils laisseront la décision aux contremaîtres.

Si les pjs s'adressent aux contremaîtres, ils auront affaire à Touba, le plus intimidant de toute cette bande, qui lui aussi est sur les nerfs. Avec un jet de diplomatie à 15, les pjs pourront justifier de rencontrer le patron. Les contremaîtres savent, eux, que les bêtes leur sont envoyées des enclos de plusieurs fournisseurs, mais que le principal, qui représente 90% de leurs arrivées, est Patrick Lemastre, sur le Grand Bazar, et c'est de là que les bêtes n'arrivent plus.

Le patron, Dupont-Eniard, n'est qu'un gérant dans cette entreprise autrefois familiale, puisque Korsarov en est le propriétaire à 85% (sous le couvert de Marc Lalance, un de ses hommes d'affaire du Quartier de La Dame). Pour autant, il est secoué par ce qui arrive, et quand les pjs arriveront, il sera en train de superviser directement le travail de ses derniers abatteurs. La plupart des rampes de l'usine sont vides, la plupart des postes inoccupés. Si les pjs présentent à Dupont-Eniard la demande de leur faction, celui-ci leur assurera qu'il lui est pour l'instant totalement impossible de satisfaire leur demande. Il dira avoir fait le nécessaire pour comprendre pourquoi l'approvisionnement ne se fait plus, (il commencera la phrase « j'en ai référé à... », mais ne finira pas sa phrase — au propriétaire) mais pour l'instant, il n'a pas de réponse. Si les pjs le poussent, il pourra leur apprendre que le propriétaire (Lalance) lui a envoyé des hommes pour défendre l'abattoir (les gars que les pjs ont vu), et qu'il dit avoir envoyé des hommes de confiance mener l'enquête, mais il n'y a pas eu de réponse depuis (trois jours). En réalité, cela fait une semaine que plus aucune bête n'est arrivée depuis les enclos de Lemastre (qui sont généralement toujours pleins). Alors, Dupont a commencé par pousser ses autres fournisseurs pour compenser (ils ont tué les bêtes de plus en plus jeunes, ont vidé les élevages), mais de toutes façons, sans son fournisseur principal, il ne peut pas travailler. Il a alors racheté les viandes à des bouchers pour assurer ses contrats, mais c'est devenu finalement impossible. Il sait que ses concurrents, dans le quartier, connaissent le même problème, et personne ne sait ce qui se passe.

Lors de leur traversée de la Ruche vers les Archives, le convoi de viande et ses vingt protecteurs seront attaqués par un gang de voleurs/détresseurs, les Finigans, qui revendront ensuite ce qu'ils ont volé à prix d'or.

Hommes d'armes envoyés par Lalance, guerriers humains, tieffelins et demi-elfe, guerrier niveau 4 : FP 4 ; humanoïdes de taille M ; DV 4d10+8, pv 28 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 19 (cuirasse, rondache), contact 12, pris au dépourvu 17 ; att + 8 (armes de maître diverses : morgenstern, fléau d'arme léger, marteau de guerre, 1d8+4/ x2, x2, x3) ou distance +6 (arbalète lourde, 1d10, 19/20, 36m).

Js : +2/+6/+2

Dons : attaque en puissance, enchaînement, vigilance, arme de prédilection, spécialisation martiale.

Compétences : escalade +2, saut +4, détection +4, perception auditive +3, intimidation +5.

Chef d'hommes d'armes humain, guerrier niveau 8, FP 8 : humanoïdes de taille M ; DV 8d10+24, pv 60 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 19 (cuirasse +2, dex), contact 12, pris au dépourvu 17 ; att + 14/+8 (étripeur +1 de feu, 2d6+ 9+1d6 de feu, 19/20) ou distance +10/+5 (arc long composite de force +3, 1d8+3, x3, 33m).

Js : +3/+8/+3

Dons : science de l'initiative, science de la destruction, attaque en puissance, enchaînement, vigilance, arme de prédilection, spécialisation martiale, science du critique.

Compétences : escalade +5, saut +8, détection +8, perception auditive +8, intimidation +10.

Équipement : *étripeur +1 de feu, cuirasse +2, 800 po, deux charmes de sang, arbalète et carreaux.*

Les boucheries et autres abattoirs du quartier

La pénurie concerne tout le monde. Les pjs pourront voir les étals de bouchers quasi-vides, avec quelques restes de viande avariée (un boucher pourra expliquer aux pjs comment la viande que l'on vend dans la Ruche est préparé à partir des restes de ce qui n'a pas été consommé dans les autres quartiers — alors même qu'il s'agit du quartier des abattoirs).

À l'abattoir du Fossé, un leader de la Ligue révolutionnaire a motivé les chômeurs mécontents à se révolter contre leur patron et l'usine est à feu et à sang.

LE GRAND BAZAR

Les Indés

Sur le Grand Bazar, les gens sont très critiques à l'égard de Lemastre. À vrai dire, ce sont surtout les Indés qui n'aiment pas trop ce riche matois, qui a éliminé à peu près toute concurrence depuis une trentaine d'années. Rachetant les réseaux des autres, envoyant ses hommes de main intimider les autres, il a réussi à avoir un quasi-monopole sur l'approvisionnement en animaux destinés à être mangés (un monopole total si l'on sait qu'il n'est que l'homme de paille de Korsarov, qui possède aussi les autres fournisseurs d'animaux). Les Indés et marchands apparentés du Grand Bazar voient donc d'un œil mitigé ce qui arrive en ce moment à Sigil : ils ricanent sous cape de ce qui arrive à Lemastre (sans en connaître la cause) et se disent que des indépendants vont pouvoir progressivement reprendre ce marché. Mais ils se demandent sérieusement si le riche Lemastre n'est pas en train de jouer un « coup ». Si l'un des pjs est un Indé, il pourra être mis en contact (s'il le cherche), avec Bria Tomay, l'une des leaders de la Libre Ligue, qui se trouve à l'auberge du Lion Rouge. Cette barde très connue (pour ses talents autant que son charisme), avait déjà mené une enquête sur Lemastre il y a de cela quelques mois (avec deux de ses amis, Letha et Lesander, les wemics) : ils avaient découvert que l'intégralité du secteur de la viande, sous couvert de divers intermédiaires, était la propriété d'un Seigneur Doré du nom de Korsarov, un ancien voïvode du monde Primaire de Xan, aussi connu pour ses nombreuses possessions dans le secteur minier sur de nombreux mondes. Bria pourra expliquer que Lemastre n'est donc qu'un homme d'affaire au service de Korsarov, comme le sont les

propriétaires de tous les abattoirs de la ville. Ainsi, tous les étals, boucheries, restaurants et autres factions reçoivent leur viande, sinon d'une unique source, en tout cas d'un unique approvisionneur, Korsarov. La Libre Ligue déteste ce genre de monopole, d'autant que les hommes (souvent des sous-fifres d'intermédiaires) de Korsarov vont racheter ou intimider (parfois brutalement) tous les nouvelles boucheries qui se montent, tous les petits éleveurs qui voudraient venir à Sigil. La Libre Ligue a souvent défendu ces nouveaux venus, mais à la longue, ils sont toujours rachetés ou poussés à rentrer chez eux.

À l'heure actuelle, la Libre Ligue a diligenté une enquête pour savoir ce qui se passe (dirigée par un certain Horacio, un roublard mustéval niveau 12 avec un style très «de capes et de crocs»), et plusieurs messages ont été envoyés sur d'autres plans pour que des indépendants viennent à Sigil avec leurs bêtes (la Ligue s'engage à les protéger). Il est évident que cette solution prendra du temps à se mettre en place, mais c'est ce qui pourrait marcher le mieux, attendu que des réseaux multiples permettraient d'éviter la situation actuelle.

Les Indés savent que l'Harmonium mène aussi l'enquête sur le sujet, puisqu'une grosse équipe de miliciens a interrogé plusieurs bouchers et éleveurs du Grand Bazar à ce sujet.

Si les pjs reviennent plus tard (au moins deux jours après), Bria (ou Horacio en personne) pourra leur apprendre que les boucheries importantes du Quartier de La Dame, toutes les maisons des Seigneurs Dorés et les grands temples de la ville sont à nouveau approvisionnés (bien qu'ils ne sachent pas par qui). Plusieurs factions ont été démarchées pour passer un nouveau contrat sur la viande (y compris celle des pjs). *Il s'agit en réalité de la mise en place du nouveau réseau, celui des Laurentiis.* A ce moment, les Indés pourront aussi dire que la plupart des factions sont venues farfouiller du côté du Grand Bazar pour savoir ce qui se passe et faire redémarrer l'approvisionnement. Evidemment, les Indés ne donnent pas ces infos à quelqu'un qui n'est pas de leur faction.

L'enclos de Patrick Lemastre

L'enclos par lequel transitent la majorité des animaux destinés à l'abattage est très connu. Qui plus est, on le voit, l'entend et le sent de loin, comme des centaines de volailles, ovins et bovins (principalement) s'y concentrent quotidiennement. Mais aujourd'hui, hormis l'odeur, il ne reste pas grand-chose de cette concentration de bêtes dans le grand enclos. Ceinturée par une épaisse clôture bardée de barbelés, cette large portion du Grand Bazar (environ un quinzième de la surface totale de ce marché) est à présent quasi vide. À ses quatre entrées, des hommes en armes (aussi peu aimables que ceux qui protégeaient l'abattoir) ne laissent passer personne, même si plusieurs bouchers sont venus se plaindre. Une délégation de l'Ordre Transcendantal est d'ailleurs là quand les pjs arrivent, dirigée par Anita Sarba, une femme d'origine espagnole vêtue d'une riche robe style renaissance et accompagnée de 4 soldats factotums de sa faction (trois moines et un demi-elfe). Elle est factor dans sa faction et représentante des siens à la Chambre des Orateurs. Elle en est sensiblement au même point de son enquête que les pjs et réclame à voir Lemastre.

Mais elle rencontre l'attitude bornée de la quinzaine d'hommes de main de Lemastre (dont les trois quarts sont des renforts envoyés par des intermédiaires de Korsarov). La seule réponse officielle qui est donnée pour l'instant (par Hercule de Tarse, le chef des hommes de Korsarov, un solide gaillard guerrier niveau 9) est que les animaux n'arrivent plus par le portail d'où ils sortent en principe, et qu'une enquête est en cours. Lemastre n'est pas présent, et il est impossible de leur faire dire où il est (*chez lui, désespéré, mais ils ne le savent pas*). Il faut réussir un jet de

diplomatie ou d'intimidation à 17 pour en arriver à une telle réponse parce qu'en principe, ces gars-là sont très peu causants. Ils ne laissent entrer personne, pour quelque raison que ce soit, et quel que soit son rang.

La vérité est que plusieurs troupes « d'enquêteurs » ont été envoyées par Lemastre puis les autres hommes d'affaire de Korsarov par le portail menant au désert d'Altrance, mais personne n'est revenu et Lemastre autant que Korsarov sont inquiets.

Quelques minutes plus tard, une large troupe de spadassins, de la compagnie des cadets de Lostrare arrivent à l'entrée de l'enclos (membres de la même académie d'escrime qui jouent régulièrement les hommes de mains, mais qui ont une réputation très « romantique » bien au-delà de leur Quartier de La Dame respectif). Ces quarante gentilshommes, dirigés par le baron Isidore de Vallette, sont mandatés par Marc Lalance pour régler le problème et quand ils l'auront dit à Hercule de Tarse, celui-ci les laissera entrer dans le grand enclos vide. La compagnie ne sera pas très causante. Avec un jet de bluff ou de diplomatie (DD18), on peut tirer d'un des cadets qu'ils vont sur un monde primaire comprendre pourquoi les cargaisons d'animaux ne sont plus livrées et pourquoi les différents enquêteurs ne sont pas revenus. Ils s'attendent à de la baston.

Il est possible, pour les pjs, d'essayer de se faufiler par-dessus l'enclos et rejoindre le grand hangar de fortune par lequel les bêtes arrivent. Les portes de l'enclos sont gardées et espacées de 200 mètres, et des patrouilles passent irrégulièrement. Le terrain est assez plat, donc tromper la vigilance de ces mercenaires ne sera pas chose aisée (jet de discrétion DD 17, DD14 si les pjs réfléchissent avant à une stratégie intelligente). Si quelqu'un est surpris dans l'enclos, il sera tiré à vu et l'alerte sera donnée (il y a 90 hommes de main en tout sur le site, dont la moitié prendra les intrus en chasse, à part s'ils ressortent de l'enclos). Le hangar est désert, mais son entrée principale est gardée par une trentaine de ces guerriers. Des torches sont plantées autour du bâtiment de nuit, pour que les gardes puissent avoir vu sur tout le périmètre. Les pjs peuvent trouver une ouverture derrière le hangar (fouille, DD 13, à 4 mètres du sol, un finestrou permet de laisser passer des humanoïdes normaux), et une autre, creusée par un animal, sur le côté droit du hangar (fouille DD 15). Le hangar, vide à l'intérieur, est strictement fonctionnel, pas de bureau. De grands tableaux noirs permettent, en y traçant des barres, de dénombrer les bêtes entrantes, mais sont vides aujourd'hui. Au sol, le passage des animaux a creusé le sol tant il en passe chaque jour. Au fond, une antique arche de pierre émet une légère luminescence pour les personnages planaires. À côté, une machine d'un mètre de haut, en métal, est pourvue d'un levier en métal. Si on l'actionne, trois grains de sable tombent au sol et ouvrent le portail vers la caverne de l'oasis d'Altrance...

Mais à l'intérieur du hangar, il faut être discret pour éviter d'attirer l'attention des gardes à l'intérieur (déplacement silencieux DD 13).

Gardiens de l'enclos, hommes de main de Lemastre : idem aux hommes de main de Lalance.

ALTRANCE

Le portail d'arrivée sur Altrance est un lieu « tabou » pour le peuple de ce pays. Il s'agit d'une petite caverne dans une oasis perdue au milieu d'un petit désert. Sur les murs sont peintes des représentations des monstres et créatures malfaisantes qui ont jadis traversé depuis Sigil vers ce monde.

La caverne ne fait pas plus de 5 mètres de profondeur, et cet amas de rochers est entièrement encerclé par une cinquantaine de guerriers (G3 à

12) du chef rebelle Banumké, qui combattent et capturent tous ceux qui sortent de cette caverne tabou.

Ce peuple, qui se considère comme humain, est composé de grands humanoïdes noirs (genre éthiopiens, mais mesurant 2m40 en moyenne et disposant de la vision dans le noir) vêtus comme des touaregs dans le désert, et avec souvent de simples pagnes dans les vallées verdoyantes.



Petit résumé historique des derniers événements survenu dans le pays Bununka

Le peuple des Bununka est assez primitif et avait un mode de vie tribal basé sur l'agriculture dans les vallées verdoyantes du Buné, le nomadisme, l'élevage et la razzia dans le désert.

Il y a de cela trois générations, des individus (à la solde des Korsarov) sont venus prêter main forte au chef de clan le plus fort (Aloundé) pour qu'il prenne le pouvoir sur l'ensemble des clans de ce vaste pays. Pour cela, ils lui fournirent des armes sigiliennes, des armures (inconnues dans ce pays) et une aide magique.

La conquête d'Aloundé fut rapide, et sa puissance subjuga le peuple Bununka, qui le reconnut comme son roi. Le dirigeant éclairé, poussé par ses conseillers (les agents de Korsarov), transforma tout le pays en un gigantesque élevage, alors qu'étaient importées depuis Sigil des espèces (volailles, ovins et bovins) inconnues jusqu'alors. Le peuple vit d'abord dans cette manne une intervention divine, mais il s'avéra avec le temps que les bêtes qu'ils élevaient avec conviction étaient accaparées par le pouvoir, qui, disait-on, devait procéder à des sacrifices aux dieux Bununka.

Durant ces deux dernières générations, la lignée des rois Bununka (aujourd'hui représentée par Aïomé) pressura son peuple en échange des cadeaux fournis par les représentants de Korsarov. L'armée régulière, équipée à la mode sigilienne, n'hésitait pas à commettre des violences pour que le roi puisse assurer les livraisons délirantes demandées par les sigiliens.

Et le peuple de ces vallées si prospères, depuis toujours irriguées par le Buné bienfaiteur, devint de plus en plus affamé, famélique.

Depuis 20 ans, une résistance s'est créée, menée par les anciens nomades. Ils sont retournés dans le désert et ont mené quelques actions d'éclat, faisant front avec leur armement limité face aux troupes du roi, reprenant des razzias pour capturer des bêtes...

Et il y a quelques semaines, de nouveaux venus de Sigil, cette fois-ci commissionnés par les Laurentiis, sont venus prêter main-forte aux rebelles. Ne proposant rien d'autre que la liberté pour tout le peuple Bununka, ces « envoyés du ciel » ont armé la résistance et les ont aidés

dans leur guerre pour prendre le royaume. Le chef des rebelles, Mamadou est finalement parvenu à battre l'armée du roi Aïomé, qui a dû à son tour fuir dans le désert.

Mamadou a été nommé roi, et pour l'heure, le peuple Bununka fait la fête. Les conseillers sigiliens du roi ne lui réclament rien, les gens peuvent se nourrir des bêtes qu'ils élèvent et le pays s'apprête à redevenir prospère.

Les armées de l'ancien roi, en déroute, sont tout de même nombreuses, et pour Mamadou et les siens, rien n'est joué. Mais sur le conseil de sigiliens qui l'ont aidé (les hommes de Laurentiis), il a placé des hommes à proximité du portail vers Sigil, pour capturer et exécuter tous ceux qui viendraient essayer à remettre Aïomé au pouvoir.

Les escarmouches menées jusqu'alors face aux « enquêteurs » diligentés depuis Sigil par Korsarov ont déjà fait plusieurs morts dans les rangs Bununka, et le nouveau roi Mamadou est assez inquiet, se demandant si ses hommes pourront toujours contenir les troupes de plus en plus importantes. Il sera sans doute plus disposé à la négociation si on lui propose quelque chose qui pacifie la situation.

L'accueil réservé aux pjs

En sortant de la caverne du portail, les pjs seront aveuglés par le soleil puissant du désert, même s'ils sont dans une oasis. Au sol, des herbes brûlées et des restes de flèches attestent de combats récents. Ils sont cernés par une cinquantaine de guerriers noirs dont la moitié est en tenue de touaregs et l'autre moitié en guerriers zoulous. *Ils étaient plus d'une centaine, mais avec l'arrivée des cadets de Lostrare, le combat a été rude et plusieurs sont partis jusqu'à la ville de Oundé pour ramener les prisonniers.*

Les Bununkas veulent faire prisonniers les pjs, ils ne comprennent rien à leur langue, mais leur chef (Touré) parle un peu le commun. Ils essayeront d'abattre les pjs le plus vite possible, avec tous leurs moyens. Les hommes de Laurentiis les ont fournis en armes (arcs et flèches de maître, deux baguettes de *boule de feu* — déjà très utilisés contre les précédents intrus, et pas mal de soins — des charmes sigiliens). Les Bununkas se sont pas magiciens mais plusieurs ont des talents psioniques, aussi disposent-ils de quelques objets en rapport avec ça. La grande taille des Bununkas leur donne une force extraordinaire, ce qui les rend très bon au combat au corps à corps.

Si les pjs ne repartent pas par où ils sont venus, ils seront à coup sûr capturés. Les guerriers de Touré attendront que les renforts reviennent pour donner l'ordre à vingt de ses hommes de conduire les pjs en prison. Pendant leur captivité dans l'oasis, les Bununkas ont fouillé leurs affaires pour y trouver des objets de valeur. Ils considèrent les armes et les objets métalliques et se les approprient, mais tout ce qui est écrit (livre de sorts, ...), ils le balancent par terre, dans le sable (ce peuple ne connaît pas l'écriture, donc ça leur paraît insignifiant). Ces objets resteront là jusqu'à ce que les pjs reviennent. Les armures n'étant pas à leurs tailles, ils les bazarderont aussi dans les buissons de l'oasis.

Ils seront amenés à travers le désert (un désert de pierraille, de gravier et de sel). Il est évident que la piste qu'ils empruntent a été utilisée des milliers et des milliers de fois pour conduire les bêtes jusqu'au portail de Sigil, des restes de plumes, des traces de sabots, quelques touffes de poils sauront mettre la puce à l'oreille au pisteur le moins aguerri. Juste à l'extérieur de l'oasis, sont amassés les cadavres d'une trentaine d'humanoïdes sigiliens, ceux qui ne se sont pas laissés prendre vivants parmi les cadets de Lostrare et les autres envoyés de Lemastre.

Le soleil cogne dans le ciel mais les Bununkas leur donneront à boire. Ils n'essayeront pas de leur parler. Après quelques dizaines de minutes de marche alors que le soleil décline, les pjs s'aperçoivent qu'un deuxième soleil, à la lueur plus pâle, se lève loin à l'ouest et commence une deuxième journée.

Après trois heures de marche, le désert fait place au prémisses de la vallée, et la petite troupe traverse le premier village, fêtés en héros par un peuple encore amaigri par des années de privations. Les pjs sont par contre regardés avec méfiance et un enfant (un mètre 70, leur jettera une pierre en les traitant de « *Mengoulou* » — démons). Les cahutes en terre crue, quoi que hautes, sont peu larges. Sous les dattiers et autres palmiers, les pjs découvrent tout un système d'irrigation aménagé à partir de puits et d'un petit ruisseau, ce qui permet de faire pousser de nombreuses plantes qui servent de nourriture aux animaux d'élevage. Chaque chef de village sait parler le commun (comme leurs ancêtres ont dû discuter avec les ingénieurs envoyés par Korsarov pour développer l'élevage, l'irrigation...).

Mais la route ne s'arrête pas là pour les pjs, et à mesure qu'ils rentrent dans les terres, la végétation se fait plus dense, quoique totalement aménagée pour l'agriculture. Si le peuple paraît maigre, les nombreuses bêtes d'élevage sont en bonne santé. A noter que dans chaque village, (jet de détection DD15), des animaux ont été abattus récemment — on pourra voir ici les restes d'un mouton pendu à un arbre qui faisande au soleil, là des chiens jouer avec des carcasses de poulets...

Chaque village abrite quelques guerriers qui font des signes de reconnaissance très joyeux à ceux qui ont capturé les pjs. Ils portent tous l'armement traditionnel (sagaie, javelots, bouclier).

Après un jour de marche, dans cette « deuxième journée » (les Bununkas ne semblent pas fatigués par ces journées de 42 heures, dont 30 heures de jour), les pjs arriveront finalement à ce qui ressemble le plus à une ville. Oundé, bâtie autour du palais royal, est une ville récente, dont les quelques rues sont blanchies à la chaux, comme tous les bâtiments. Ces bâtiments paraissent assez sommaires pour les pjs, mais ils abritaient toute « l'administration » d'Aïomé, avant que Mamadou et ses rebelles ne s'emparent du pays. Manifestement, à l'entrée de la ville, un gros campement de guerriers fait la fête, par des danses traditionnelles. La plupart ont la tenue des gens du désert, mais certains sont torsés nus, comme des zoulous.

Alors que les pjs arriveront aux alentours du palais du roi, Mamadou fera une sortie à cheval, revêtu d'une lourde armure de plates à sa taille, portant une grande épée à deux mains dans le dos, une couronne sur la tête, et plusieurs javelots traditionnels au côté. Des serveurs agitent des feuilles de palmier pour lui faire de l'air, et plusieurs de ses gardes du corps (plutôt équipés en touaregs, mais certains en armures, et un qui agit une baguette magique) l'entourent. Le peuple chante et pousse des cris de joie sur son passage.

Si les pjs ne font rien de particulier, ils seront conduits jusqu'à des cages de bambou épais, toujours ligotés les mains dans le dos. Ces cages individuelles sont refermées par des lianes épaisses et hissées à 8 mètres de haut, par un système de corde.

En dessous, deux gardes surveillent, mais s'endormiront aux heures les plus sombres de la nuit. Il y a une dizaine de ces cages et cinq autres contiennent des cadets de Lostrare, tandis qu'une autre contient, moitié mort de soif, le chambellan du roi Aïoumé, qui parle le sigilien, mais qui a trop soif pour parler.

Les cadets de Lostrate vivants, trop affaiblis et blessés pour se débattre, sont Jocelyn, Nathanaël, Yannick, Gaëtan et Michel, des jeunes de bonne famille qui pourront raconter le combat inégal qu'ils ont subi à leur arrivée. Une vingtaine d'entre les survivants qui ont été capturés, ont

été amenés pour être exécutés à la « Falaise des Morts ». Le roi est venu les voir pour leur dire qu'on l'avait prévenu de leur venue, « on » l'avait mis en garde de démons qui viendraient pour essayer de remettre sur le trône l'ennemi du peuple.

Si les pjs restent passifs, ils seront amenés le lendemain jusqu'à la falaise en question (tous sauf le chambellan), lors d'une longue procession comprenant une quarantaine de guerriers Bununka, le grand marabou (un prêtre des ancêtres Bununka) et une dizaine de pleureuses. A mesure qu'ils empruntent le passage escarpé vers la falaise, ils peuvent voir et entendre les vautours qui tournent autour des cadavres qui ont été projetés en bas la veille.

Au moment où seront lancés à bas de la falaise, le roi Aïoumé, en embuscade, lancera ses troupes contre les guerriers de Mamadou. Les suivants de Aïoumé sont près de trois cent, mais disposent tous d'armures et armes modernes. Au terme d'un combat très brutal, ils parviendront à sauver les pjs et trois des cadets, pensant qu'ils sont tous des envoyés (plus ou moins directs) de Korsarov, là pour leur apporter de l'aide.

Ils ramèneront alors les pjs et les autres jusqu'à leur camp, une ferme isolée sur le flanc de la montagne, et leur apporteront des soins. Aïoumé attend beaucoup des pjs pour reconquérir son trône, notamment qu'ils lui indiquent combien d'hommes de Mamadou sont massés à Oundé. Ils ont mené des attaques sur les villages isolés depuis trois jours, mais cela ne suffira pas à reprendre le pouvoir, puisqu'il n'a pas le soutien du peuple.

Les possibilités d'action

Autant dire qu'ici, les pjs ont peu de marge de manœuvre, puisqu'ils seront pris entre deux feux, et même deux gros feux.

1- Si d'une manière ou d'une autre, ils arrivent à attirer l'attention de Mamadou et à lui parler, celui-ci parlera aux pjs avec mépris, comme aux spoliateurs qui ont asservi le peuple des Bununkas depuis des lunes et des lunes. Si les pjs parviennent à être vraiment convaincants en disant qu'ils ne sont pas des hommes de Korsarov (de Lemastre, Lalance ou autre), il leur demandera s'ils font partie des combattants de la liberté (il fait référence aux hommes des Laurentiis, qui l'ont aidé à s'armer et à mener sa révolution). Il est possible qu'il les laisse partir s'ils sont une partie neutre, mais il leur faudra être extrêmement convaincants, et il leur expliquera ce qui est arrivé à son peuple depuis que les Korsarov exercent leur influence ici. Il sera possible de revenir par la suite pour négocier avec lui s'il peut avoir confiance en les pjs. Le pouvoir qu'il détient pourrait lui monter à la tête s'il était tenté, et il pourrait très bien devenir un nouveau Aïomé si Laurentiis ou Korsarov lui proposaient une affaire juteuse (mais là, tout dépend des pjs puisque ni Korsarov, ni Laurentiis n'ont prévu de venir négocier avec lui).

2- Quand les pjs seront en cage, il leur est possible, avec de la patience (ou de quoi désaltérer), de pouvoir communiquer avec Loundé, l'ancien Chambellan de Aïoumé. Celui-ci est au courant de toutes les bêtes qui étaient envoyées vers Sigil, et des « cadeaux » que recevait le roi en échange. Il dira cependant que le roi faisait du commerce avec les gens de « l'autre monde », qui avaient aidé Aloundé il y a de nombreuses lunes. Mais ce maudit rebelle a lui aussi reçu une aide de gens de l'extérieur (pour Mamadou, il s'agit de « combattants de la liberté », pour le chambellan, de démons du chaos). Il a reçu des armes magiques comme la lignée d'Aïoumé en avait et avec le soutien du peuple, ils ont réussi à faire tomber le régime. Le Chambellan sait que son roi s'est enfui et qu'il a encore des troupes, parce que les hommes de Mamadou ont déploré des attaques sur plusieurs villages et l'ont questionné pour savoir où se trouvait Aïoumé. Il sait où se situe un passage secret qui mène directement

du bord du fleuve jusqu'au palais, et il sait qu'y sont cachées des armes magiques dans des recoins secrets. Il pense que si Aïoumé attaquait maintenant, il aurait ses chances, comme Mamadou a dispersé ses troupes pour protéger un maximum de villes et de villages des pillages de l'ancien roi. Mais Aïoumé n'a aucun moyen de savoir cela, comme il n'a aucun contact dans la population (le peuple le hait et est heureux d'avoir retrouvé sa souveraineté, mais ça, le chambellan ne le dira pas, comme il est fidèle au maître qui faisait de lui un homme puissant).

3- Si les pjs parviennent à s'évader de leurs cages, et à ne pas être recapturés en fuyant, ils tomberont sur les troupes d'Aïomé lors de leur fuite. Si c'est le cas, cela écourtera le temps avant leur rencontre, et la situation en sera au point prévu après l'exécution.

4- Si les pjs retrouvent le chemin de l'oasis comportant le portail vers Sigil, il y a toujours entre cinquante et cent guerriers autour de la caverne. Leur désavantage est qu'ils connaissent très mal la magie et qu'elle peut les impressionner. De plus, ils ne rentrent pas dans la caverne, qui est tabou pour eux, et ils sont surtout postés devant. Une grande partie de l'équipement des pjs est soit sur ces soldats, soit sur le sol de l'oasis. Si les hommes du roi Aïomé sont avec les pjs, les défenseurs de l'oasis seront vaincus et lâcheront les armes quand ils auront subis suffisamment de pertes.

5- L'attaque du palais et de la capitale Oundé (**voir plan n°1 : Oundé, et plan n°2 : le palais royal**) : passer par les tunnels pour mener une attaque de l'intérieur du palais permet d'une part de récupérer les objets magiques présents dans une cache secrète des tunnels, et d'autre part de tuer rapidement Mamadou et sa garde rapprochée. A partir de là, Aïoumé parviendra à terrifier l'armée rebelle en brandissant la tête de Mamadou.

S'attaquer directement à l'armée stationnée à Oundé laissera le temps à Mamadou de rassembler ses forces dans son palais et d'envoyer des messagers à ses forces armées divisées. Aïoumé remportera alors la victoire, mais il sera dans une situation trop précaire à l'issue de cette bataille pour bouger de la capitale et surtout diviser son armée réduite à la portion congrue. De plus, sans un appui extérieur, il ne parviendra tout simplement pas à garder le pouvoir durablement : les rebelles et le peuple se rassembleront les jours suivants – quittant notamment l'accès à la caverne menant à Sigil — et finiront par le renverser et le tuer définitivement. Si Aïoumé mène cette attaque sur l'armée rebelle stationnée à Oundé après avoir déjà perdu des hommes en allant libérer l'oasis, il perdra le combat dès ce moment et sera tué par la charge de deux guerriers armés de lances.

Guerrier traditionnel Bununka, guerrier niveau 3, FP 3 ; humanoïde (bununka) de taille G ; DV 3d10+12, pv 34 ; Init +1 ; VD 15m ; CA 13 (torse nu avec un grand bouclier en cuir et bois), contact 10, pris au dépourvu 13 ; att + 8 (sagaie bununka, 1d8+5/ 19-20) ou distance +5 (javelot, 1d6+5).

Js : +2/+5/+2

Dons : attaque en puissance, enchaînement, endurance.

Compétences : escalade +7, saut +8.

Guerrier Bununka équipé par les sigiliens, niveau 3 (par Laurentiis ou Korsarov) : FP 3 ; humanoïde (bununka) de taille G ; DV 3d10+12, pv 34 ; Init +1 ; VD 15m ; CA 18 (cotte de maille, écu), contact 10, pris au dépourvu 17 ; att + 8

(sagaie bununka, 1d8+5/ 19-20) ou distance +5 (arc long de force +5, 1d8+5).

Js : +2/+5/+2

Dons : attaque en puissance, enchaînement, endurance

Compétences : escalade +7, saut +8

Touareg, rebelle du désert, rôdeur niveau 5 : FP5 ; humanoïde (bununka) de taille G ; DV 5d8+15, pv 42 ; Init +5 ; VD 15m ; CA 14 (tenue renforcée en cuir, dex), contact 12, pris au dépourvu 12 ; att + 8 (sagaie bununka, 1d8+5/ 19-20) ou distance +9/+4 (javeline, 1d6+5).

Js : +7/+5/+2

Dons : science de l'initiative, pistage, feu nourri.

Compétence : survie +10, escalade +7, équitation +6, natation +5, discrétion +6, déplacement silencieux +8, détection +6.

Chiens de chasse : pv 6 ; Init.+3 ; VD 12m ; CA 15 ; morsure +2 (1d4+1) ; JS +5/+4/+1 ; détection +5, perception auditive +5, saut +7, survie +1.

Dons : pistage, vigilance.

Chef de guerre Bununka (Aïomé ou Mamadou), guerrier niveau 10 : FP 10 ; humanoïde (bununka) de taille G ; DV 10d10+50, pv 120 ; Init +7 ; VD 15m ; CA 24 (*harnois +1, écu en acier +1*, dex), contact 13, pris au dépourvu 21 ; att + 20/+15 (*épée longue +3/ 1d8+11, 19-20*) ou distance +12/+7 (arc long de force +5, 1d8+5).

Js : +4/+9/+4

Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement, combat monté, endurance, arme de prédilection épée longue, spécialisation martiale épée longue, science de l'initiative.

Compétences : escalade +12, saut +12, équitation +12, utilisation d'objets magiques +6, diplomatie +6.

Équipement : *harnois +1, écu +1, épée longue +3*.

Parmi les patrouilles et groupes de guerriers bununkas, il y a toujours un individu qui a appris à manier les baguettes magiques. Korsarov et Laurentiis leur ont procuré de tels objets pour l'effet psychologique que produit la magie sur ce peuple simple. Il s'agit au choix de *baguettes de boule de feu* ou d'*éclair* niveau 6,

KORSAROV ET ASSOCIÉS

Il est quasiment impossible de prendre directement contact avec un membre de la famille Korsarov sans avoir été introduit par l'un de leurs hommes d'affaires les plus hauts placés (Marc Lalance, mais pas Lemastre), être au moins au rang de factor dans une faction acceptable (pas les Mornés ou les Xaositectes par exemple), ou faire partie d'une famille de Seigneurs Dorés.

La famille Korsarov est dirigée par Mikhaïl (52 ans) et sa mère, Olga (78 ans), qui sont les deux à prendre des décisions d'importance. Sacha (28 ans), le fils de Mikhaïl, est aussi mêlé aux affaires mais ne gère que quelques entreprises sans véritable prise et connaissance sur le réseau dans son ensemble. Le reste de la famille, Natalia la femme de Mikhaïl (45 ans), Katja et Alessia (jumelles de 22 ans) ne sont ni plus ni moins que des mondaines, déconnectées des affaires menées par la famille, et profitant de la fortune incommensurable accumulée depuis plusieurs générations par cette vieille famille de voïvodes du Plan Primaire. Les Korsarov ne font pas partie des familles de Seigneurs Dorés les plus prestigieuses, parce que leur empire commercial n'est pas dans les plus grands. Mais leur ancienneté et le faste des fêtes qu'ils donnent régulièrement leur ont toujours assuré une influence intéressante dans ce milieu sans pitié.

Les Korsarov et leur manoir

Les membres importants de la famille d'humains (Mikhaïl, Olga et Sacha) ne sortiront pas de chez eux de tout le scénario (ou par un portail donc impossibles à rencontrer).

Si les pjs demandent audience à l'entrée du manoir, on leur explique qu'ils n'ont aucune raison de rencontrer un membre de la famille et que des Seigneurs Dorés ne se compromettraient pas avec des gens du peuple. Ils pourront accepter un courrier qui finira dans les mains d'un des secrétaires.

Pénétrer dans le manoir sans autorisation sera une mort assurée (par les pièges, les gardes du corps surpuissants...)

Si les pjs essayent de prendre contact avec un membre mineur de la famille lors d'un de ses déplacements en chaise à porteur vers divers magasins, salons de thé, autres Grandes Bemeures, ils seront sévèrement éconduits par les gardes du corps de ces dames (4 ou 5, niveau 10).

Il est donc toujours possible de faire parvenir un courrier à l'un de leurs secrétaires, mais cela peut s'avérer plus long que prévu (si le secrétaire ne comprend pas l'importance du message). Dans ce cas, de toutes façon, les pjs seront renvoyés vers Lalance, ou Maïosky (un autre homme d'affaire concerné par le commerce de la viande, le propriétaire de couverture d'une vingtaine de boucheries) pour négocier.

Lalance, Maïosky et Lemastre

Dans ce cas, le rendez-vous se fera dans le bureau d'un de ces personnages, dans un cadre très classique d'un beau bâtiment du Quartier de La Dame (nombreux gardes à l'entrée, éventuellement certains déjà vus par les pjs devant l'abattoir de l'Impasse Folle ou de la Ruche). Si le comportement de ces hommes d'affaire est très calme, ils sont très mal à l'aise et dans une situation tout à fait difficile. Ils doivent régler le problème au plus vite, parce que Korsarov leur a mis la pression (il sait être persuasif dans ses menaces). Ils ont déjà envoyé tous leurs gros bras pour régler le problème, mais ça n'a pas suffi pour l'instant. Lalance a même déboursé pas mal de sa fortune personnelle pour engager les cadets de Lostrare, mais sans résultat non plus. Ils acceptent désormais leurs responsabilités vis-à-vis de leurs clients et présentent officiellement toutes leurs excuses auprès des factions. Mais les hommes qu'il leur reste ne suffiront pas à régler le problème.

Selon à quel moment les pjs viennent les voir, ils seront soit sur l'enquête n°1 : savoir ce qui se passe sur Alfrance ; soit sur l'enquête n°2 : savoir qui a recommencé à fournir certaines factions et certains commerces du Quartier de La Dame (la rumeur court à ce sujet) ; soit le problème n°3, si les pjs ont vraiment laissé passer du temps : comment

empêcher aux Laurentiis de passer contrat avec tout le monde et comment récupérer ce marché.

Ils pourront proposer une somme exorbitante aux persos (jusqu'à 50000 pièces d'or) pour qu'ils règlent le problème pour eux (et même négocier un contrat à la baisse pour la faction ou des négociations). De toutes façons, ils sont dans une position très délicate.

L'étendue de la guerre commerciale

Quand Korsarov aura eu le temps de comprendre qui il a en face de lui, les Laurentiis, la guerre aura commencé. Alors bien sûr, il doit gagner la guerre de la viande, mais il doit aussi porter de sévères coups aux Laurentiis là où ça leur fera mal (sur leurs domaines de prédilection).

Outre le sabotage pur et simple de certains biens des Laurentiis, Korsarov (dont les méthodes sont très dures, mais la susceptibilité encore plus) va essayer de concurrencer Laurentiis sur son propre terrain, et le vaincre commercialement.

Il va d'abord se renseigner (par un intermédiaire) auprès de Shemeshka la Maraudeuse, pour connaître des détails sur les Laurentiis, leurs affaires, leurs points faibles. Si les pjs se sont de prêt ou de loin mis à son service, il est possible qu'ils les y envoient, avec près de 30000 p.o. pour les services de la fiélonne.

Puis il va lancer ses attaques : -faire assassiner la courtisane préférée de Benito Laurentiis, Lucilia (une habituée des soirées mondaines du Quartier de la Dame).

-appeler une alliance avec les Marqués pour leur permettre de récupérer tout ce que la famille Laurentiis leur a spolié (il y a trois générations). Cela provoquera un procès assez long durant lequel Korsarov parviendra à obtenir des documents (par le biais de Shemeshka) pour que les Marqués puissent inculper Laurentiis.

-Racheter tous les fournisseurs de tonneaux dans une région où les Laurentiis possèdent de grands vignobles.

-Faire détruire des portails en des points où les biens des Laurentiis sont forcés de passer pour rejoindre Sigil.

-Faire couler quatre navires de la compagnie maritime des Laurentiis sur leur monde natal par des pirates locaux.

-Négocier avec toutes les factions pour qu'ils ne contractent pas avec les Laurentiis, quitte à corrompre à grand prix les factors et factols.

Korsarov n'arrêtera la guerre que s'il récupère le commerce de la viande (surtout si les Laurentiis la reperde, ce qui laisse une chance de casser le monopole si l'un des pjs qui négocient est Indé).

LE RÉSEAU DES LAURENTIIS

La famille Laurentiis est de moindre importance parmi les Seigneurs Dorés, pour la bonne raison qu'ils n'en font partie que depuis peu et qu'ils n'ont pas de titre de noblesse. De ce fait, ils n'acquerront de renommée que s'ils font la preuve de leur sens des affaires, de leur capacité à développer leur image et à adopter les codes des Chevaliers de La Dame.

L'arrière grand-père de Benito Laurentis (l'unique héritier, qui n'a que 23 ans) a fondé cette dynastie grâce à une fortune, dit-on, acquise au fil de l'épée en comme factor des Marqués. En deux générations, les Laurentiis, extrêmement ambitieux, ont su faire fructifier leur patrimoine et, par d'habiles manœuvres politiques, abattre nombres de leurs concurrents. Quelques rumeurs courent sur cette famille restreinte (puisque les seuls membres en sont Benito Laurentis et sa sœur Carolina, 26 ans) : on dit que Benito aurait fait assassiner ses parents pour devenir plus vite maître de la famille, on dit aussi que l'arrière grand-père

Massimo avait été expulsé des Marqués, après avoir tout simplement détourné une grande partie des impôts de la ville (mais cela n'a jamais pu être prouvé).

Benito est connu pour sa précocité et la complexité de son esprit. Physiquement assez fragile, il est pourtant d'une grande autorité et à défaut d'impressionner, il est impossible de nier son formidable potentiel politique.

Carolina, quant à elle, donne une apparence plus mondaine, mais la moitié des plans fomentés par la famille (et ses nombreux représentants) sont à mettre à son crédit.

Vêtus à la mode de la renaissance italienne, les Laurentiis vivent dans un ancien temple de Lathandre, jadis saisi par les percepteurs des impôts Marqués. Moins vaste que la plupart des Grandes Demeures, ce magnifique temple aménagé du district des temples est pour la famille un symbole de ce qu'ils ont su arracher au monde.

Le plan d'action des Laurentiis

C'est Benito et Carolina qui sont à l'origine du plan qui est en cours de réalisation. Ils pensent, ce faisant, s'assurer une ressource importante en acquérant le monopole sur l'approvisionnement en viande de la ville. Mais il y a aussi un but politique derrière tout ça : en humiliant des Seigneurs Dorés d'importance limitée comme les Korsarov, ils pensent mériter la considération (sinon le respect ou la crainte) des autres Chevaliers de La Dame. Par ailleurs, en prenant le monopole sur la viande, ils s'assureront que toutes les factions devront négocier avec eux et donc, d'une certaine manière, faire partie de leurs débiteurs.

Dans un premier temps, Benito a organisé la culture d'une vaste portion d'un demi-plan entièrement inhabité et à la nature luxuriante, Verdurane, et y a fait importer de nombreuses races d'animaux. Des esclaves, achetés un peu partout sur les plans, élèvent ces bêtes sur ce monde, à moindre coût.

Parallèlement, au niveau du portail menant à Verdurane à Sigil, à l'endroit de l'ancienne guilde des Ingénieurs, Benito et Carolina ont fait bâtir un gigantesque bâtiment, équipé pour être un abattoir, où d'autres esclaves vont faire fonctionner tout ça. Au beau milieu de Gundarhaval, le district bariaure, ce bâtiment fait parler, mais personne n'a su pendant longtemps ce qui s'y passait, comme rien de ce qui y entrait n'en ressortait.

À l'heure actuelle, et depuis quelques jours, Carolina prend contact avec tous les organismes et personnalités importantes de la ville pour leur proposer une « solution d'approvisionnement ». De nombreux contrats ont déjà été signés, et comme toutes les réclamations envers leur ancien fournisseur semblent rester lettres mortes, beaucoup de factions réfléchissent à annuler leur ancien contrat (avec les Korsarov) pour en passer un nouveau (avec les Laurentiis). Les prix proposés sont sensiblement les mêmes (comme Laurentiis fait travailler des esclaves et qu'il n'a pas à organiser tous les transports vers les abattoirs de la Ruche que les bêtes de Korsarov étaient obligées de faire) et tous les engagements sont pour l'instant remplis.

L'opération de séduction de Carolina Laurentiis sur les factions et autres acheteurs de gros de Sigil se poursuit, souvent par l'intermédiaires de deux négociateurs : Jil Horn (une aasimar avocate dans le Quartier des Gratte-Papier) et Ernest Laforêt (un négociant demi-elfe). Après des clients potentiels, les représentants des Laurentiis prétendent représenter un cartel indépendant récemment monté pour faire face à la crise et regroupant de nombreux producteurs de divers mondes Primaires. Dans les contrats proposés, toutes les garanties sont données en matière de remboursement si une obligation n'est pas respectée.

Comme les Laurentiis sont conscients du risque qu'ils prennent en s'opposant aux Korsarov, ils ont recruté (en plus de leur milice privée) la compagnie des Velven pour protéger l'abattoir, et leurs autres intérêts dans Sigil.

Ils ont aussi préparé une contre-attaque si Korsarov s'en prenait à leurs intérêts :

- sabotage d'une mine d'émeraudes dans les jungles d'Ariman sur le Plan Primaire (ils ont des agents avec des explosifs déjà sur place).

- des agents subversifs organisent une révolte paysanne dans le pays d'origine des Korsarov, paralysant l'économie et donc les avoirs de cette famille.

- faire brûler à Sigil leurs entrepôts sur le Quartier du Marché (un abritant des meubles de bois rares, un de textiles et literie, et un autre destiné à l'export abritant des armes fabriquées à l'Armurerie) et deux boutiques dont ils sont les actionnaires (une bijouterie du Quartier de La Dame et une imprimerie dans le Bas-Quartier).

- si la guerre dure, ils essaieront de faire assassiner Goldman (le principal avocat des Korsarov, un githzerai de la Fraternité de l'Ordre), puis Yuniskarg (un cornugon, qui a souvent fait le contact entre Baator et les Korsarov, lors de transactions commerciales).

Rencontrer les Laurentiis

Se sachant menacés par la guerre qu'ils amorcent, les Laurentiis refuseront de rencontrer directement toute personne nouvelle. Ils vont rester à l'abri de leur demeure pour quelques temps.

Mais si l'on cherche à les rencontrer pour négocier un contrat sur la viande, ou pour négocier une aide contre Korsarov, il est possible de rencontrer Ernest Laforêt, un de leurs hommes d'affaires, au Palais du Bouffon, dans un local prêté par Autochon le maître des Courriers.

Laforêt représente ses employeurs mais ne parle qu'à la première personne. Nul n'est censé savoir qu'il n'est pas le représentant d'une « nouvelle association de producteurs », mais celui des Laurentiis.

Mais si les pjs paraissent bien informés sur l'affaire, il les écouterait, et pourra même leur proposer d'espionner les agissements des hommes de Korsarov. Il prévoit que les Korsarov vont vouloir se venger et si les pjs peuvent leur apprendre à l'avance les actions de ce noble, il les paiera pour ça. Il n'acceptera pas par contre, de négocier le prix de la viande pour la faction du pj, à moins que les pjs ne soient en possession du document que détient Shemeshka concernant le détournement de l'aïeul des Laurentiis chez les Marqués (document que Korsarov va récupérer en préparant sa guerre contre les Laurentiis).

L'abattoir caché de Gundarhaval

Voir plan n°3 : l'abattoir de Gundarhaval

En restant posté aux alentours des Q.G. et établissements nouvellement approvisionnés en viande des Laurentiis, il est possible de filer les charrettes jusqu'à leur point d'origine : l'abattoir caché de Gundarhaval.

Si les pjs n'ont pas cette idée, le tuyau sur l'existence de cet abattoir peut leur venir d'un informateur payant, des enquêteurs de leur employeur (s'ils se sont vendus à Korsarov) ou de leur faction (avec qui les hommes d'affaires de Laurentiis sont entrés en contact).

Quoi qu'il en soit, ce bâtiment est bien camouflé et surtout bien défendu par la troupe de mercenaires des Velven (guerriers, barbares, roubards, magiciens). Ceux-ci ont la consigne d'être hyper vigilants et l'abattoir est actif jour et nuit.

Pour réduire à néant l'activité de l'abattoir, plusieurs solutions : le bâtiment est partiellement construit en bois et pourrait s'enflammer.

Simplement parvenir à l'arche de pierre dans laquelle s'ouvre le portail vers Verdurane et la détruire serait aussi suffisant pour que cet abattoir ferme, et avec lui, l'approvisionnement en viande des Laurentiis.

Mais être un intrus ici vous vaut d'être pourchassé à mort, à moins d'être un bluffeur de génie (bluff DD 25 ou diplomatie à 30). Les Velven sont très nombreux et très efficaces.

Les travailleurs sont des esclaves et n'ont pas l'intention de lever le petit doigt pour aider qui que ce soit. Ils regarderont tout passivement, sans dénoncer les pjs aux Velvens, ni essayer de protéger les pjs s'ils se faisaient attraper.

Le patron de l'abattoir est un genasi de la terre très dur du nom de Mariek. Il fait profil bas et ne sera pas vu à l'extérieur du bâtiment. Il vit là et dirige d'une main de fer les esclaves de l'abattoir.

Guerrier des Verden, niveau 5 : FP 5 ; humanoïde (humain, tieffelin, bariaure) de taille M ; DV 5d10+10, pv 47 ; Init +6 ; VD 6m ; CA 21 (harnois, écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 20 ; BBA +5, att +10 (serpe lourde ou pourfendeuse, 1d8+5x2 ou 1d6+5x3), ou +8 distance (1d8+3/x3, arc long composite de maître de force +3).

Js : +4/+8/+3.

Dons : arme de prédilection, attaque en puissance, science de l'initiative, spécialisation martiale, enchaînement.

Compétences : escalade +1, saut +3, déplacement silencieux -1.

Barbare des Verden, niveau 5 : FP 5 ; humanoïdes (neraphim, humain ou demi-orque) de taille M ; DV 5d12+15, pv 45 ; Init +2, VD 12m ; CA 18 (*cuirasse +1*), contact 12, pris au dépourvu 18 ; BBA +5, att +11 corps à corps (1d12+6/x3, grande hache de maître) ou +7 distance (1d8+4/x3 arc long composite de force +4) ; SA : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, rage de berserker (2/jour), sens des pièges, vision dans le noir (18m) ; AL CN

Js +3/+5/+2

Dons : arme de prédilection (grande hache), esquive.

Compétences : escalade +7, perception auditive +7, saut +7, survie +7.

Magicien des Verden, niveau 5 : FP5 ; humanoïdes (demi-elfe, humain, tieffelin) de taille M ; DV 5d4+3, pv 17 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 ; BBA +2, att +2 corps à corps (1d6/ 18-20 rapière) ou distance +6 (1d4/ 19-20, arbalète de poing de maître).

Js : +5/+2/+6.

Dons : écriture de parchemins, magie de guerre, préparation de potions, robustesse.

Compétences : art de la magie +14, concentration +8, détection +3, fouille +6, perception auditive +3.

Sorts préparés : (4/4/3/2, DD 14+niveau du sort) : 0ème niveau : *détection de la magie, hébètement, rayon de givre, son imaginaire*, 1^{er} niveau :

arme magique, armure magique, projectile magique (x2), 2^{ème} niveau : flèche acide de melf, flou, poussière scintillante, 3^{ème} niveau : boule de feu, rapidité.

Équipement : *bracelets d'armure +1, rapière, arbalète de poing de maître, 10 carreaux, cape de résistance +1, potion de flou, charme de caillot, charme de sang, potion de rapidité, 2 parchemins de boule de feu, parchemin de toile d'araignée, dague, grimoire.*

Le demi-plan de Verdurane

Il n'y a pas tellement de raisons que les pjs viennent jusque là, mais pour l'information, le portail de l'abattoir aboutit sur un bâtiment de pierre fraîchement bâti, où des esclaves de toutes races et origines poussent des animaux en file indienne à travers le portail, sous l'œil vigilant d'une quinzaine de gardes.

À l'extérieur, il s'agit d'un paysage tropical, où toute végétation naturelle aurait été coupée pour les besoins de l'élevage. Cette gigantesque propriété, vaste de plusieurs milliers d'hectares, s'axe autour d'une rivière à l'eau marron.

Les travailleurs, humains, nains, tieffelins, bariaures et demi-elfes, ont l'air miséreux. Ce sont tous des esclaves et se tuent à la tâche sans trop de répit ou de nourriture. Ils vivent dans de petits villages de cabanons.

Ils sont surveillés et gardés par des gardes pour la plupart humains, recrutés pour leur dureté. Ces guerriers attaqueront les intrus s'ils en voient, les feront parler pour savoir d'où ils viennent, puis les exécuteront, à moins qu'ils sachent bluffer à mort et justifier leur venue en disant être envoyés par Horn ou Laforêt, voire Laurentiis s'ils arrivent à parler au responsable (Dino di Ginopardo).

EVOLUTIONS ET SORTIES POSSIBLES DE LA GUERRE

Si les pjs restent passifs

Si les pjs n'abondent dans aucun sens en particulier, les Laurentiis convaincront la plupart des factions et gagneront à peu près 70% du marché de la viande à Sigil. Cela signifie que la situation sur Altrance se stabilisera comme ça (liberté), que celle de Verdurane aussi (esclavage).

La guerre entre Korsarov et Laurentiis va se réaliser et s'amplifier, et de nombreux mondes subiront leur rivalité. À Sigil, les Korsakov perdront un peu d'influence et Benito Laurentiis sera considéré avec plus de respect.

Cela signifiera, pour le pj à qui a été confiée la mission, que la proposition de Laurentiis, qui est arrivée directement au quartier général de la faction, a été retenue. De ce fait, les qualités de négociateurs et l'esprit d'initiative de ce pj n'auront pas été tellement remarqués et la faction ne retire de cette affaire qu'une période de disette.

Quelques semaines plus tard, les pjs apprendront le procès retentissant qui éclaboussera les Laurentiis, les obligeant à rendre aux Marqués près de trois millions et demi de pièces d'or. Autant dire qu'à partir de là, la guerre entre Laurentiis et Korsarov n'est pas prête de s'arrêter.



Si les pjs prennent partie pour Korsarov

Il est possible que les pjs, pour répondre directement à la demande de la faction, aident à rétablir le réseau d'approvisionnement de la viande de Sigil des Korsarov.

Cela signifiera remettre le roi Aïomé au pouvoir sur Altrance.

Cela pourra aussi amener les pjs à saboter l'abattoir caché de Gundarhavel.

Ils pourront tirer d'une telle manœuvre un profit immédiat (les hommes d'affaire de Korsarov leur promettent beaucoup d'or), mais aussi un nouveau contrat avantageux pour leur faction.

Dans ce cas, le pj à qui a été confiée cette mission verra son prestige grandi dans sa faction et connaîtra une évolution rapide.

Si l'abattoir des Laurentiis est mis hors d'activité (en brisant le portail par exemple), la vie sigilienne reprendra son cours et tout le monde, y compris les Laurentiis fera comme si rien ne s'était passé.

Si les deux réseaux marchent en parallèle, il s'en suivra une période de forte compétition entre les deux Seigneurs Dorés, avec à la clé une baisse des prix, mais aussi une détérioration des conditions de travail de tous les travailleurs de la viande (qu'ils soient sur Altrance, sur Verdurane ou dans les nombreux abattoirs et boucheries de Sigil).



Si les pjs s'engagent pour Laurentiis

Même si ça n'est pas la position la plus avantageuse (puisque ni les Laurentiis ni les pjs n'ont tellement à gagner en s'associant), il est possible pour des pjs clairvoyants de voir comment souffle le vent et de se ranger derrière Laurentiis.

A priori, le contrat prévu par Laurentiis sera tout de même passé avec la faction du pj, et n'y ayant pas joué un rôle prépondérant, ce dernier n'obtiendra qu'une évolution de statut lente.

Ils peuvent dans ce cadre jouer les agents double pour Laurentiis (et espionner Korsarov). Ils gagneront peut-être alors un futur employeur et très certainement quelques milliers de pièces d'or (10000 à se partager).

Mais cela signifiera à peu près la même chose que rester passif pour le reste.



Si les pjs abattent les deux monopoles

Il est aussi envisageable que les pjs laissent en l'état la situation sur Altrance, brisent le portail de l'abattoir de Gundarhavel, et ainsi cassent définitivement les monopoles de la viande tels qu'ils existent actuellement.

Cela peut être une solution acceptable pour Korsarov (s'il était vraiment en train d'être supplanté), mais très certainement pas pour Laurentiis (qui était en train de gagner). Les pjs ont donc intérêt à s'être montrés particulièrement discrets, parce que si on peut remonter jusqu'à eux, ils ne vont pas tarder à mourir, s'ils n'ont pas de très bons soutiens.

Plusieurs choses sont possibles : -négocier avec les Indés la mise en place de nouveaux approvisionnements en viandes (qu'ils protégeraient des appétits des Chevaliers de La Dame) et l'approvisionnement du Q.G. de la faction du pj.

-ménager la chèvre et le chou en associant Korsarov à cette manœuvre, en lui proposant un pourcentage sur ces arrivées de bêtes, une espèce de taxe en échange de son soutien contre Laurentiis, et de sa capacité à négocier.

-amener à la Chambre des Orateurs une proposition de loi pour institutionnaliser la disparition de tel monopole pour éviter à l'avenir de telles situations de pénurie. Avoir pour cela l'appui de Korsarov évitera

que plusieurs orateurs refusent après avoir été achetés par Laurentiis et Korsarov conjointement.

Réussir un tel coup de maître donnera à un pj Indé une grande influence parmi les siens, et au pj à qui on a confié cette mission une évolution rapide.

Mais derrière chacun de leurs pas, les pjs devront sentir le souffle de deux Seigneurs Dorés potentiellement en colère s'ils n'ont pas su négocier ou qu'ils n'ont pas été suffisamment discrets.