Les Carnets de l'Obscur

DARK EARTH

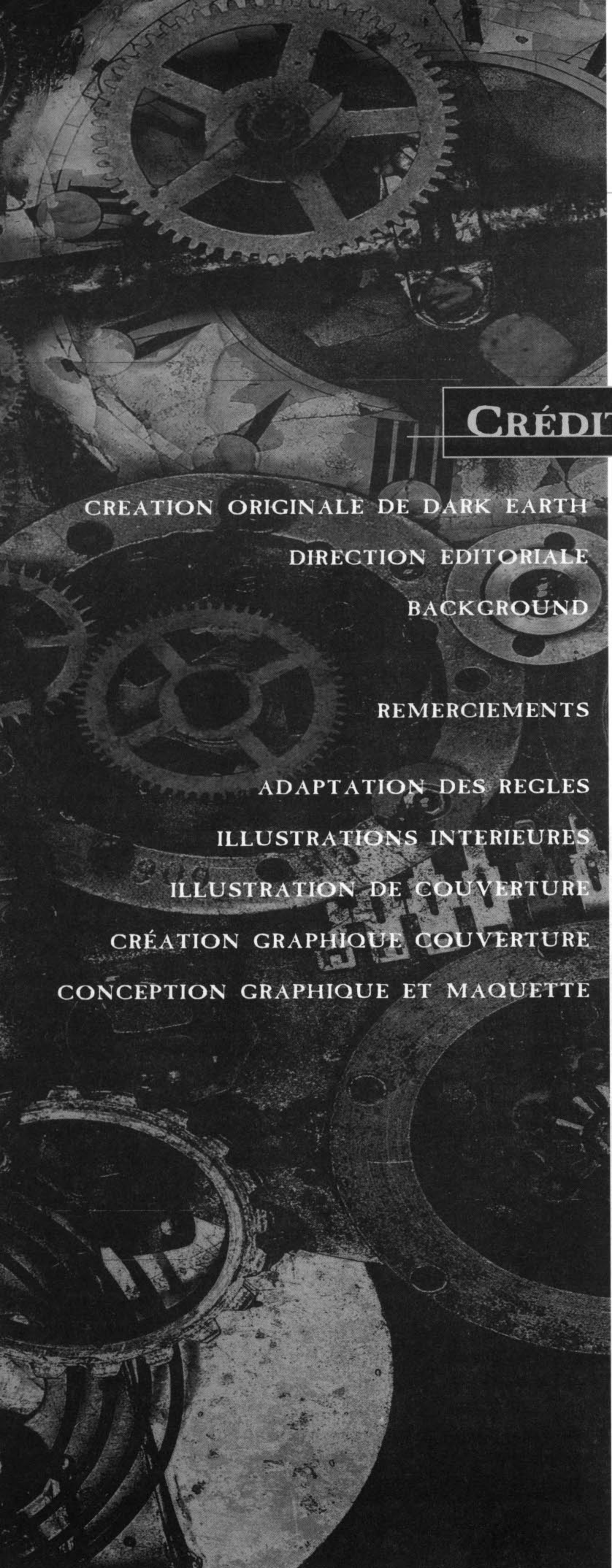
Le jeu de rôle

UN SUPPLÉMENT POUR

LES CARNETS DE L'OBSCUR



DARK EARTH



kalisto entertainment

MultiSim

DARK EARTH

CRÉDITS

CREATION ORIGINALE DE DARK EARTH — Guillaume le Pennec

DIRECTION EDITORIALE — Stéphane Marsan

BACKGROUND — Mathieu Gaborit
Tristan Lhomme
Léonidas Vesperini

REMERCIEMENTS — Aux Marcheurs des rêves : Benjamin, David, Emilie et Raphaël

ADAPTATION DES REGLES — Léonidas Vesperini

ILLUSTRATIONS INTERIEURES — Julien Delval

ILLUSTRATION DE COUVERTURE — Didier Graffet

CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE — Cyrille Daujean

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE — Patrick Mallet

MultiSim
13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

Kalisto
Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

1998. Dark Earth © Kalisto
Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

Les Carnets de l'Obscur,
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim

Sites internet : http://www.darkearth.com
http://www.kalisto.com

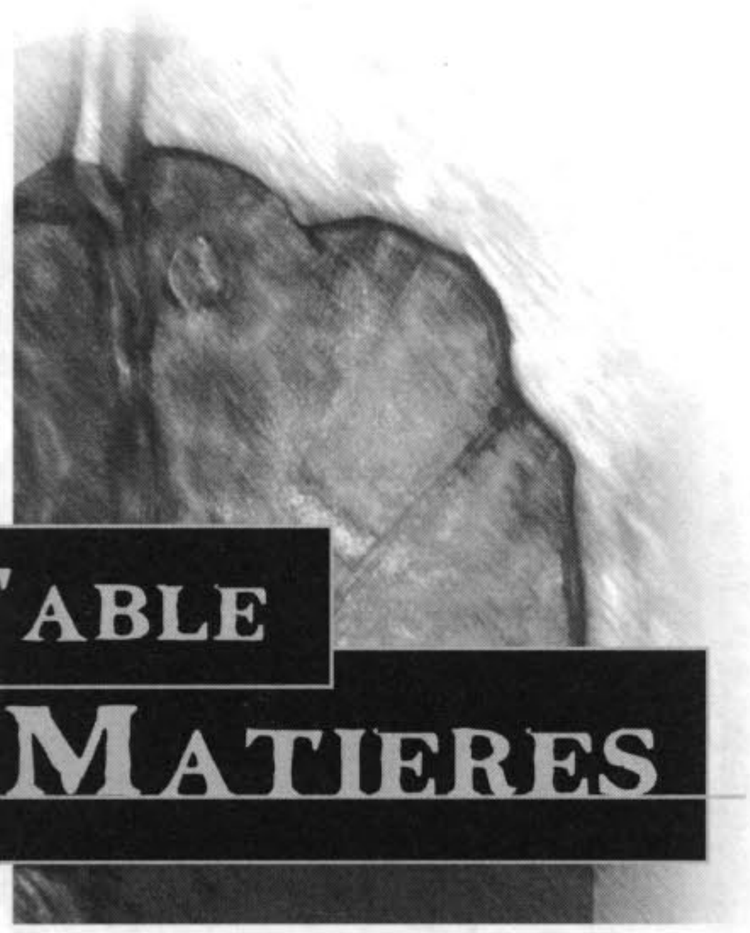


TABLE MATIERES

INTRODUCTION 4

MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT 6

PRÉAMBULE 9

I. LES MARAIS 11
1.1 - La Sirene 13
1.2 - L'auberge du Sombre-Fils 17
1.3 - La Vase-Lumiere 21

II. LES DÉSERTS 25
1.1 - La Cité d'Airain 27
1.2 - La Termitiere 31
1.3 - La Colonne Volante 36

III. LES CHAOS 40
1.1 - La Vague de Metal 42
1.2 - La Foret des Spectres 46
1.3 - L'Echo Runka 51

IV. LES SOUTERRAINS 56
1.1 - Les Cavernes de l'Urs 58
1.2 - Le Domaine des Ombres 63
1.3 - La Chambre des Livres 67

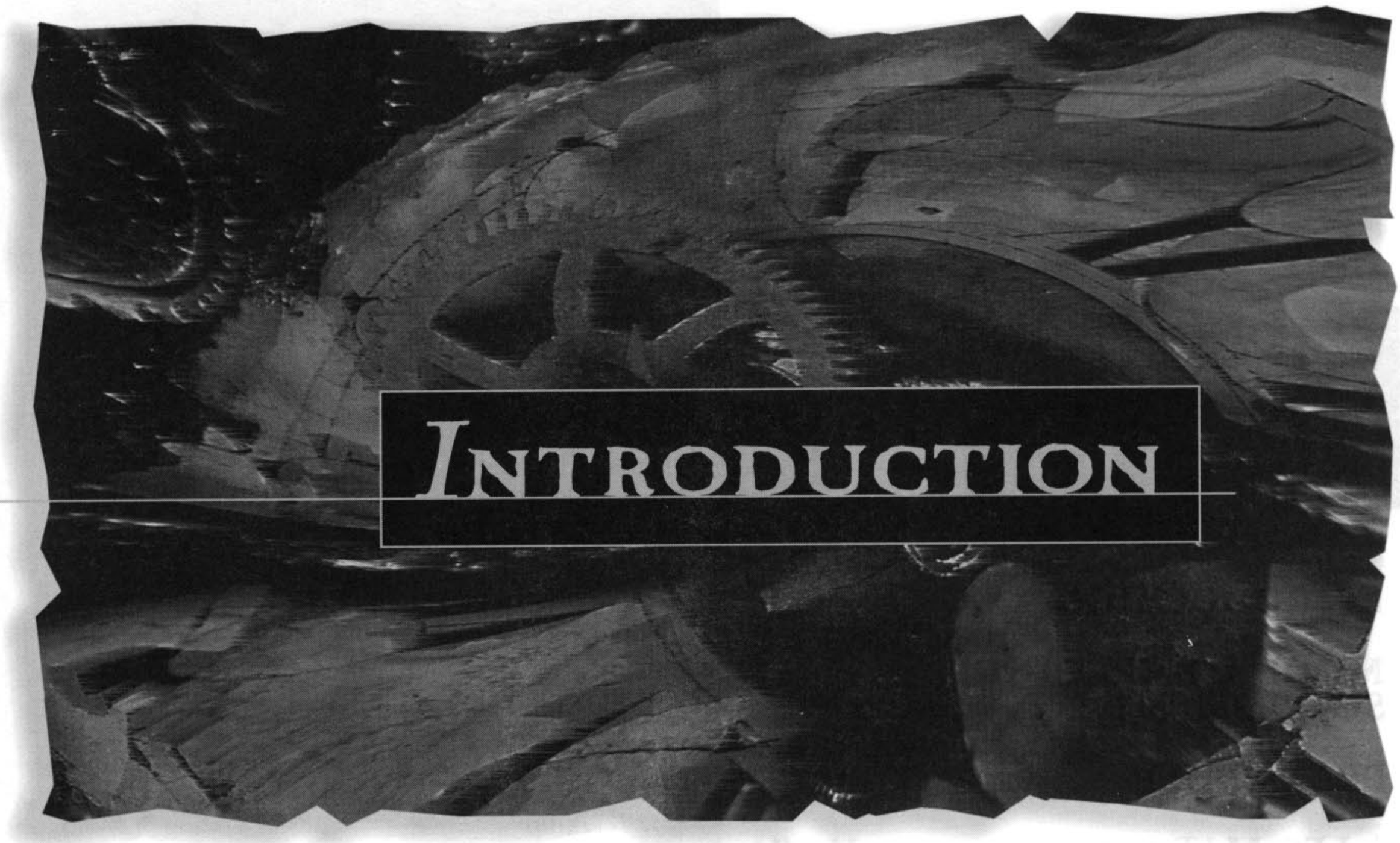
V. LES GLACES 71
1.1 - La Tribu d'Agregante 73
1.2 - Brise-Vent 77
1.3 - Le Sanctuaire Hostile 81

VI. LES MERS 85
1.1 - L'Eperon d'Emeraude 87
1.2 - Le Vaisseau Blanc 91
1.3 - Le Syndrome Behemoth 96

VII. LES MONTAGNES 100
1.1 - La Mesa des Lumineux 102
1.2 - La Forteresse de Gorconde 106
1.3 - Le Pic des Verticaux 110

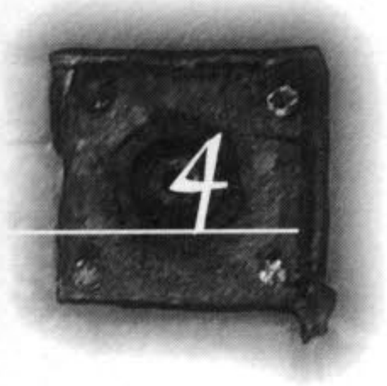
VIII. LES MORTEZONES 114
1.1 - L'Abri 116
1.2 - Le Cratere 121
1.3 - Le Camp des Nukoms 125

IX. LES RUINES 130
1.1 - La Station de l'Huile de Feu 132
1.2 - La Tour des Endorphiens 136
1.3 - Le Monastere de Gaia 141



INTRODUCTION

Ce nouveau supplément pour Dark Earth se propose de vous faire découvrir une autre facette de l'Obscur. Nous avons déjà abordé, avec Les Marcheurs, les coutumes des voyageurs de l'Obscur et les dangers qu'ils devaient quotidiennement affronter (les fameux « bourbiers »). Mais c'est à présent sur les différents milieux que recèle l'Obscur, sur les peuplades qui s'y sont adaptées, sur les lieux extraordinairement variés qu'on y rencontre que nous souhaitons nous attarder.



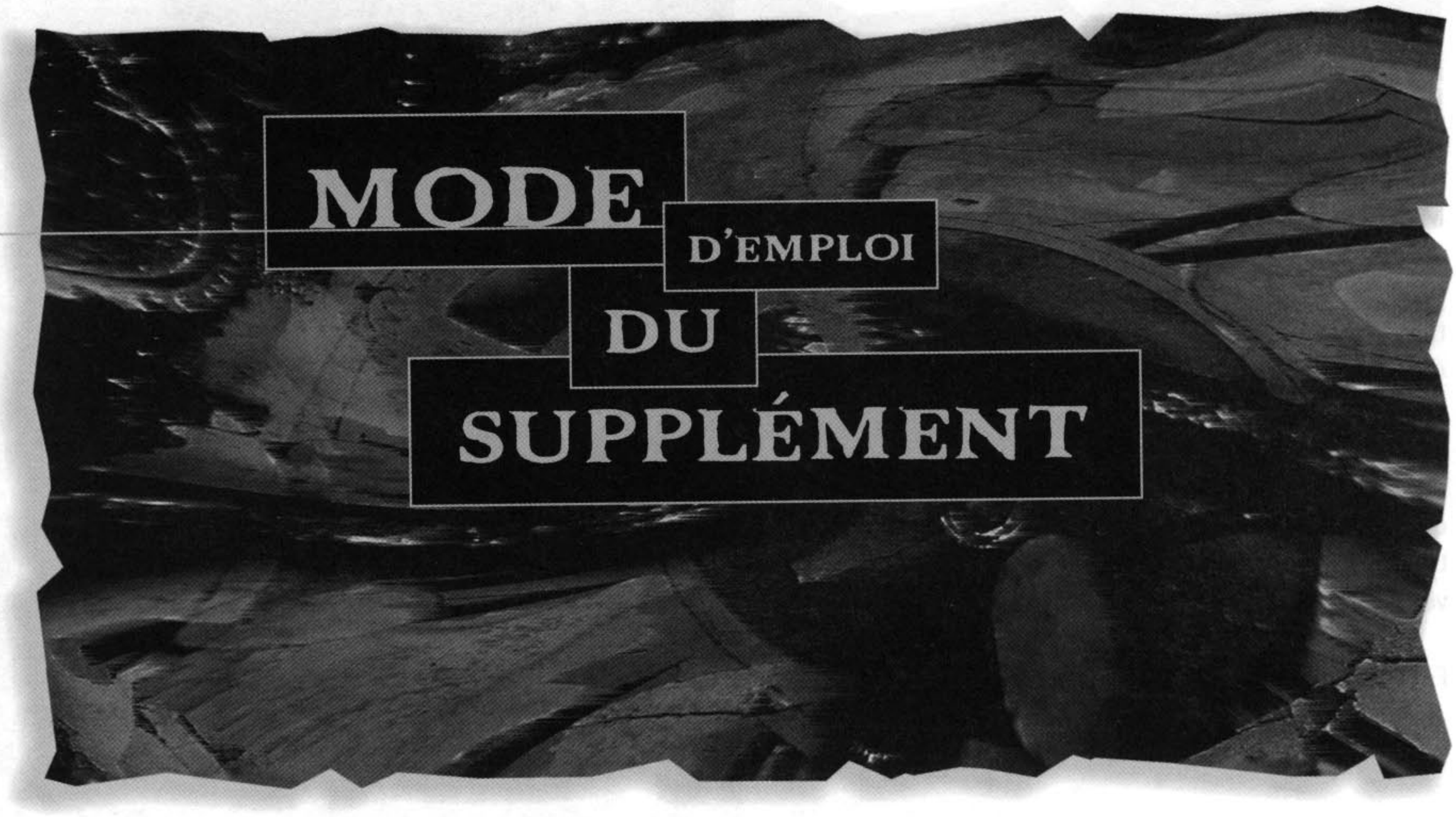
Avec chaque nouvelle extension, nous avons essayé de vous faire partager l'exploration d'un univers qui n'est pas seulement sombre, mais également riche et optimiste à bien des égards. Sombre-Terre, vous l'avez constaté, est en proie à d'importants bouleversements. Son apparente dichotomie a déjà été rompue aux yeux des joueurs, que ce soit sur le plan spirituel, Shankr et Runka n'étant plus les deux seules puissances surnaturelles à s'affronter depuis l'émergence de Gaïa, ou même au niveau géographique : de nouveaux stallites ont été décrits (Istan, Nople et surtout Nâh), et depuis Les Marcheurs, l'Obscur est bien plus qu'une vaste étendue sombre et uniforme.

Dans cette évolution de l'univers, les PJ ont un rôle majeur à jouer, même s'ils n'en prennent conscience que progressivement. Leurs premières aventures se déroulaient essentiellement à l'intérieur du stallite de Phénice. Ils ont, par la suite, été de plus en plus amenés à parcourir l'Obscur, et gageons que leur destin les entraînera toujours plus loin. A ce titre, Les Carnets de l'Obscur est un supplément que vous devrez pratiquement toujours garder sous la main lorsque vous menez une partie de Dark Earth. A tout moment, les PJ sont susceptibles d'effectuer de longs périples dans l'Obscur. Il nous a semblé indispensable, en dehors des bourbiers, de pouvoir leur présenter des lieux originaux et surprenants, des haltes où se reposer, des défis à relever. C'est tout l'objet de ces carnets de l'Obscur, à la fois aide de jeu et source d'inspiration de scénarios. Tandis que les deux précédentes extensions (La Croisade de la Ville Mouvement et Les Pyramides de Nâh) étaient surtout prévues pour être exploitées sous forme de campagne, les Carnets de l'Obscur est un supplément d'appoint, à utiliser en instantané lorsque les PJ évoluent dans un milieu particulier. La diversité des lieux décrits fait que vous en trouverez toujours un pour s'adapter à vos besoins du moment. Certains d'entre eux seront adoptés par les PJ, qui y reviendront régulièrement. D'autres, au contraire, seront abhorrés, ou peut-être même détruits. Encore une fois, ce que vous en ferez et la manière dont vos joueurs les appréhenderont ne dépendent que de vous.

Les Carnets de l'Obscur ont été compilés par un Marcheur de Légende, Rusk, que les PJ ont peut-être déjà rencontré s'ils ont joué le scénario Nation Marcheur (supplément Les Marcheurs). L'homme a toujours été auréolé d'un voile de mystère auprès des siens. On le croyait distant, froid, égoïste. Ses desseins étaient inconnus et mystérieux. Ils vous sont aujourd'hui révélés. Rusk a risqué sa vie pour vous faire partager sa connaissance de l'Obscur et de ses lieux les plus incongrus. Le travail de toute une vie de Marcheur vous est aujourd'hui dévoilé.

Fais-en bon usage, Fils !



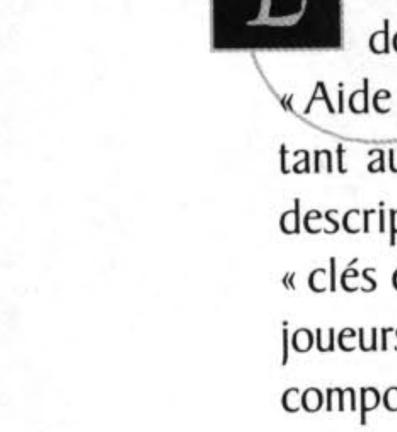


MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT

Les Carnets de l'Obscur, à l'instar des Marcheurs, est un supplément « Aide de Jeu – Background », permettant au Meneur de Jeu d'enrichir ses descriptions en lui proposant des lieux « clés en main » à faire découvrir à ses joueurs, et ce, pour tous les milieux qui composent l'Obscur.

Il a été conçu pour vous laisser une grande liberté de choix. Vous pourrez ainsi choisir le lieu le plus adapté à une situation donnée. Selon que les PJ seront frais et fringuants, ou au contraire fourbus et démoralisés, ce choix sera vraisemblablement différent.

Le supplément peut être utilisé seul, ou combiné avec Les Marcheurs. Les Marcheurs abordait le mode de vie des voyageurs de l'Obscur, leurs rites, les dangers du voyage. Avec les Carnets, ce sont des milieux, des lieux et des communautés qui sont décrits. L'objectif recherché est de proposer au MJ, chaque fois que les personnages s'aventurent dans l'Obscur (ce qui se produit assez souvent à Dark Earth), un lieu intéressant rattaché à un milieu particulier. Les PJ pourront s'y arrêter, dans l'espoir de se reposer. Parfois, ce sera le cas, et ils pourront se ressourcer de manière inespérée. D'autres fois, ils tomberont de Charybde en Scylla. Le lieu doit s'adapter à vos besoins de meneur, à un moment précis de votre campagne. Vous pouvez le mettre en scène dans pratiquement n'importe quel scénario amenant les PJ dans l'Obscur : entre deux épisodes de la Croisade de la Ville Mouvement, lors d'un voyage aux abords de Nâh ou de Phénice, ou dans vos propres scénarios. En le complétant par un ou deux bourbiers, vous aurez de quoi occuper et intriguer vos joueurs durant une séance complète de jeu.



La présentation

A chaque milieu sont associés trois lieux particuliers. Comme on distingue neuf milieux dans l'Obscur (les Marais, les Déserts, les Chaos, les Mortezones, les souterrains, les Glaces, les Mers, les Montagnes et les Ruines), vous trouverez donc la description de vingt-sept lieux.

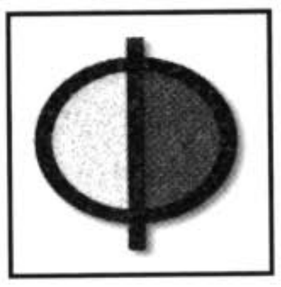
A quelques exceptions près (les Glaces, par exemple, qui ne proposent pas de lieu neutre), vous trouverez à chaque fois un lieu plutôt amical, un autre relativement neutre, et un dernier franchement hostile aux joueurs.

Une icône vous permettra de reconnaître à quel type de lieu vous avez affaire :



Lieu Amical

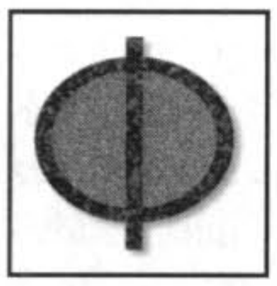
Les lieux amicaux sont une aubaine pour les PJ. Ils pourront s'y reposer, guérir leurs blessures, obtenir aide et secours, voire augmenter leurs compétences ou trouver des objets extraordinaires. Dans les moments les plus désespérés, c'est le genre d'endroit qui remet très vite du baume au cœur et gonfle le moral à bloc.



Lieu Neutre

Les lieux neutres peuvent être hostiles ou bénéfiques aux joueurs, en fonction de leurs agissements. Selon qu'ils prennent parti pour untel ou untel, qu'ils comprennent

ou pas le mode de pensée de la communauté, la situation peut basculer dans un sens ou dans l'autre. Les PJ peuvent s'y reposer et même découvrir des informations, des objets rares, mais le risque n'est pas nul. Un manque de prudence peut avoir de fâcheuses conséquences et leur attirer des ennemis.



Lieu Hostile

Les lieux hostiles constituent, pour la plupart, d'épouvantables traquenards, dont les PJ devront chercher à se sortir. Le danger est d'autant plus grand que les héros ne réaliseront pas forcément immédiatement à quel point ces haltes maudites peuvent se révéler périlleuses.

Les Carnets de l'Obscur suivent une présentation standard.
Tout d'abord, pour chaque milieu, vous trouverez une précieuse introduction, rédigée par Rusk en personne. Il y précise généralement la manière de se mouvoir dans le milieu décrit, l'équipement à transporter, le moyen de se repérer, de se nourrir, la faune et la flore qu'on y trouve, les dangers particuliers. Ces « trucs et astuces » du Marcheur de Légende peuvent, s'ils en ont eu vent, mettre la puce à l'oreille des PJ et leur donner quelques indications à propos des dangers inhérents à certains lieux .Vous verrez un peu plus loin (paragraphe Interactivité, p.8) comment déterminer si un PJ a eu accès à un chapitre précis des Carnets de l'Obscur.

Les trois lieux du milieu sont divisés chacun en quatre parties distinctes : une présentation subjective, d'abord, qui peut prendre des formes très diverses : témoignages, écrits, entretiens avec Rusk... Il s'agit à la fois d'une accroche vous permettant de sentir l'ambiance particulière du lieu, mais également d'informations et de rumeurs que vous pouvez le cas échéant distiller auprès de vos joueurs (surtout les PJ Marcheurs), lors d'un moment calme de votre campagne, par exemple.
Suivent la description proprement dite du lieu (intitulée Les lieux), puis celle des personnages (Les personnages), et enfin, la partie la plus interactive (Qu'en faire ?), qui détaille la manière de présenter le lieu aux PJ, les gains qu'ils peuvent en tirer, les compétences qu'ils peuvent améliorer, les risques qu'ils encourent, etc.

L'utilisation

Afin de vous proposer un maximum de lieux, couvrant tous les milieux de l'Obscur, nous nous sommes restreints à des descriptions parfois laconiques. Rien de vous empêche de les enrichir, et même de préparer des plans, d'imaginer d'autres PNJ, etc. Ce n'est bien sûr pas une obligation, ni même une nécessité. Tel quel, le supplément reste une aide de jeu prête à l'emploi et les informations dont vous disposez pour chaque lieu suffisent à proposer à vos joueurs une Halte ou un péril largement crédibles.
Tout dépend en fait du temps que vous comptez y consacrer. Avec un minimum de préparation, sachez que chaque lieu devient un scénario en puissance. Un MJ expérimenté pourra quasiment l'exploiter en instantané. L'autre utilisation des Carnets, qui ne demande pratiquement pas de préparation, est celle de simples Haltes, destinées à couper les longs trajets dans l'Obscur et à faire souffler les PJ. S'il s'agit d'une halte amicale ou neutre, les PJ pourront s'y reposer. S'il s'agit d'un lieu hostile, ce sera pour eux un défi à relever, une sorte de « bourbier » sophistiqué.

Vous remarquerez que des indications géographiques figurent parfois dans la description des lieux. Vous n'êtes nullement tenu de les respecter. Libre à vous de placer ces lieux où bon vous semblera, dans la Roke, dans Solaria, ou pourquoi pas en Asia si votre campagne a mené vos PJ dans cette région. Veillez simplement à respecter le Milieu qui correspond à ce lieu, et donc à bien le décrire lors du voyage des PJ.

La question que vous devez légitimement vous poser est la suivante : comment choisir un lieu ? La réponse est simple. Adaptez-vous à la situation particulière de vos joueurs, faites votre choix en fonction de votre propre humeur, de celle des joueurs, et de l'ambiance que vous souhaitez amener dans la partie. D'une manière générale, il est bon d'alterner les périodes intenses, d'action et de combat, avec des périodes plus calmes, de discussions et de repos. Ainsi, si les PJ sortent d'un Bourbier terrible, il est sans doute préférable de les amener dans un lieu neutre ou amical. Au contraire, s'ils viennent de quitter un stallite ou une Halte bien tranquille, lors de leur prochain arrêt, autant les secouer un petit peu en leur faisant découvrir un lieu hostile. Il ne s'agit pas là d'une règle immuable. Parfois, il est bon d'enchaîner les mauvais moments, pour prendre les PJ à la gorge et leur faire sentir l'oppression d'un monde dur comme l'est Sombre-Terre. Dans ces cas précis où vous souhaitez malmener vos joueurs, vous pourrez enchaîner un Bourbier, une attaque de maraudeurs ou de voulpes, à un lieu hostile. Inutile de préciser que vos joueurs vont souffrir, et qu'il faudra bien, à un moment, les laisser souffler. C'est à vous, MJ, de bien sentir les situations, avec comme objectif de ne jamais laisser les PJ s'installer dans des certitudes.

Tout cela nous amène à un autre point important. Assez rapidement, les joueurs vont comprendre qu'il existe des lieux amicaux et d'autres, hostiles. Essayez de laisser les PJ dans le doute à l'approche d'un lieu, en veillant à ne pas laisser échapper d'indices de manière trop précoce.

Pour obtenir le meilleur effet, les PJ ne doivent pas savoir à l'avance s'ils vont trouver un lieu de nature hostile, neutre ou amical. Ce serait trop facile. Essayez parfois de les duper. Insistez sur les aspects inquiétants de ce lieu en réalité très amical, décrivez au contraire le côté accueillant de cet adorable coupe-gorge (n'exagérez pas quand même, les joueurs sont malins !).

Interactivité

Beaucoup de témoignages, de personnages, de situations sont évoqués dans le supplément. Ce sont autant de manières de faire connaître les Carnets aux PJ. En lisant le Préambule (un peu plus loin) écrit par Rusk, vous comprendrez mieux son projet.

Pour améliorer l'interactivité du supplément, et simuler le fait que les PJ, Marcheurs ou pas, commencent à entendre parler de l'incroyable projet de Rusk - qu'ils aient eu un fragment des Carnets entre les mains, qu'ils aient eu vent d'un témoignage ou même qu'ils aient discuté directement avec Rusk -, vous pouvez appliquer la règle suivante :

> Chaque fois que les PJ arrivent dans un Milieu précis (les Glaces, par exemple), effectuez un Test de Survie + Milieu (Glaces, dans notre exemple) d'un seuil de 4R.

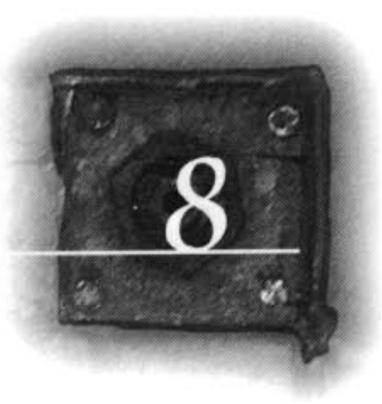
Si le test est réussi, lisez-leur ou faites-leur lire l'introduction au milieu rédigée par Rusk. Puis, si certains PJ appliquent, en roleplaying, les conseils donnés par Rusk (à vous de juger), accordez-leur un bonus en diminuant de 1 ou 2 points certains seuils de leurs tests ultérieurs dans le milieu concerné. A vous de choisir les tests les plus adaptés, mais il devrait principalement s'agir de tests de Survie, de Techniques ou d'Erudition.

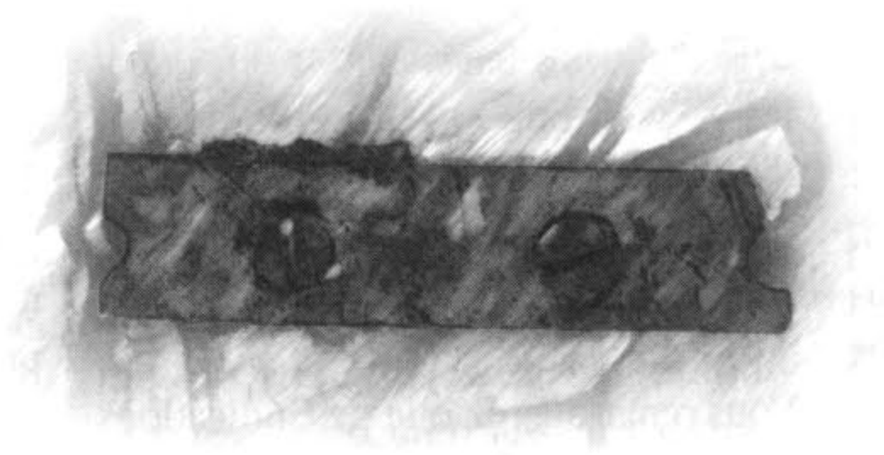
Ultimes remarques

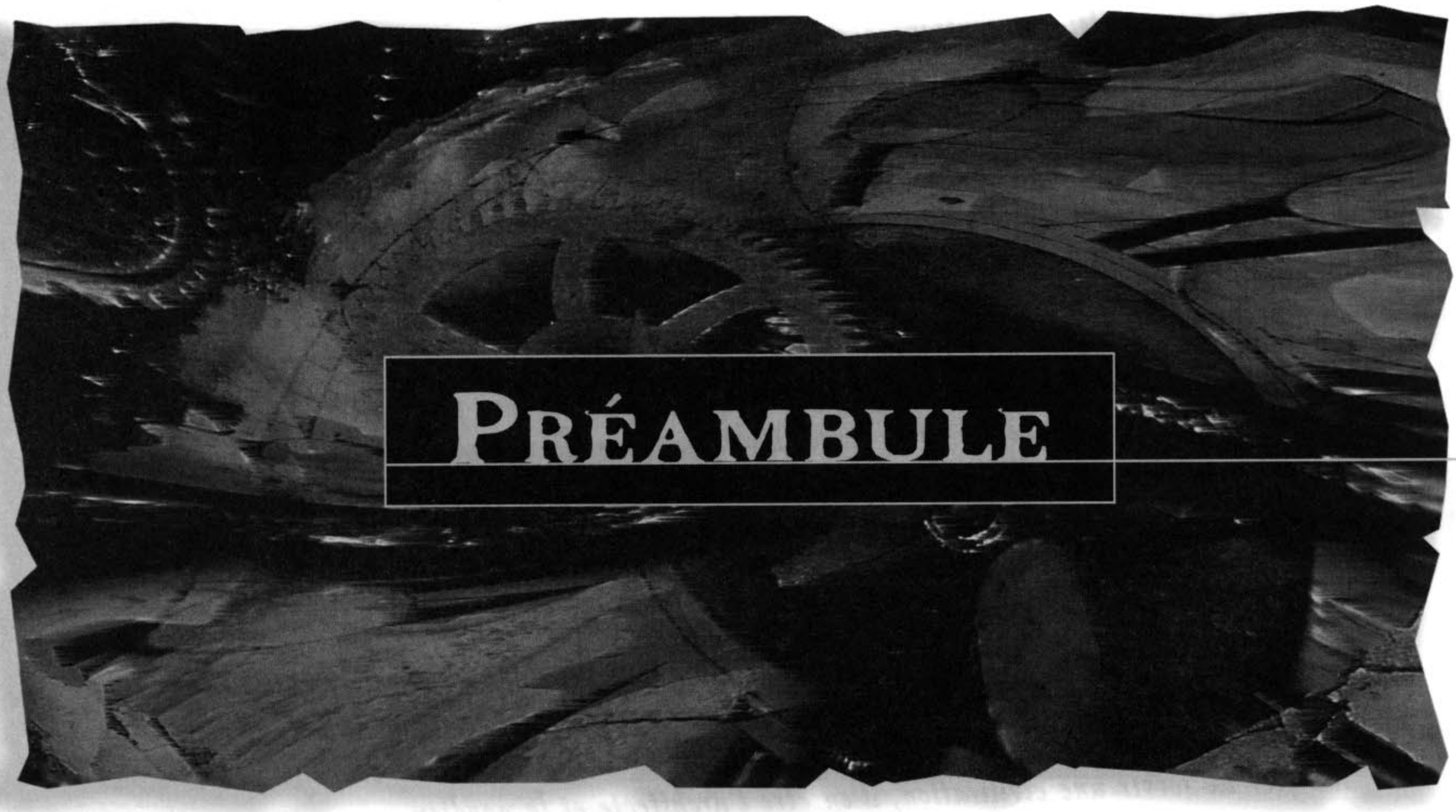
Avant de vous laisser vous plonger dans les mystères des Carnets de l'Obscur, concluons cette présentation sur quelques remarques d'ordre général.
Les multiples communautés qui sont décrites dans ce supplément pourraient vous donner l'impression que l'Obscur est fortement peuplé. Ce n'est pas du tout le cas. Gardez à l'esprit que l'Obscur recouvre une immense surface de Sombre-Terre (plus de 98%), et que la densité de population humaine qui y vit est minime. De même, la proportion d'êtres humains qui habitent l'Obscur par rapport à celle des Célestes reste largement en faveur des habitants des stallites. Ceci dit, l'Obscur n'est pas non plus un désert, et le Noir-Nuage n'a pas réussi à ôter toute trace de vie. On sait que les Shankréatures sont parfaitement adaptées aux ténèbres, mais elles ne constituent pas les uniques formes de vie à avoir réussi à survivre dans cet environnement hostile. Pour ce qui est des humains, il s'agit le plus souvent de minuscules communautés, de quelques dizaines de membres tout au plus. Les plus grandes concentrations d'humains restent avant tout les stallites.

Les Carnets de l'Obscur constituent un projet visionnaire et – pour une fois – réaliste, conçu par le Marcheur de Légende qu'est Rusk. Vous en entendrez encore parler dans de futurs suppléments. Pour le moment, les carnets ne sont disponibles qu'en quelques exemplaires seulement. De même, la fraternité créée par Rusk (voir Préambule, ci-contre) n'en est qu'à ses balbutiements. Elle sera décrite en détail dans le prochain supplément, consacré aux Maisons. Les Monastères de Gaïa, évoqués dans les Pyramides de Nâh (et qui font l'objet d'un lieu des Carnets) seront également abordés dans ce même supplément.

Aujourd'hui, la plupart des pierres de l'édifice Dark Earth ont été posées. Les PJ sont initiés, ou du moins conscients de l'existence des Maisons et des puissances Runka et Shankr. Ils ont vécu l'émergence de la troisième Force et vont maintenant découvrir les Carnets de l'Obscur. Plus que jamais, il va leur falloir opérer des choix cruciaux, et s'engager définitivement sur une voie. Une partie de l'avenir de Sombre-Terre en dépendra.







PRÉAMBULE

Moi, Rusk, j'achève enfin l'œuvre d'une vie. Depuis mes premiers pas dans l'Obscur, je me suis battu pour que ces Carnets voient le jour. Je suis devenu une légende, un nom que l'on murmure lorsque les vents se lèvent et masquent l'horizon. Mais, durant toutes ces années, je n'ai survécu que pour un seul homme : le Marcheur.

Peut-être tiens-tu dans les mains le premier exemplaire des Carnets de l'Obscur... Il y en aura d'autres, beaucoup d'autres, afin que la communauté des Marcheurs devienne une fraternité, un édifice consacré à la renaissance de Sombre-Terre. En ces lieux où s'imprima la première édition des Carnets, je remercie Solaar d'avoir soutenu cette grandiose entreprise.

Je ne suis pas fou, Marcheur. Je veux être ton porte-parole, la voix de la fraternité. Dorénavant, chacune de tes expériences, chacune de tes découvertes doit enrichir les Carnets et ses prochaines éditions.

Je m'engage solennellement à faire de mon repaire le berceau de notre fraternité et à publier chaque année une nouvelle édition des Carnets de l'Obscur.

Le projet est ambitieux et ne se fera pas sans toi. J'ai besoin de ton histoire, Marcheur. Partage-la, afin que Sombre-Terre résonne de l'écho de nos vies. Je m'engage à retranscrire ces échos, à les transmettre aux générations futures afin que les fils de nos fils puissent vivre dans un autre monde.

Lorsque tu liras ces lignes, la première édition aura vu le jour et circulera dans l'Obscur. Ne te berce pas d'illusion, il n'y aura encore que peu d'exemplaires. Alors, promets-moi de le transmettre, de le lire ou de le recopier avant de le céder à d'autres Marcheurs.

Ensemble, nous allons initier une expérience qui n'a jamais été tentée. Tu ne seras plus jamais seul. Un jour, ceux qui me succéderont pourront éditer les Carnets à des milliers d'exemplaires et faire de Sombre-Terre un monde connu.

Le prix à payer sera lourd. L'Obscur ne tolérera pas bien longtemps un tel élan de solidarité. Il voudra que les Carnets disparaissent, que la fraternité ne devienne jamais une réalité. Des prétendus Marcheurs vont peut-être nous offrir des récits tronqués pour nous attirer dans leurs pièges. Mais nous avons une arme dont personne ne peut nous priver : le dialogue.

Parle, Marcheur. Ouvre ton cœur à tes frères et sœurs pour que les récits

Parle, Marcheur. Ouvre ton cœur à tes frères et sœurs pour que les récits se recoupent, pour que les informations se confrontent et que les Carnets reflètent la plus fidèle des réalités. Ton seul ennemi, c'est l'Obscur et ceux qui servent le chaos. Les Maraudes et tant d'autres prônent la barbarie. Dressons-nous ensemble pour leur offrir une civilisation.

Je veux que Sombre-Terre bruisse de milliers de murmures, je veux qu'à la vue d'une luxance, ton cœur s'ouvre et que ta vie devienne une nouvelle pierre pour dresser un rempart contre la cruauté.

Je veux que tu sacrifies les secrets au nom de la fraternité. Tu ne dois rien garder pour toi, tu dois tout partager.

Je veux que tu aides tes frères et tes sœurs, quel que soit leur passé. Reste prudent mais souviens-toi que le dialogue est notre force. Dans nos veines bouillonne le même sang. Nous appartenons à la même famille, nous sommes tous les enfants d'un civilisation à construire.

Marcheur, je suis ému. Les Carnets marquent le début d'une nouvelle ère. Hier, nous étions seuls, condamnés à subir l'Obscur. Demain, c'est lui qui subira notre courage et notre solidarité. Je sais que cela prendra du temps, qu'il faudra des mois pour que la première édition échoue entre tes mains. Mais la fraternité est en marche. En ayant lu ces quelques lignes, tu es des nôtres même si tu l'étais déjà en faisant tes premiers pas dans l'Obscur. Sois courageux, Marcheur et sois fier de servir une civilisation, d'en être l'architecte et le gardien.

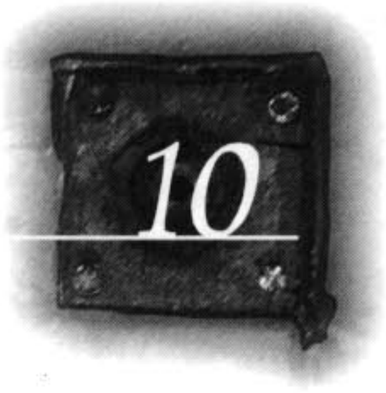
Je vais m'effacer pour me consacrer à mon repaire et en faire un lieu unique. Je ne te dirai pas où il se trouve car l'Obscur doit l'ignorer le plus longtemps possible. En revanche, si un jour cet endroit a besoin de toi, si un jour l'Obscur menace le berceau de notre fraternité, j'aimerais que tu répondes à mon appel. Ce jour-là, je te dirai où je suis et je t'attendrai pour qu'ensemble, nous repoussions ceux qui veulent nous faire taire.

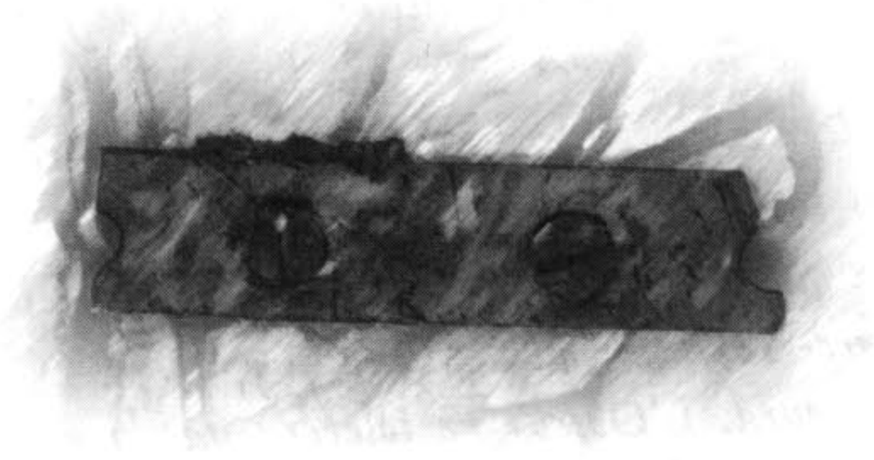
De nombreux Marcheurs m'ont soutenu pour que tu tiennes ces Carnets entre tes mains. Je veux leur rendre hommage car bientôt, ils repartiront dans l'Obscur, ils risqueront leur vie à nouveau pour que les Carnets se transmettent jusqu'aux confins du monde.

A présent, nous voilà liés à jamais. Puisses tu servir nos enfants et être le symbole de la fraternité.

Bien à toi, Marcheur

Rusk, an de grâce 315 PA.







1

LES MARAIS

1.1 La Sirène

1.2 L'Auberge du Sombre-Fils

1.3 La Vase-Lumière

Introduction au milieu par Rusk

« Fils, je veux te parler du marais. Des Marcheurs comme toi ont prétendu le connaître avant d'aller nourrir les nuées de brouilles. Fils, le marais, c'est ton ennemi, ton pire ennemi. Ne compte pas sur lui pour t'aider. Il veut ta mort, à n'importe quel moment, où que tu sois.

Alors, écoute bien ces conseils. Si tu décides de traverser un marais, tu vas d'abord t'occuper de ton équipement. J'ai vu un type confier son âme à son arquebuse. Mais dans le marais, l'humidité te ronge les mécanismes d'une arme à feu en quelques heures. Le canon s'encrasse, il risque de t'exploser à la gueule sans compter la poudre qui va rapidement devenir inutile. Tu dois penser ton équipement en fonction de ça : l'humidité et l'éventualité d'une chute dans la vase. Donc, oublie les armes à feu. Protège ton mousquet à rueg ou ton pistol à vapeur du mieux possible. Utilise des peaux, une longue sacoche de cuir. Peu importe, le plus important, c'est de savoir que si tu laisses ton arme à l'air libre, tu la perdras à coup sûr. En revanche, le lancat est un bon compromis s'il n'est pas trop fragile. Pense surtout à te munir d'une arme blanche, suffisamment courte. Si tu es attaqué, l'amplitude d'une balance peut te coûter très cher car tu te battras neuf fois sur dix sur une barque à l'équilibre précaire. Sans compter la végétation, souvent dense et vicieuse. Une arme courte et légère sera ta meilleure alliée. Moi, je me battais avec un manople dans une main et un piochard dans l'autre. Le piochard est sacrément utile quand tu traverses des bancs de flottes, tu fracasses plus facilement leur carapace.

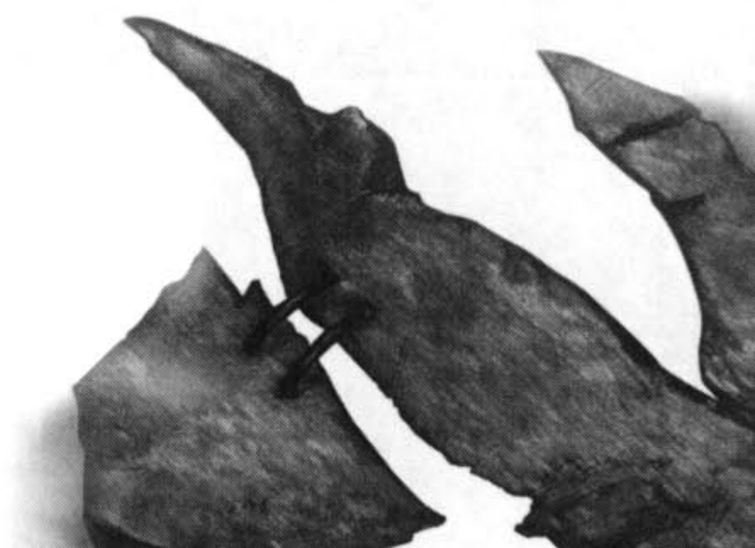
Pour en finir avec l'équipement, je te conseille des vêtements légers, quitte à avoir froid. On m'a raconté l'histoire d'un Prôneur phénicien escorté par des Marcheurs vers Nâh. Cet imbécile portait une cotte de maille. Quand la barque a tangué, il a basculé par-dessus bord et a coulé comme une pierre… Même chose pour tes contenants. Pense au portefaix pour y mettre le plus précieux. Quant à la lumière, ton luxance est irremplaçable. Oublie le lampanion, les lucilles ont du mal à survivre à l'air ambiant. Et pense à emporter quelques incandescents si tu passes par Phénice. Quand tu es cerné par les crachots, mieux vaut les repérer avant qu'ils sautent dans ta barque.

Voilà pour l'équipement. Voyons maintenant comment tu vas te déplacer. N'espère jamais traverser un marais à pieds, il te faut au moins une barque. Ne choisis pas n'importe laquelle : elle doit être solide et bien équilibrée. La coque doit être renforcée avec des barres de métal, sinon elle ne tiendra pas. Pour avancer, n'imagine pas que le vent viendra t'aider. Il te faudra une perche, longue de préférence et toujours en fer. Le mieux, c'est d'utiliser ta luxance.

Ensuite, il faut pouvoir te situer dans le marais. La visibilité est mauvaise, et surtout il n'existe aucun arbre suffisamment haut pour y grimper et se repérer. Il existe néanmoins un moyen : suivre les gigognes mourantes dont les intestins sont rongés par des parasites. Lorsque la douleur les rend folles, elles finissent par rejoindre la périphérie du marais par petits vols successifs. Si tu es perdu et si tu vois une gigogne au comportement bizarre, suis-la.

Pour te nourrir, si par malheur tes rations s'épuisent, ne touche pas à la gigogne ni au crachot. Mange plutôt la chair des flottes et celles des congres. Le goût est infâme, ce n'est pas très nourrissant, mais c'est toujours mieux que rien.

Venons-en au pire. La flore et la faune des marais sont parmi les plus hostiles que je connaisse. Il faudra te méfier des langues empoisonnées des crachots qui peuvent paralyser une proie. Il faudra que tu apprennes à dormir malgré le bruissement des flottes et que tu t'attendes à devoir les repousser lorsqu'ils tentent de prendre la barque d'assaut. Il faudra également se méfier des saules gris : leurs branches sont si visqueuses que ta barque et même toi peuvent s'y retrouver englués comme si c'était une toile d'araignée. Et puis, il y a ces satanées brouilles, des nuées d'insectes qui te sucent la chair et ne laissent que les os. Si tu les vois ou si tu les entends, fais flamber les incandescents qui te restent ou recommande ton âme à Solaar. De toute façon, si tu n'as plus de lumière, tu mourras. »





1.1

LA SIRENE

TÉMOIGNAGE DE RUSK RECUEILLI AUPRES D'UN MARCHEUR DANS UNE TAVERNE DE L'ASSOMMOIR, À PHÉNICE.

« La Sirène, ça fait bientôt dix ans qu'elle existe. Elle regroupe une quinzaine de péniches qui avancent à la file indienne. Pourquoi elle porte ce nom ? C'est les proues, mon vieux, des sirènes en résille de métal avec des lucilles qui dansent à l'intérieur. Ca vous éclaire le chemin comme une luxance flambant neuf. Et ça rassure, crois-moi. Quand tu vois d'un seul coup ce cortège de sirènes qui perce la brume, t'as la larme à l'œil pour peu que tu les prennes pour des fantômes ! Mais t'as encore rien vu et tu sais qu'y faut pas traîner. Parce que t'as déjà ton filtre qui s'encrasse, vu que les péniches avancent avec la tourbe locale et que leurs cheminées vomissent une fumée plus grasse que la sueur d'un maudit Huileur.

Faut pas hésiter : t'attaches ta barque sans penser aux sabords où s'devine la gueule des bombardes. Tu poses le pied sur le pont et tu laisses les gars t'emmener à l'intérieur. Y sont prévenants, faut pas t'imaginer ! Tu traverses un sas où d'autres t'examinent en détail puis tu entres à l'intérieur. Et c'est là que tu te rends compte que le paradis des Marcheurs, ça existe, que c'est plus une foutue chimère. J'te jure, ça dépasse ce que je peux imaginer des pyramides des Mille Plaisirs. Y'a des tentures sur les murs, des tapis sur le sol, des fauteuils, de grands coussins où des bonhommes comme toi et moi te regardent en buvant une soupe chaude. Tu viens de dehors, tu te dis que c'est un mirage, que les seiches ont fini par te bouffer de l'intérieur et que tu t'inventes tout ça pour oublier ton corps qui s'enfonce dans la vase. Mais non, mon vieux. Les Sirs, y existent bel et bien et leurs péniches serpentent dans les marais d'puis dix ans.

Comment y vivent ? Y récupèrent un tas de trucs dans la vase avec leurs filets. Ensuite, y retapent ou y vendent. Y possèdent des trucs que t'imagines pas, surtout des vieux objets de l'Avant… Ouais, t'as raison, y' a pas mal de gars qu'ont essayé de les aborder mais y sont pas fous, les Sirs. Y savent se défendre. Non seulement, la fumée des cheminées te bousille un filtre d'occas' en moins d'une minute, mais y z'ont un véritable arsenal dans leurs soutes. J'ai vu des arquebuses, des canardiers, et même un canon à vapeur avec des boulets chargés à la selopome. Pour les attaquer, faudrait mettre le paquet et surtout savoir vivre dans les marais comme ils ont appris à le faire. Au quotidien, c'est un véritable sacerdoce.

Mais ces gars-là ont une philosophie. Y'aura toujours un couvert et un lit pour le Marcheur égaré, sans compter qu'ils te fileront de quoi repartir même si t'as pas un sou. C'est des honnêtes hommes, si le mot a encore un sens. Des gars qui pensent pas qu'à leur pomme et qui sont prêts à secourir un Marcheur dans la mêlasse. Alors, un bon conseil, n'hésite pas à succomber au chant de la Sirène… »



Les lieux

Le convoi de la Sirène est constitué de quinze péniches parfaitement adaptées au milieu des marais. Vu de l'extérieur, chaque navire ressemble à un bâtiment trapu et gris. La coque de chaque péniche a été renforcée par des plaques de métal afin de lutter contre les attaques de flottes. Sur le pont, on privilégie l'espace afin de pouvoir trier et laver les objets dragués dans la journée.

Pour les Sirs, l'essentiel est à l'intérieur. Une courte échelle donne accès à un sas où plusieurs Sirs armés procèdent à une fouille et un examen complet du Marcheur. Une fouille attentive mais respectueuse car le Marcheur est considéré comme un invité. Si l'on repère la moindre trace d'archessence Shankr, le Marcheur est reconduit sur le pont et peut obtenir, s'il le désire, un peu de nourriture. En revanche, si le Marcheur tente de tromper les Sirs, il sera immédiatement chassé de la Sirène, sans aide ni considération.

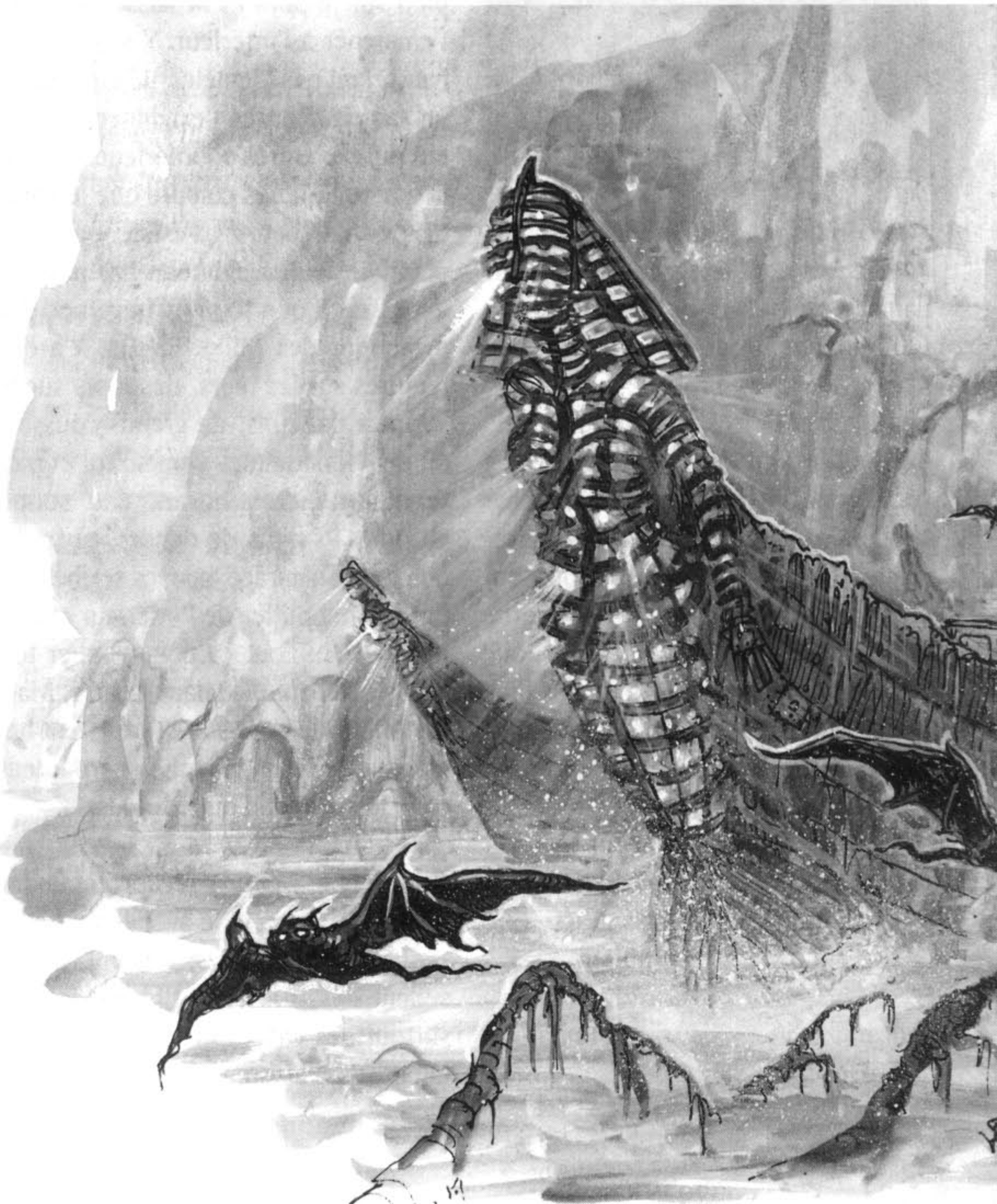
Une fois le sas passé, l'intérieur des péniches se dévoile dans toute sa splendeur. Imaginez des petits appartements douillets, avec des lumières douces, des plats simples mais revigorants, des lits confortables. Chaque péniche est un havre où le Marcheur peut se reposer, manger, écouter de la musique ou les histoires contées par les anciens durant la veillée.

L'existence des Sirs ne tient qu'à cela. Ces gens-là ont décidé de vivre à l'écart des horreurs de Sombre-Terre tout en offrant aux malheureux l'aide et le réconfort dont ils ont besoin. Les Sirs affichent une sérénité troublante. Sans nier les dangers que le convoi affronte régulièrement, ils vivent à leur rythme et se satisfont de ce qu'ils possèdent. Naturellement, les conflits existent mais la sanction est exemplaire : celui ou celle qui ne se plie pas aux règles de la Sirène doit quitter le convoi. Le bannissement n'est jamais définitif et le banni peut toujours s'amender.

Chaque péniche mesure environ trente mètres de longueur pour quatre de large. Les intérieurs sont découpés en de nombreuses petites pièces et recoins afin de privilégier l'intimité des habitants. Il existe une pièce commune où l'on se retrouve pour discuter. C'est le cœur de la péniche, là où l'on commente la journée passée, où l'on pratique de longues veillées autour de petits braseros parfumés, où l'on se rassemble autour des visiteurs pour écouter leur histoire. C'est d'ailleurs la seule chose que les Sirs demandent à leurs invités. A leurs yeux, l'hospitalité prodiguée justifie le récit d'une vie.

LA BROCANTE

Cette péniche, la plus grande du convoi, abrite la plupart des objets que les visiteurs peuvent acheter à la Sirène. C'est un immense capharnaüm où s'entasse tout et n'importe quoi. Chaque objet a été nettoyé et réparé (si possible) avant d'être proposé aux visiteurs. Seul le troc est accepté. Il peut s'étendre aux services rendus par l'invité : donner un coup de main alors qu'une Maraude attaque, soigner un Sir que l'on croyait condamné, réparer une cheminée que l'on s'apprêtait à démanteler, etc.



Les personnages

Arnabom commandant de la Sirene

Un corps charpenté, un visage sévère pour un regard franc et juste, Arnabom souffre pourtant d'un handicap : il est unijambiste. Il a remplacé le membre manquant (dévoré par les flottes…) par un gros lançat avec six grenades à ressule. L'arme est dissimulée sous un épais pantalon de laine noir. Arnabom est un ancien ingénieur phénicien qui a décidé de fonder et de penser la Sirène comme un berceau d'humanité. Il se considère responsable de ses ouailles et n'aura aucune pitié pour tous ceux qui menacent le convoi et ses habitants. En revanche, il sait se montrer généreux, en particulier à l'égard des femmes qui seraient dit-on, son unique faiblesse.
Arnabom est un bon vivant. Il aime passer de longues soirées à boire et chanter avec ses amis. Mais il n'épargne jamais sa peine lorsqu'il faut remonter les filets ou se battre sur le pont pour repousser une attaque. Bref, un homme de confiance, courageux et sincère.

ARNABOM

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Impressionner 1, Influencer 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 1, Endurer 2
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Lançat 3
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 2, Marchandage 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Bâtisseurs 3, Intendance 2, Légendes 2
- Relations 2 / Quartiers : Phénice : Inventeurs 2, Sirène 6
- Survie 3 / Milieux : Obscur 3, Marais 4
- Techniques 3 / Matériaux : Métal 4, Energies : Vapeur 3, Vents 3

ARMURE :
Tenue complète de vêtements renforcés (Pr. 1).

ARMES :
Lançat : Dommages +1 / portée : 10 / 20 / 40
(pas de temps de rechargement nécessaire)
Grenades : Dommages : Explosion, dégâts de niveau +5

VIE : 14
ENERGIE : 8

Silistri aubergiste de la Sirene

Tout Marcheur qui a fait halte sur la Sirène connaît Silistri. C'est à lui qu'incombe la rude tâche d'accueillir et de s'occuper des invités. Il est bien connu de tous les Sirs car il n'arrête jamais de sillonner les coursives des péniches pour trouver une place à un Marcheur, quelle que soit l'heure. Coiffé d'une calotte où trône une boule en cuivre contenant des lucilles, il ne se déplace jamais sans ses deux portefaix pendus le long de la jambe et remplis de petites objets offerts par ses « clients ». Il est disponible à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, à tel point que les Sirs eux-mêmes se demandent quand est-ce qu'il trouve le temps de dormir. En tout état de cause, Silistri ne vit que pour rendre service. Fétichiste, il adore qu'on lui offre un souvenir qui ira rejoindre sa collection.
Silistri est également un fin psychologue. Les rares maraudeurs à avoir trompé la vigilance des Sirs durant l'examen d'entrée ont été rapidement démasqués par Silistri. Aucun détail ne lui échappe et si vous avez la moindre chose à cacher, mieux vaut passer votre chemin.



Qu'en faire ?

Pour les PJ, la Sirène doit symboliser le refuge. Vos personnages doivent ressentir cette halte comme une délivrance, un moment chaleureux où ils pourront se restaurer, se soigner ou se faire soigner, commercer et échanger des informations.

Les soins

Vous pouvez considérer que la Sirène dispose de plusieurs soigneurs qui connaissent très bien les blessures héritées des marais. Ils disposent par exemple d'antidotes efficaces contre l'empoisonnement des crachots ou encore des alcools assez forts pour tuer les parasites qui s'infiltrent dans votre corps.

La nourriture

La Sirène nourrit ses invités. Les repas ne sont pas forcément très appétissants mais toujours riches en calories. Les Sirs savent très bien préparer le congre dont la chair et les œufs s'avèrent être comestibles.

Les objets dragués

Il est rare de trouver un objet de valeur. Néanmoins, dans le bric-à-brac de la Brocante, les PJ pourront tenter d'obtenir, par des échanges, les objets de l'Avant présentés ci-dessous :

◆ Un « bookset », un petit écran plat à cristaux liquide contenant plusieurs ouvrages classiques en anglais. L'engin était alimenté par des piles traditionnelles mais possède une fonction à énergie solaire. Il fonctionnera donc essentiellement dans les stallites. Un clavier permet également d'y entrer des textes. Cet objet, qui marche encore, est le plus précieux de la Brocante. Notez tout de même que l'écran est abîmé et que certaines touches ne sont plus disponibles.

◆ Un casque de protection policière, avec armature en kevlar. Détail : un trou, aux bords noircis, à la base de la nuque. Caractéristiques du casque : Pièce d'armure. Protection 4 (Tête), POT. d'Action –I, Enc I.

◆ Des « rollers » datant des années 2040. Le réacteur miniature intégré ne marche plus depuis longtemps mais mis à part ce détail, ils sont en très bon état. Les Sirs ont même songé à placer deux petites lames rétractiles. En termes de règles, outre le fait que la vitesse du porteur sur terrain plat est multipliée par I,5, les lames rétractiles des rollers offrent une possibilité d'attaque : Le potentiel de Combat se calcule en additionnant Arts Martiaux + Basselame ou Rollers (une nouvelle compétence que le PJ obtient de base au niveau I). Les dégâts conférés par les lames rétractiles sont : Dommages + 2.

◆ Un coffre-fort étanche que les Sirs n'ont pas ouvert. L'échange se fait sur un coup de poker, les Sirs supposant que l'énigme du contenu vaut son prix. D'ailleurs, ils ne s'y sont pas trompés. Le coffre-fort a été récupéré dans les ruines d'un immeuble émergeant des marais. A l'intérieur, des liasses de billets réduits en petits morceaux, des bijoux en or et en argent et surtout un petit robot biomécanique en léthargie. Ledit robot (datant de l'Avant et de marque japonaise), a été endommagé par ce long sommeil mais il vit encore. Il ressemble à une petite sphère au design futuriste qui se fixe sur l'épaule ou au poignet et devait jouer le rôle de familier auprès du propriétaire du coffre-fort. Cet étrange petit robot peut devenir un véritable compagnon pour celui qui le possède. Un engin capricieux, avec une voix éraillée, qui s'attachera à la première personne ouvrant le coffre. L'I.A qui commande l'engin peut se comparer à la mentalité d'un gamin de sept ans. L'I.A s'exprime en anglais et sera très bavarde, mais elle finira après quelques mois par apprendre n'importe quelle langue, dont celle des PJ. En revanche, si on laisse à sa conscience le temps de se recomposer (et donc aux souvenirs programmés de se reconstituer), elle pourra rendre de précieux services à un ingénieur ou un Antéquaire. Il faudra sans doute plusieurs mois, voire plusieurs années pour que l'I.A retrouve ses pleines capacités. Notez qu'à l'époque de sa création, ce robot était déjà considéré comme une prouesse technologique.

Les veillées

Au cours des veillées, le principe veut que l'on troque une histoire contre une autre. Rumeurs et récits s'échangent ainsi en fonction de leur intérêt et du charisme de son conteur. De la sorte, les PJ sont en mesure de mieux connaître la région ou d'apprendre les secrets que vous jugerez bon de leur divulguer (concernant le scénario ou non).





L'AUBERGE DU SOMBRE-FILS

1.2

TÉMOIGNAGE ÉCRIT RETROUVÉ PAR LES SIRS SUR LE CADAVRE D'UNE GIGOGNE.

« Solaar nous garde… On va tous crever dans cet endroit maudit. Je me suis décidé à écrire notre histoire pour qu'aucun autre Marcheur ne vive ce cauchemar. Bien sûr, faudra bien que ce récit se retrouve à l'extérieur mais de toute façon, le simple fait d'écrire me fait du bien. Comment tout cela a commencé ? Par une rumeur sur des ruines de l'Avant et une expédition montée hâtivement. Qu'importe, en fin de compte. Nous avons perdu la moitié de nos compagnons lorsque les brouilles ont attaqué et nous avons fini par échouer ici, dans cette auberge… Marcheur, cette auberge est un piège, un véritable traquenard. Mais nous étions tous épuisés, nos vivres pourrissaient dans les havresacs et les distillateurs s'encrassaient à une vitesse effrayante. Alors, quand l'auberge est apparue, quand ses lumières ont troué la brume, nous avons tous poussé un immense cri de soulagement. Pourtant, nous quittions un cauchemar pour un autre encore bien pire… A l'intérieur, nous avons cru rencontrer d'autres Marcheurs mais en réalité, ce sont des complices du maître des lieux. Nous les trouvions bizarres, c'est sûr, mais nous mettions cela sur le compte des marais. Finalement, on nous a offert des chambres et le cœur léger, nous nous sommes affalés sur nos paillasses où nous nous sommes endormis d'un sommeil lourd. Forcément… La nourriture était empoisonnée. Au réveil, la chambre était devenue une prison. Oui, Marcheur, une prison : des barreaux condamnaient la fenêtre et la porte était infranchissable. On nous avait enlevé nos armes et la plupart des objets de valeur. Quelques heures plus tard, nos geôliers sont entrés. Des dégénérés, des idiots au faciès dissonant qui se sont emparés de Shelyne et l'ont emmenée. On n'a rien pu faire, y z'étaient armés. Les cris de Shelyne ont résonné tout l'après-midi. Borg, qui l'aimait bien, est devenu fou et demeura prostré dans un coin de la pièce. Pauvre Borg, il espérait s'installer à Phénice avec Shelyne. Quant à moi, je cherchais une explication. Que nous voulait-on ? Je l'ai compris lorsqu'il est venu nous rendre visite. Un type au teint blafard, au corps maigre et musclé. Y portait juste une vieille pelisse sur lui. On voyait sa poitrine et son entrejambe couverts de sang. J'ai cru un moment qu'il avait abusé de Shelyne mais y s'agissait d'autre chose. Ce gars est un Sombre-Fils et cette auberge lui sert d'appât pour attirer ses victimes et les dévorer… Tu m'as compris, Marcheur. Des cannibales, des foutus cannibales qui se servent de l'auberge comme d'un garde-manger. Solaar me pardonne… Ce fils de chacral m'aura pas vivant. J'ai déposé un morceau de viande sur le rebord de la fenêtre en espérant qu'une gigogne se pointe. Je lui attacherai l'escarcelle à la patte en espérant que ce message parviendra à quelqu'un. Je t'en supplie, Marcheur, ne tombe pas entre ses mains. Ce type s'est entouré de monstres au cerveau rongé par les seiches et ils te dévoreront lentement, en te gardant en vie le plus longtemps possible. Le Sombre-Fils nous a raconté en détail l'agonie de Shelyne. Puisse Sombre-Terre se débarrasser un jour d'une telle engeance. Adieu, Marcheur, Solaar te garde. »



Les lieux

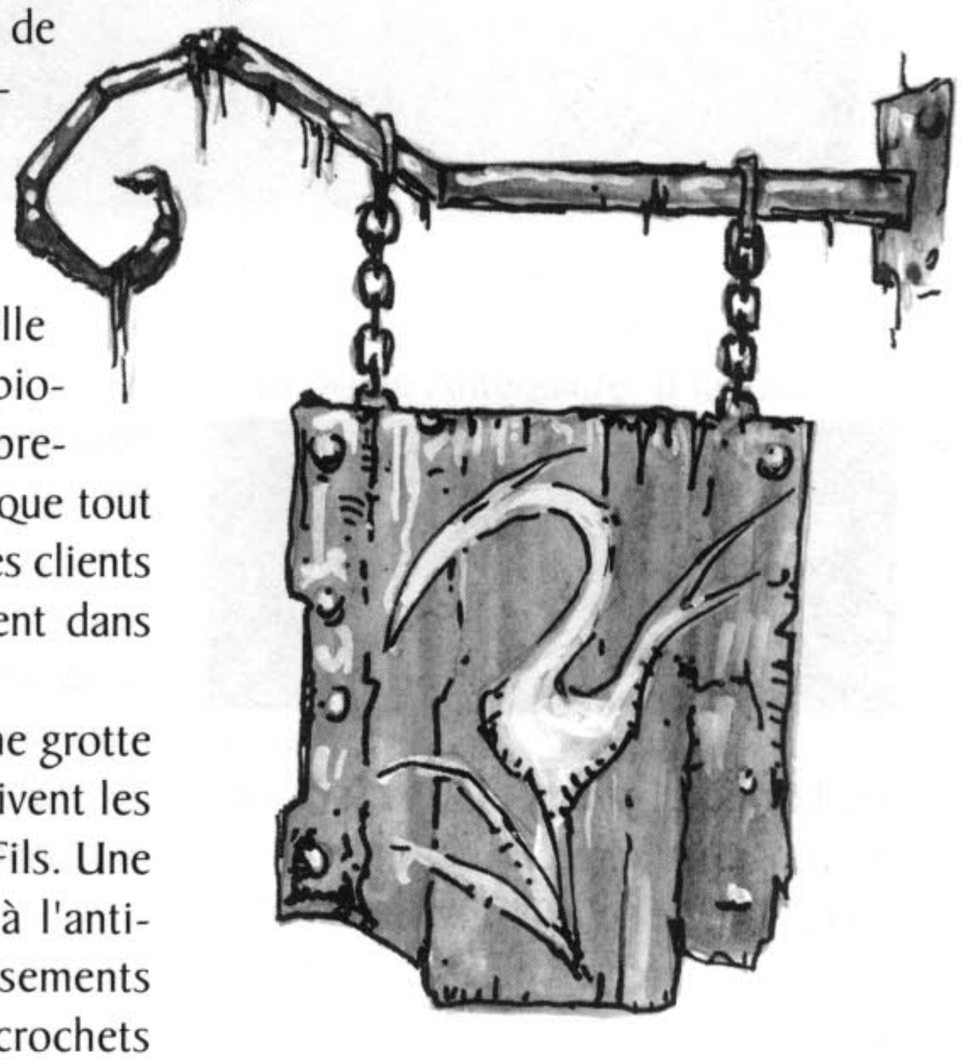
L'auberge a été construite sur un îlot rocheux. Un embarcadère en ferraille permet d'accoster. Un petit escalier en pierre mène à l'entrée du bâtiment. Vue de l'extérieur, l'auberge est trapue, constituée de deux étages et couverte par un toit en tôle et autres morceaux de métal. Une enseigne grinçante énonce : « Auberge de la gigogne blanche ».

Pour le maître des lieux, l'essentiel est de faire briller la lumière jour et nuit afin que les égarés viennent à lui. Pour ce faire, ses complices plantent deux luxances devant la porte. L'huile de rueg provient uniquement des réserves récupérées sur les victimes de l'auberge.

En poussant la porte d'entrée, on pénètre dans une grande salle avec quelques tables rudimentaires et un comptoir constitué par les carcasses de plusieurs voitures de l'Avant. La saleté est repoussante. Des petits insectes se faufilent sur le sol et les tables, une odeur écœurante plane sur les lieux. Lorsque des égarés se présentent, plusieurs complices sont chargés de jouer aux clients et font mine d'être des habitants des marais, silencieux et bourrus si on engage la conversation. Si les PJ essaient de les interroger, les dégénérés s'éclipseront en grommelant. Il ne restera plus que le Sombre-Fils qui joue le rôle de tenancier (voir Les personnages).

Si les PJ ne se méfient pas, ils risquent de se retrouver à l'étage, dans l'une des quatre chambres de l'auberge. Toutes sont munies d'une seule fenêtre. Un examen attentif permettra de déceler la présence des barreaux qui sont commandés depuis la cave. La porte, elle aussi, peut surprendre : renforcée par des barres de fer, elle peut résister à des coups de piochard. Si on interroge le Sombre-Fils à ce propos, il répondra que tout cela est prévu pour protéger les clients contre les créatures qui rôdent dans les marais...

Le pire se trouve à la cave, une grotte aménagée dans la roche où vivent les sept dégénérés et le Sombre-Fils. Une pièce unique qui ressemble à l'antichambre de l'enfer : des ossements traînent un peu partout, des crochets et des fers sont scellés dans la pierre, un cadavre achève de se décomposer dans un coin et d'immondes paillasses où grouillent des insectes sont disposées contre un mur. On accède à cette cave par une trappe dissimulée derrière le comptoir du rez-de-chaussée. C'est dans cette cave que les victimes sont attirées pour le festin. Le mécanisme pour les barreaux se trouve également là.



Les personnages

18 Les dégénérés

Ils sont sept, sept idiots au regard vide dont la seule et unique préoccupation est de manger et de dormir. Le Sombre-Fils les a récupérés un à un durant son périple jusqu'à cet îlot où l'auberge fût construite. Pour la plupart, ce sont des enfants achetés pour quelques lux à des familles vivant dans les marais. Trop contentes de se débarrasser de ces enfants inutiles et difficiles à nourrir dans un tel milieu, les familles n'ont posé aucune question.

Les dégénérés sont relativement gros, avec des visages grêlés au teint blafard, des membres atrophiés que des guenilles rongées par la vermine dissimulent à peine. Leur alimentation et les conditions de vie n'ont pas arrangé leur santé mentale. Ils sont à la merci du Sombre-Fils qu'ils servent comme un dieu. Tous se sacrifieront sans hésiter pour lui du moment qu'il en donne l'ordre. En revanche, lorsqu'il est absent, on peut les amadouer plus facilement, en particulier avec de la nourriture.

Lorsque certains jouent le rôle de clients au rez-de-chaussée, ils endos-

DÉGÉNÉRÉ TYPIQUE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 1
- FORCE 2 / Forcer 1, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 2
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 2
- TREMPE 2 / Résister 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Une arme 2
- Communication 1 / Baratin 1, Empathie 1
- Erudition 1 / Coutumes Dégénérés 3
- Relations 1
- Survie 3 / Obscur 3, Marais 3
- Techniques 1 / Hommes 3

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Manople : Dommages + 2
ou Ecorcheur : Dommages – 2, puis doublés
ou Coquefer : Dommages + 1
ou Arquebuse : Dommages + 4

VIE : 14
ENERGIE : 3

sent de grands manteaux qui dissimulent à peine leur odeur écœurante. Pour parler, les dégénérés n'ont que quelques mots à leur disposition. Le Sombre-Fils intervient généralement à titre d'aubergiste pour excuser la rusticité de ses clients dont « il comprend à peine le patois ».

LE SOMBRE-FILS

Intelligent et pervers, ce personnage est déjà votre pire ennemi. Osseux et pâle, fou à plus d'un titre, il n'a qu'une seule obsession : se repaître de l'énergie vitale de ses victimes. On peut aisément comparer ses réactions à celles d'un junkie. Lorsque des égarés ne se sont pas présentés depuis plus d'un mois, il devient extrêmement violent et s'en prend à ses complices en les martyrisant pour oublier sa « soif ». Entre deux festins, il passe le plus clair de son temps à chasser dans les marais pour comprendre et domestiquer les brouilles. En effet, le substrat d'archessence Shankr qui compose son corps lui a permis d'entamer un étrange dialogue empathique avec les nuées de brouille. Pour l'instant, il parvient simplement à rester auprès d'elles sans être attaqué. Mais il espère bien, à terme, pouvoir les contrôler et s'en servir comme rabatteuses pour attirer de nouveaux clients dans son auberge…
Lorsqu'il joue son rôle d'aubergiste, il inspire la méfiance. Il le sait très bien et c'est pour cela qu'il essaie de ressembler à un pauvre homme victime des marais et bien heureux d'avoir un

LE SOMBRE-FILS

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Esquiver 3
- FORCE 4 / Lancer 2, Porter 3
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 3
- PRESTANCE 1 / Impressionner 4, Influencer 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Tranchoir 4
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 4
- Erudition 1 / Coutumes Sombres-Fils 2, Légendes 1
- Relations 1 / Auberge du Sombre-Fils 6
- Survie 3 / Obscur 3, Marais 4, Brouilles 6
- Techniques 1 / Hommes 4

ARMURE :
Peau naturellement épaisse (Protection 1)

ARMES :
Tranchoir : Dommages +4, Défense +1

VIE : 15
ENERGIE : 6

Note : Le Sombre-Fils voit parfaitement dans la nuit. Très sensible à la lumière, il peut être facilement ébloui.

peu de compagnie. Il tente surtout d'inspirer la pitié. Il évoque les terribles conditions de vie dans les marais, la mort de sa femme et son profond désir de quitter cet endroit. « Faut bien comprendre, répète-t-il, cette auberge, c'est tout c'que je possède alors j'attends le bon moment… ». Quand on lui demande comment il se nourrit et comment il peut espérer avoir plus d'un client par semaine, voire par mois, il répond : « Oh, je sais bien que c'est pas un endroit pour une auberge, mais à l'époque, on est venu sur la promesse d'un Marcheur qui prétendait créer une voie de passage… On a mis tout ce qu'on avait, c'était un coup de poker et j'ai perdu. D'ailleurs, c'est lui qui continue à me ravitailler. Y croit toujours à son projet mais personne ne veut le suivre ». Bien entendu, ce Marcheur est une pure invention. L'essentiel est de rendre crédible son personnage.

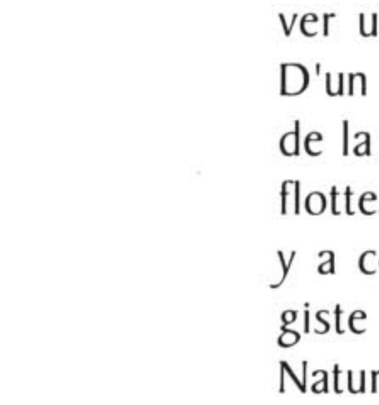


Qu'en faire ?

Cette auberge ressemble à un véritable cauchemar. Elle pointe du doigt les horreurs engendrées par le Shankr et devrait faire passer l'envie à vos PJ de se précipiter tête baissée dans le premier refuge venu.

Pour le MJ, l'essentiel est de préserver une ambiance très particulière. D'un côté, il y a ce repos tant attendu, de la nourriture et un lit à l'abri des flottes et des brouilles. De l'autre, il y a ces clients étranges, cet aubergiste inquiétant et la saleté des lieux. Naturellement, les PJ ont tout intérêt à découvrir la vérité avant de manger et donc d'être drogués. Cela est possible en discutant avec les dégénérés qui jouent les clients, en observant attentivement le Sombre-Fils et les chambres où celui-ci les conduit.

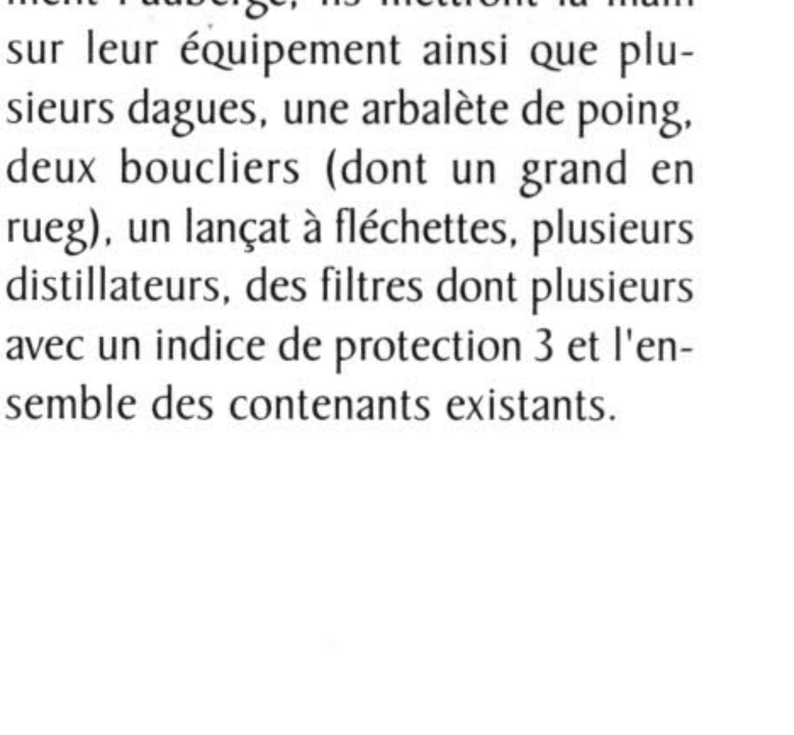
Si d'aventure, les PJ désamorcent le piège, le Sombre-Fils tentera de les tuer par tous les moyens, quitte à les poursuivre dans les marais. Car il est puissant, sans compter ses complices, maladroits mais suffisamment résistants pour devenir dangereux.



En revanche, si les PJ mangent et s'endorment (seul un test réussi de Résistance + Endurer de seuil 5R permet de rester éveillé), le cauchemar commence. D'abord, ils se réveilleront avec des maux de tête terribles et constateront qu'il leur manque leurs armes. Puis le Sombre-Fils viendra chercher sa première victime, escorté par deux dégénérés portant chacun une arquebuse (volée sur de précédentes victimes). Les PJ ont tout intérêt à tenter leur chance dans des moments comme celui-ci où la porte s'ouvre. Sinon, ils peuvent essayer de tordre les barreaux mais cela est extrêmement difficile (Test de Force + Forcer, seuil requis = 5R). En dernier recours, ils peuvent user d'un « gameplay » à toute épreuve afin d'amadouer les deux dégénérés qui veillent devant la porte de la chambre. Ces deux-là peuvent être dupés si on leur fait miroiter de la nourriture. Malheureusement, celle que les PJ possédaient leur a été confisquée durant leur sommeil. Le seul moyen consisterait éventuellement à s'amputer (c'est horrible, oui !) et à forcer les deux dégénérés de garde à entrer.

Pour finir, on peut envisager le destin du PJ conduit dans la cave mais cela risque d'être fort désagréable. Car il ne s'agit ni plus ni moins d'un destin cannibale où la victime, enchaînée à un mur de la grotte, sera dévorée par les dégénérés et le Sombre-Fils, celui-ci ayant à cœur de faire vivre sa victime le plus longtemps possible. Dans le pire des cas, vous pouvez faire intervenir de nouveaux égarés à ce moment précis. Un joker pour éviter que les joueurs ne finissent en petits tas d'ossements…

Notez enfin que le Sombre-Fils a caché une partie du butin récupéré sur le corps de ses victimes dans un petit débarras sous l'escalier menant à l'étage. Si les PJ fouillent attentivement l'auberge, ils mettront la main sur leur équipement ainsi que plusieurs dagues, une arbalète de poing, deux boucliers (dont un grand en rueg), un lançat à fléchettes, plusieurs distillateurs, des filtres dont plusieurs avec un indice de protection 3 et l'ensemble des contenants existants.





1.3

LA VASE-LUMIERE

TÉMOIGNAGE DE TAKSHA, EXPLORATRICE NAHIENNE.

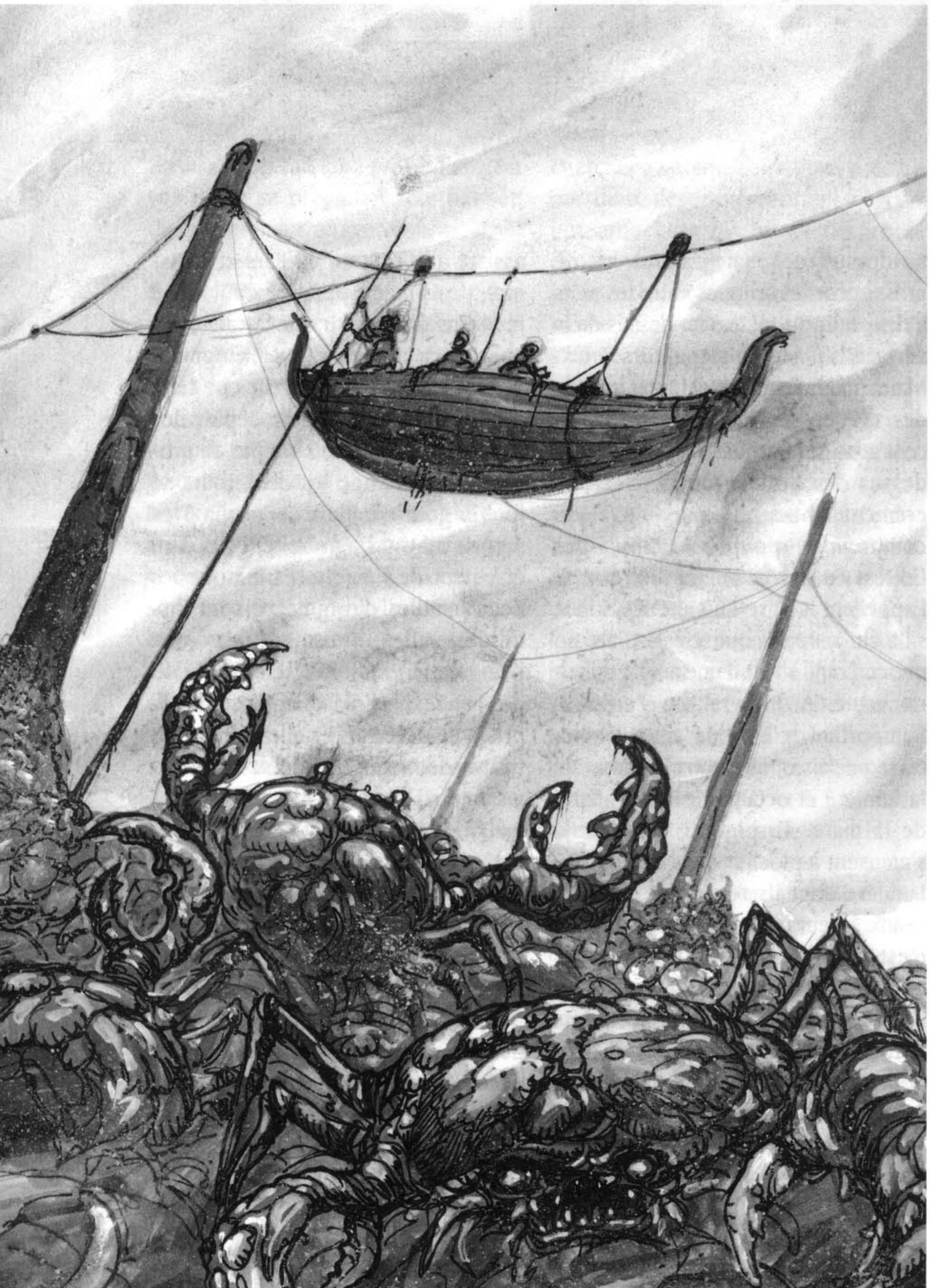
« Je progressais dans les marais depuis quatre jours. Je venais de quitter le stallite de Nâh et sur la foi d'un ami et d'une carte, je m'étais décidée à gagner du temps en passant par les marais. Ce gars m'avait parlé de l'endroit dont je te parle, y l'avait même signalé sur la carte mais jamais je n'aurais imaginé un truc pareil.

Figure-toi deux grosses tours carrées, bâties avec tout ce que l'on peut trouver dans la vase. Ces deux tours sont séparées par une sorte de mare (délimitée par des digues naturelles) dont le diamètre doit bien avoisiner les deux cents mètres. Bon, pour l'instant, pas de quoi faire le détour. Mais attends un peu. A la surface de cette mare, imagine des flottes par centaines, collés les uns contre les autres, avec leurs satanées pinces qui grincent et qui crissent nuit et jour. Bon, imagine ensuite de gros mâts rudimentaires qui émergent un peu partout au-dessus des sales bêtes et de grosses cordes tendues entre les mâts à deux ou trois mètres au-dessus de la surface. Tu me suis toujours ? Ok. Maintenant, écoute-moi bien : à l'aide des cordes, les habitants se déplacent avec des barques suspendues au-dessus des flottes. Ouais, c'est sacrément bizarre mais tu vas comprendre pourquoi. Sous les flottes, y'a un truc qui les intéresse. Y l'appellent la Vase-Lumière. Personne sait au juste ce que c'est, mais on prétend qu'il s'agit d'une amibe qu'aurait muté. A dire vrai, on s'en fout. L'important, c'est que cette amibe, ou je ne sais quoi d'autre, produit de la lumière et occupe les trois-quarts de la mare. Tu piges ? Ces gars-là s'amusent à piocher dans cette Vase-Lumière dont ils revendent les morceaux à leurs clients. Le problème, c'est les flottes. C'est comme s'ils défendaient la Vase-Lumière. Si tu t'engages dans la mare avec une barque, ceux-là sont assez féroces pour l'escalader, la faire chavirer et même venir te bouffer à l'intérieur. Alors les habitants ont pris de la hauteur… Le jour de mon arrivée, j'ai assisté à la chute d'un gars et crois-moi, j'suis même pas sûre qu'il ait eu le temps de souffrir. Une vraie boucherie, ça a duré dix ou vingt secondes pas plus. N'empêche que cette petite comédie se répète depuis des années. Le problème ? Y'a pas de problème, à part que les deux tours se font la guerre depuis dix ans… T'es surpris mais y s'agit bel et bien d'un gisement de lumière. Et lorsque les deux familles d'origine se sont installées, elles pensaient pas que l'amibe tiendrait longtemps. Au fil des années, les deux familles ont appris à se détester. Et elles n'ont rien trouvé de mieux que de se rendre la vie impossible. Les tours, les mâts, les cordes, tout ça c'est sacré. Mais les gars, eux, peuvent s'entre-tuer. Et chaque jour, y'a au moins deux barques qui se croisent. Avec leurs perches, y se poussent, y se frappent jusqu'à ce que l'une des barques recule ou que l'un des occupants bascule dans le vide. J'ai pas été la première à vouloir réconcilier ces imbéciles. Rien à faire. Y sont prêts à aller jusqu'au bout… »



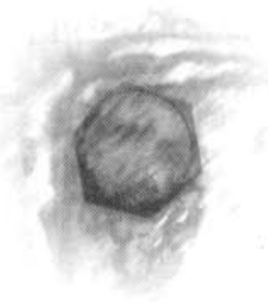
Les lieux

La Vase-Lumière est un « animal » unique, une mutation dont Sombre-Terre a le secret. Apparemment, les digues qui se sont constituées et la présence des flottes ont conduit cette vase à développer une source lumineuse. Car, dans cet espace clos, il lui fallait se nourrir. Les digues faisant barrage aux congres et les flottes (leur carapace empêche la vase de s'en nourrir) empêchant les gigognes de se poser à la surface, il fallait que l'amibe puisse attirer les insectes. Moustiques et autres insectes se laissent donc régulièrement prendre au piège par les petites taches de lumière qui filtrent entre les flottes. Ces derniers négligent cette nourriture infime et la Vase-Lumière phagocyte ainsi les insectes piégés à la surface.



Les lieux eux-mêmes ont été présentés par Taksha. De fait, deux clans s'affrontent pour pouvoir devenir l'unique « exploitant » de la Vase-Lumière. Chaque clan vit dans une haute tour carrée dont les fondations reposent sur de la roche. Par la suite, les étages se sont construits à l'avenant et les tours ressemblent plus à un jeu de construction qu'à un véritable édifice. L'architecture pourrait être qualifiée de baroque : on voit des balcons taillés dans des épaves de navire, des grosses cheminées servant de couloirs, des escaliers en métal rouillé. Bref, un assemblage hétéroclite qui esquisse un bâtiment où une cinquantaine d'hommes, de femmes et d'enfants vivent dans des conditions très difficiles. On se nourrit peu, on se chauffe essentiellement avec la tourbe et l'on redoute les attaques des flottes qui parfois s'agitent sans prévenir et lancent de véritables assauts contre les tours.

En tout et pour tout, on peut dire qu'une centaine d'individus, cinquante de chaque côté, s'affrontent au-dessus de la Vase-Lumière. Chaque tour possède une dizaine de barques que les occupants font avancer avec leurs mains jusqu'au prochain mât où de petites plates-formes permettent de s'arrêter et de reprendre des forces.
Au-dessus de la mare, on compte une trentaine de cordes tendues entre cinq gros mâts régulièrement renforcés avec du métal. Pour les deux clans, cordes et mâts sont sacrés et aucun n'aurait l'idée de s'y attaquer pour précipiter la barque de l'adversaire dans le vide.



LES PERSONNAGES

NOROIT
CHEF DE CLAN DE LA PREMIERE TOUR

Il ressemble aux siens : un individu décharné, miné par les rhumatismes et les séquelles dont les marais marquent ses habitants. Il porte des habits près du corps afin d'avoir toujours de l'aisance dans ses mouvements. Cela est devenu une coutume pour tous ceux qui sont susceptibles de se battre sur des barques et ce, de manière à avoir la meilleure liberté de mouvements. Les habits sont sombres et Noroit porte comme les autres un filtre en permanence. En revanche, il est le seul à posséder un mousquet à rueg qu'il tient d'un Marcheur de passage qui n'avait plus que cela à échanger contre de la nourriture. Malheureusement, Noroit ne dispose que d'un seul flacon d'huile de rueg. Il n'utilise donc son mousquet que pour impressionner.

Au quotidien, Noroit est un homme dur et intransigeant. Il est devenu maître de clan à la suite de son père et ne tolère aucune contestation. Vis-à-vis des étrangers, il marque une déférence de principe mais la glace rompue, il peut devenir affable et même sympathique. Car Noroit ambitionne de quitter le clan, de fuir cet endroit maudit où il finira de toute façon par mourir sous les griffes des flottes. Il guette ceux qui pourront l'emmener avec eux et compte bien partir une nuit sans prévenir personne, avec ses nouveaux compagnons.

Si par hasard les PJ acceptent de l'emmener avec eux et si par malheur Noroit est surpris par les siens en train de s'enfuir avec les PJ, il fera croire qu'il a été enlevé et se retournera sans complexe contre les PJ.

GONDOLIERS DE LA VASE-LUMIÈRE TYPIQUES

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 2 / Lancer 3
- HARGNE 2 / Agresser 3, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Influencer 1
- RÉSISTANCE 2 / Régénérer 1
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 3

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Perche 4, Manople 3, Mousquet 2
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 2, Marchandage 1
- Erudition 2 / Légendes 1, Religion 1
- Relations 2 / Vase-Lumière 3
- Survie 3 / Milieux : Obscur 2, Marais 5
- Techniques 2 / Vase-Lumière 3

ARMURE :

Tenue complète de vêtements renforcés (Pr. 1).

ARMES :

Perche : Dommages +1
Manople : Dommages +2
Mousquet à rueg : Dommages +4

VIE : 11
ENERGIE : 5

Règles de combat au dessus des Flottes

Les deux adversaires s'affrontent avec leur perches. Chaque fois qu'un combattant parvient à porter un coup avec sa perche, l'adversaire doit tenter de réussir un test d'Esquiver contre un seuil égal au nombre de succès obtenu pour l'attaque (modificateurs de dégâts compris, sans tenir compte de l'armure de l'adversaire et avant tout jet de Résistance).
Si le test d'Esquive est réussi, cela ne signifie pas que l'adversaire n'encaisse pas de dégâts, mais cela signifie qu'il reste debout. En cas d'échec, l'adversaire tombe, et est rapidement dévoré par les Flottes, qui infligent automatiquement 5 points de dégâts à chaque Passe.

Exemple : Noroit réussit son attaque à la Perche et obtient 3 succès nets, +1 Dommages = 4. Son adversaire, avant même d'effectuer son jet de Résistance, doit tenter un test de Agilité + Esquiver contre un seuil de 4R. Il n'obtient que 3 succès, et chute donc dans le marais infesté de Flottes.

MASAR FOM
CHEF DE CLAN DE LA DEUXIEME TOUR

Cet homme-là diffère singulièrement de son adversaire. En premier lieu, il prend à cœur son rôle et compte bien devenir le maître incontesté des lieux. Contrairement à Noroit, la lutte le passionne et chaque jour, il réunit ses plus fidèles compagnons pour tenir de véritables conseils de guerre. Ces réunions ont lieu dans sa chambre (elle occupe un étage à elle seule) autour d'une maquette rudimentaire des lieux. Là, le mouvement de chaque barque est étudié avec précision.

Masar Fom aurait sans doute voulu devenir un illustre Gardien du Feu si les circonstances le lui avaient permis. Il aime commander de sa voix forte et caverneuse, il aime croire qu'il livre une guerre importante et cruciale pour l'avenir de l'humanité. En réalité, cet homme sera bien malheureux le jour où la tour adverse capitulera. La Vase-Lumière n'est à ses yeux qu'un prétexte pour pouvoir continuer sa guerre.

En présence des PJ, il usera de tous les artifices pour les convaincre de s'engager avec lui dans la lutte contre « Noroit et sa clique». Il peut promettre jusqu'à cent billes lumineuses (l'équivalent de dix jours de récolte) pour pouvoir confier une barque aux PJ et ainsi « alléger son dispositif de défense pour attaquer à l'ouest tandis qu'une autre barque fera diversion au sud…»



Pour décrire le huis-clos qui se trame au-dessus de la Vase-Lumière, il faut se rappeler l'importance cruciale de la lumière sur Sombre-Terre. Seuls les gains espérés par les deux clans ont pu ainsi les dresser l'un contre l'autre pendant des années. Certains Marcheurs de passage se sont demandés pourquoi un clan ne prenait pas l'initiative d'attaquer directement la tour de l'adversaire. La raison est fort simple : aucun n'a assez d'individus pour risquer un tel assaut. En cas d'échec, cela laisserait à l'adversaire toute latitude pour l'emporter. Tacitement, la guerre se livre au-dessus des flottes, d'une barque à l'autre. A chaque fois, l'enjeu est de se trouver à la verticale d'une trouée, là où les flottes se sont écartés pour une raison ou pour une autre. Puis, à l'aide de perches munies de crochets, on tente d'arracher à l'amibe un peu de sa chair. Cette chair est ensuite séchée et transformée en petites billes lumineuses (lumière équivalente à une lucille). Excepté que la lumière produite par la Vase-Lumière peut durer près de cinq ans avant de s'atténuer et finalement disparaître. Dans ces conditions, certains explorateurs n'hésitent pas à faire le déplacement jusqu'ici pour acheter quelques unes de ces billes lumineuses.

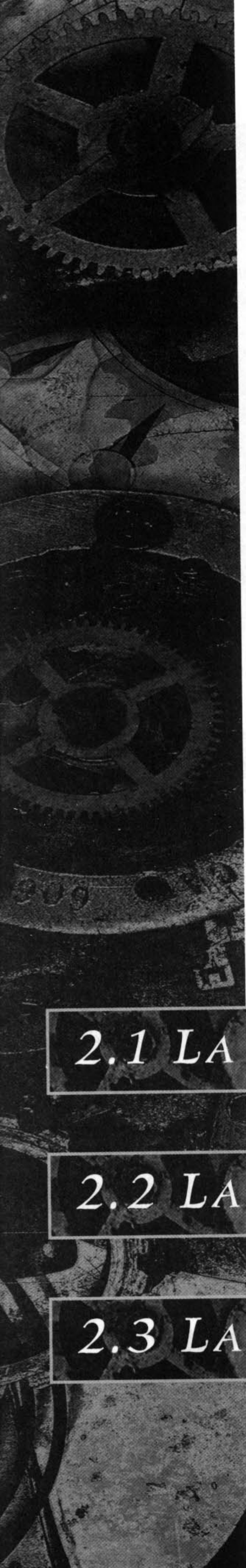
Pour les PJ, l'enjeu de la Vase-Lumière peut se jouer à plusieurs niveaux. On peut simplement y faire halte et acheter quelques billes lumineuses. On peut également s'engager dans un clan ou dans l'autre puisqu'ils apprécient tous deux de voir des étrangers leur donner un coup de main. Dans ce cas, celui ou celle qui montera dans une barque et qui se battra éventuellement contre le clan adverse gagnera la moitié de la récolte. Bien souvent, des explorateurs choisissent cette solution, moins coûteuse mais plus dangereuse, évidemment. Les PJ peuvent également décider de prendre le parti d'un clan afin de lui assurer la suprématie sur la Vase-Lumière. En échange, les PJ pourraient exiger une dîme sur la « récolte » à venir. Si les PJ prennent ce risque, vous pouvez considérer qu'il existe une quinzaine d'individus capables de se battre au sein de chaque clan. La plupart possèdent une arme blanche (voir Les personnages, ci-dessus). Tenter d'investir et d'occuper une tour demande un minimum de finesse. Un assaut frontal est extrêmement périlleux, chaque clan étant sur ses gardes. En revanche, se faire passer pour un invité dans une tour puis donner l'assaut de l'intérieur a plus de chance de réussir. Dans ce cas, les PJ ont tout intérêt à tuer ou à faire prisonnier le maître du clan le plus rapidement possible. Ce dernier hors d'état de nuire, le reste du clan offrira une résistance de principe.

Si vos PJ songent à mettre le feu à l'une des tours, cela risque de poser problème. L'humidité des marais et les matériaux utilisés ne permettront pas aux flammes de se propager. La fumée, seule, peut devenir un avantage. En revanche, dans le même genre d'idée, les PJ peuvent s'attaquer aux chaudières installées au sommet des tours. C'est ici que l'on brûle la tourbe pour chauffer les tours. En injectant les vapeurs nocives à l'intérieur de la tour (test de Techniques + Vent de SR 3), on peut être assuré que le clan tout entier va déserter les lieux et fuir sur les barques tandis que les flottes donneront un concert assourdissant…



LA VASE-LUMIÈRE

Le prix d'une bille lumineuse varie entre 5 et 10 lux. Il faut compter dix billes pour avoir l'éclairage équivalent à un lampanion contenant dix lucilles. L'intérêt est évident : une lucille meurt au bout d'une semaine, la chair de la Vase-Lumière, au bout de cinq ans…



2

LES DÉSERTS

2.1 LA CITÉ D'AIRAIN

2.2 LA TERMITIÈRE

2.3 LA COLONNE VOLANTE

Introduction au milieu par Rusk

« Qu'est-ce qui fait un désert ? Trois choses qui, au bout du compte, n'en font qu'une. Le manque d'eau engendre le manque de ressources, qui à son tour engendre l'absence de vie, ou plutôt l'absence de population humaine. Le manque d'eau, qui différencie les déserts des autres milieux hostiles, suffit à les mettre sur la liste des terres à fuir à tout prix, à moins que tu n'aies pas le choix, Fils. Lorsque tu dois traverser un désert, fais-le vite !

Un homme qui marche dans l'Obscur boit au moins trois litres d'eau par jour, et c'est un minimum absolu. C'est un chiffre que nous connaissons tous, et qui est important toujours et partout. Dans le désert, cela devient le chiffre fondamental, celui dont dépend ta survie. C'est simple : à raison de trois kilos par jour à ajouter au reste de ton équipement, combien de jours d'eau peux-tu porter ?

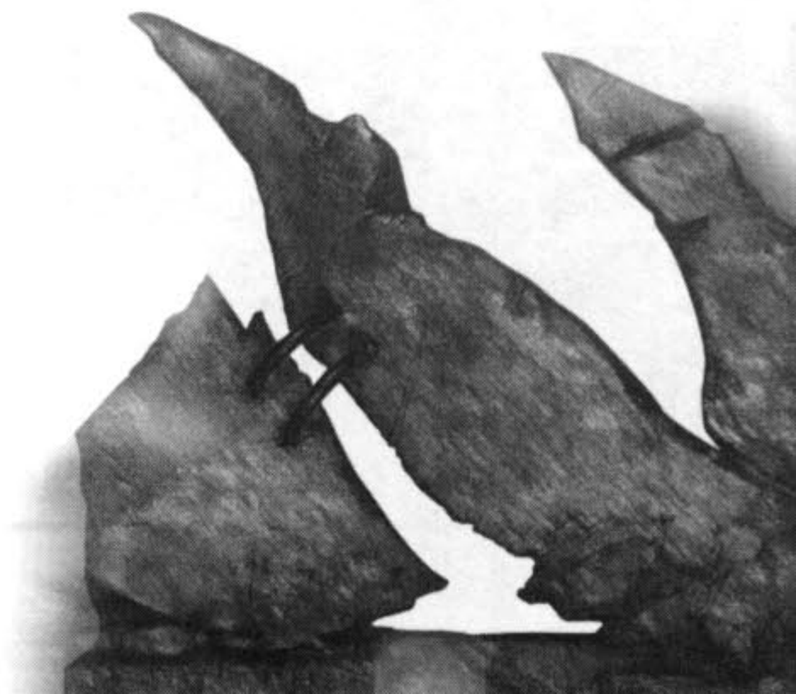
Lorsque tu feras ton petit calcul, n'oublie pas qu'on avance beaucoup moins vite dans le désert que dans la plupart des autres milieux. Le sable mou est une saloperie, dans laquelle on patauge pire que dans la boue. Le soir venu, on se couche épuisé, et si l'on a fait vingt kilomètres, on est content.

Les chameaux osseux, qui vivent près de Nâh, sont des animaux sobres mais, contrairement à la légende, ils boivent. Ils peuvent rester dix ou quinze jours sans eau mais lorsqu'ils décident de se rattraper, ils descendent deux ou trois cents litres d'un seul coup ! J'ai entendu dire que pour traverser les déserts, les Anciens avaient établi un système compliqué, sacrifiant une série de chameaux-porteurs d'eau pour alimenter les chameaux de bât... C'était peut-être possible avant, au temps où tout existait en abondance, même les chameaux. Aujourd'hui, tenter un coup pareil est un bon moyen de se faire abattre par les nomades. Pourtant, quand tu as fréquenté un chameau pendant un moment, le meurtre est une idée qui ne te quitte plus. Ces bestiaux sont stupides, puants et sournois. J'irai même jusqu'à dire qu'à ces différents égards, ils sont presque pire que les hommes. Je ne mentionne que pour mémoire les problèmes de navigation. Se repérer dans un désert n'est pas beaucoup plus difficile qu'ailleurs... à un détail près. Ici, une erreur de quelques centaines de mètres peut être fatale, t'amenant à passer à côté du puits que tu cherchais sans le voir. Car il y a des puits, et cela m'amène au problème suivant. Là où il y a de l'eau, il y a de la vie... et il y a des gens. J'ai parlé plus haut des nomades. Sache que la plupart du temps, il est possible de parvenir à un arrangement avec eux. Il t'en coûtera du temps ou une partie de ton matériel, mais tu pourras remplir tes outres. Mais il y a aussi des maraudes qui te trancheront la gorge pour récupérer ton matériel, ou des choses encore plus étranges... et dangereuses.

Si par malheur tu te perds, observe plantes et animaux. Ils savent où est l'eau – en dépit des rumeurs, j'attends toujours de voir une créature qui puisse s'en passer totalement. Elle est rarement potable, et il est encore plus rare qu'elle soit disponible en quantité suffisante pour faire vivre un homme adulte, mais elle est là. Sois prêt à creuser. La plupart du temps, une nappe d'eau t'attend... à cinq ou six mètres de la surface.

Concernant les animaux, ne te laisse pas abuser par les apparences ! Il y a de la vie partout, même dans les déserts les plus inhospitaliers. Simplement, la compétition étant de plus en plus féroce et les ressources de plus en plus rares, les animaux se sont dotés de toute une série de mécanismes destinés à faire peur ou à tuer efficacement (épines, écailles et poison, entre autres). Généralement, cela ne les rend pas moins bons à manger, juste plus difficile à tuer. La même chose vaut pour les quelques plantes qui s'accrochent dans un sol ingrat... et qui ont en plus le mérite de t'indiquer de manière infaillible l'endroit où creuser pour trouver de l'eau.

Une dernière chose : si tu te retrouves dans un désert où le sol est chaud, fais un détour ! Il est possible qu'il y ait simplement un volcan à proximité... mais il est aussi possible que ce soit la bordure d'une Mortezone ou d'une région empoisonnée par le feu des Anciens. La différence entre ces trois terrains n'est pas toujours facile à faire. »





2.1

LA CITÉ D'AIRAIN

Témoignages

« Et il advint que par la magie de l'Avant, le peuple de la cité d'Ambar parvint à se protéger de la Pluie de Mort. En quelques nuits, des génies bâtirent pour eux une cité de verre et d'acier au milieu du désert – car, même du temps de l'Avant, leur pays était un désert. Immense était leur savoir ! Ils savaient faire pousser des fruits succulents sans terre, rendre l'Eau Amère bonne à boire, n'étaient jamais malades et vivaient cent ans. Enfermés dans leur cité, les Ambarites virent le ciel s'effondrer. Le Noir Nuage s'étendit comme un linceul sur leur tours étincelantes. Mais au lieu de prier Solaar pour qu'il délivre toute la terre, ils se sont détournés de lui pour vivre en égoïstes, car leur cœur était aussi noir que le ciel. Ils ont choisi de rester enfermés au milieu des splendeurs de leur cité, sans jamais en sortir, craignant et redoutant le monde extérieur et mettant à mort les rares voyageurs qui s'approchaient de leur ville. Ils y sont toujours, et il arrive qu'on l'aperçoive au cœur du désert. Solaar, qui les a maudits, ne brille jamais pour eux, mais il est dit qu'un jour, les Ambarites retrouveront le chemin de la lumière. Ils viendront nous apporter les merveilles de l'Avant et, grâce à leur aide, nous rebâtiront Sombre-Terre. Quand ? Solaar a la réponse, pas moi. »

Conte entendu dans une Halte

« Pour sûr, c'est une belle histoire, mais les Ambarites sont morts il y a des siècles. Sinon, ils seraient déjà venus à notre secours. Mais ils ont existé. La preuve ? Mon père et ma mère, qui venaient de deux tribus différentes, connaissaient tous les deux leur histoire, alors qu'ils vivaient à plus de quinze jours de marche l'un de l'autre ! Et quand j'étais petit, ils m'ont tous les deux raconté qu'ils avaient vu les tours d'Ambar dans le désert profond. Il paraît qu'elles brillent dans la nuit, et que ceux qui parviendront à l'atteindre pourront remettre en marche toutes les machines de l'Avant. Avec leur aide, ils vivront mieux que les hommes de Nâh. »

Un nomade solarien à Gaena,
Marcheuse phénicienne

« Je ne dis pas qu'Ambar n'existe pas – elle existe, ou du moins elle a existé. Mais elle est sûrement beaucoup moins impressionnante qu'on le pense dans la région. Et maintenant, mon coeur, oublie les machines de l'Avant. Oublie les contes sur les hommes volants, oublie les génies de lumière. Enlève tout ça et dis-moi ce qui reste. Une grande ruine ! Des tonnes et des tonnes de ferraille attendant qu'on les récupère ! Oh, je ne dis pas que ce sera facile. Je ne suis même pas certain que ce soit possible, en tout cas pas à grande échelle. Mais si on repère l'endroit et qu'on est intelligent, on devrait pouvoir monter un petit commerce sympathique... Et je ne parle pas en l'air. Je viens de Phénice et, là-bas, il arrive souvent que des Marcheurs reviennent avec des cartes montrant des gisements. Si les Ferrailleurs n'en veulent pas, ils peuvent toujours le fourguer à un Antéquaire. Ces dingues achèteraient de la merde séchée, pourvu qu'on parvienne à les convaincre qu'elle date de l'Avant. »

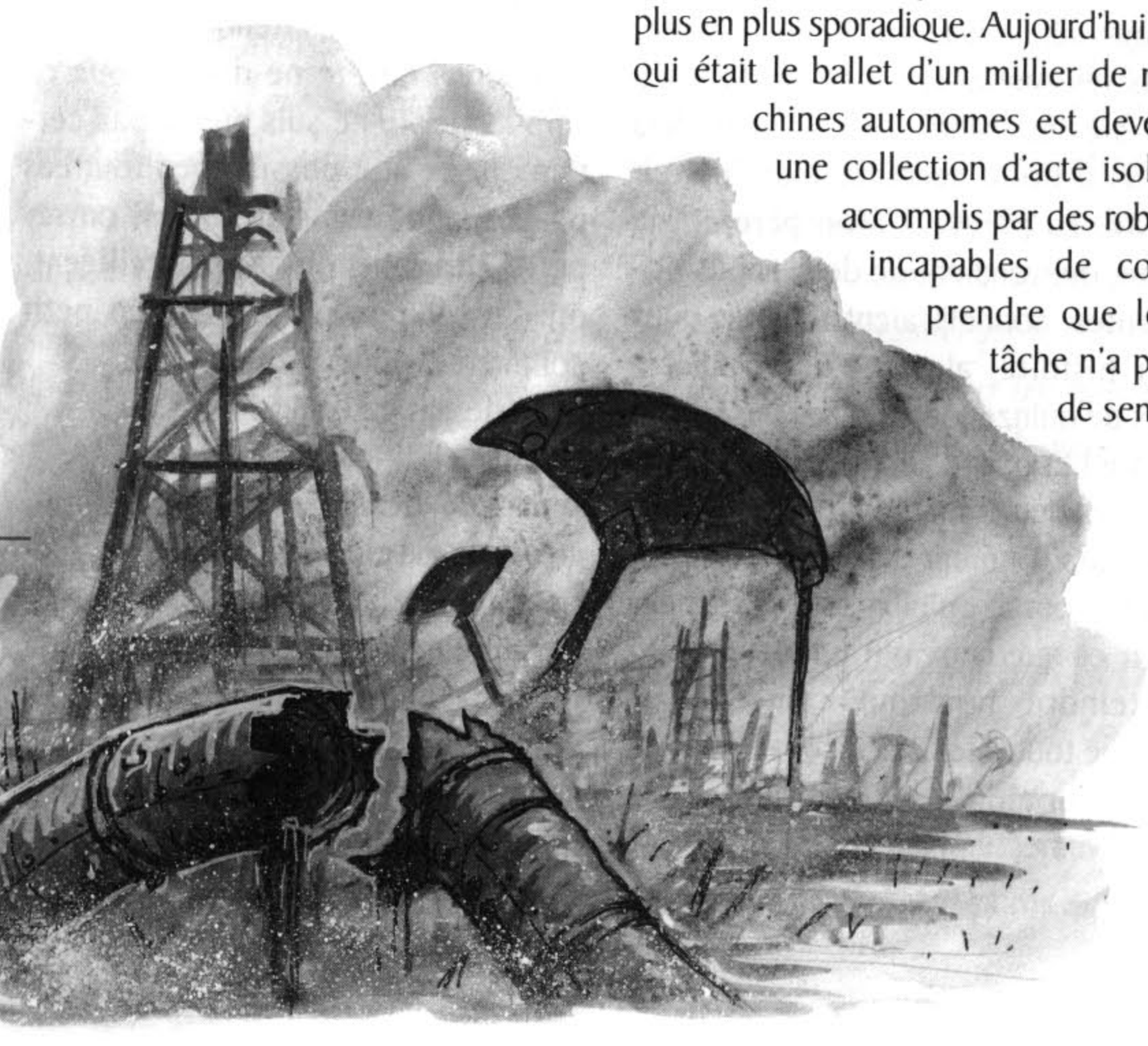
Gaena à Izi-am, son associé





Les lieux

Ambar est pratiquement impossible à atteindre. Même les tribus d'Adaptés qui vivent en lisière du désert n'osent pas s'y aventurer. La région est totalement stérile, sans une goutte d'eau à des lieues à la ronde. En dehors d'une poignée de fennecs et d'une douzaine d'espèces de scorpions géants, la faune brille par son absence. Quant à la flore, privée de lumière et d'eau, elle se limite à une poignée de mousses, à quelques variétés de lichen et à deux ou trois sortes de champignons dont aucune n'est comestible. Ce désert se compose d'interminables étendues de roche stérile, entrecoupées de vastes bassins remplis d'un sable très fin, mêlé de cendres. La roche a des arêtes coupantes, mais au moins, on peut y progresser. Le sable, en revanche, ralentit considérablement la progression. On s'y enfonce généralement jusqu'aux mollets et, dans certains coins, il est si fin qu'on risque tout simplement d'y disparaître. Le vent, sec et brûlant, déclenche régulièrement des tempêtes de poussière meurtrières. Enfin, de loin en loin, on trouve ce que les nomades appellent « le sang de Sombre-Terre », des régions où le sol est imprégné d'un liquide noir, collant et puant. Par endroits, il y en a de véritables mares et, non loin d'Ambar, il forme un lac de dix kilomètres de long sur six de large, dont la profondeur est inconnue. Combiné avec le sable, ce liquide forme une boue collante et inflammable. Plus on se rapproche d'Ambar, plus les phénomènes « surnaturels » se multiplient : le sol fait entendre des grondements inquiétants, on entrevoit des lumières au loin... En supposant que le voyageur survive aux trois semaines de voyage, il découvrira Ambar...



Ambar

Les contes ont menti. Ambar n'a pas survécu au cataclysme. En fait, Ambar n'était même pas une ville. C'était un immense champ pétrolifère, largement automatisé. Ouvriers et ingénieurs ont été tués, mais l'extraction, le stockage, le raffinage et l'acheminement du pétrole ont continué sans eux, d'abord de manière très efficace, puis de manière de plus en plus sporadique. Aujourd'hui, ce qui était le ballet d'un millier de machines autonomes est devenu une collection d'acte isolés, accomplis par des robots incapables de comprendre que leur tâche n'a plus de sens.

Le visiteur découvrira un paysage de derricks, pour la plupart fracassés et réduits à l'état de débris rouillés. De loin en loin, l'un d'eux est encore debout, et quelques-uns continuent fidèlement à pomper le pétrole brut. Celui-ci est acheminé, par un réseau de canalisations, à des cuves plus grosses que la plupart des immeubles phéniciens. Il y en avait cinquante. Deux d'entre elles sont encore intactes, et continuent fidèlement d'envoyer le brut à la raffinerie, dont les torchères sont à l'origine des légendes sur les « tours de lumière ». Une fois le pétrole raffiné, il est expédié dans un complexe réseau d'oléoducs. Aucun d'eux n'a survécu indemne à la catastrophe, et depuis trois siècles, ils répandent leur contenu dans le désert.

Avec de la persévérance, il est possible de découvrir le bâtiment qui abritait le centre nerveux du champ pétrolifère. Il est à moitié ensablé, mais quel-ques pièces restent habitables (certaines donnent même l'impres-sion d'avoir été habitées il y a peu). Dans un coin du rez-de-chaussée, soigneusement dissimulés dans le sable, on trouve une vingtaine de containers cubiques, en plastique blanc, remplis d'eau. En tout, il y en a pour un bon millier de litres. C'est la seule « source » à des dizaines de kilomètres à la ronde. Le poste de commandement, une immense rotonde souterraine aux parois couvertes d'écrans, est le seul endroit vaguement intéressant du complexe. On y trouve, stockées dans le disque dur d'un des ordinateurs, quelques milliers de pages de documentation sur le fonctionnement d'une raffinerie, sur l'extraction du pétrole, le tout rédigé en arabe, anglais et russe... C'est l'une des rares machines en bon état mais, sans générateur, elle est impossible à faire fonctionner.

LES PERSONNAGES

GAENA

Cette Marcheuse est assez âgée : elle a dépassé la quarantaine. Elle est courtaude, trapue et dotée de poings que lui envieraient bien des hommes. Il n'y a pas besoin de la fréquenter longtemps pour se rendre compte qu'elle est brutale et antipathique. Sa gueule couturée de cicatrices n'est pas spécialement agréable à regarder, mais elle est malgré tout charismatique et fait un excellent chef. Elle se dit originaire de Phénice, et prétend avoir passé sa vie à arpenter l'Obscur pour servir les intérêt du stallite immortel. En fait, même si elle a longtemps vécu dans le stallite immortel et qu'elle arbore fièrement un cristal d'identification, elle n'y est pas née. C'est une Konkalite. Elle n'est pas très intelligente, et ses maîtres ne l'ont jamais employée que dans des missions requérant plus de force que de ruse. Pour l'heure, moitié pour elle, moitié pour le Konkal, elle a décidé de percer le secret d'Ambar. Elle a tenté plusieurs reconnaissances dans le désert, sans pouvoir aller bien loin. Il y a quelques mois, elle s'est associée à Izi-am, dans l'espoir qu'il l'aiderait à trouver le chemin...

GAENA

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 2
- FORCE 3 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Surprendre 3
- PRESTANCE 3 / Influencer 3, Impressionner 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Motiver 3, Résister 3

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 4
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 3, Marchandage 3
- Erudition 2 / Coutumes konkalites 4, Légendes 2
- Relations 3
- Survie 3 / Obscur 2, Déserts 4
- Techniques 1

ARMURE :

Vêtements renforcés : Protection 1

ARMES :

Falchion : Dommages +4, Défense +1

VIE : 12
ENERGIE : 7

IZI-AM SON ASSOCIÉ

Izi-am est un nomade du désert, à la peau très foncée ornée de scarifications. Il méprise intensément Gaena, qu'il trouve cupide, cruelle et stupide. Pour lui, la quête d'Ambar est un impératif religieux : il croit à moitié aux vieilles légendes, et espère que la ville contient de quoi améliorer le sort de son peuple (ou, à défaut, le sien). Sous le masque du nomade taciturne se dissimule un homme indécis, mal à l'aise parmi les hommes et, au fond, plutôt lâche, mais il faut vivre en sa compagnie pendant un bon moment pour s'en rendre compte. Seul, il ne se serait pas décidé à partir, mais avec Gaena pour le pousser, il s'est mis en quête. Après tout, une fois qu'ils seront tous les deux arrivés à Ambar, il sera facile de tuer Gaena... Bien sûr, cette dernière s'attend à moitié à être trahie, et prévoit de prendre des mesures préventives...

LES SBIRES DE GAENA

Si le besoin s'en fait sentir, la Marcheuse peut faire appel à une demi-douzaine de Konkalites, qui traînent « innocemment » dans les Haltes voisines, et qui y volent le matériel nécessaire à une expédition dans le désert profond (reprendre les caractéristiques de Gaena, mais ne dotez les Konkalites que de 3 points d'énergie).

LES CRÉATURES DES RUINES

La raffinerie était, et reste, peuplée de robots. De robots, pas d'androïdes. Il ne s'agit pas de pittoresques humanoïdes à la diction raffinée, juste de machines-outils spécialisées, capables d'évaluer leur environnement et de prendre des décisions. Après la catastrophe, beaucoup se sont mises d'elles-mêmes en sommeil. Pénétrant dans les

IZI-AM

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 2 / Porter 2
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Séduire 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Falchion 3
- Communication 2 / Baratin 3, Empathie 2, Marchandage 2
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 4, Légendes 4, Religion 2
- Relations 2
- Survie 3 / Obscur 3, Déserts 5
- Techniques 2 / Energie : Vent 2

ARMURE :

Vêtements renforcés : Protection 1

ARMES :

Falchion : Dommages +3, Défense +1

VIE : 11
ENERGIE : 5

ruines, les personnages les plus sensibles « sentiront » la présence de créatures endormies. Les autres machines continuent vaille que vaille à fonctionner, qu'elles aient été alimentées par une pile à fusion ou parce que les derniers survivants humains ont modifié leur moteur pour qu'elles acceptent l'essence produite par la raffinerie. Les visiteurs verront, de loin en loin, s'agiter d'énormes bras métalliques, briller des diodes rouges, tourner des turbines... Communiquer avec ces « choses » est totalement impossible, et à moins que les personnages ne se mettent directement sur leur chemin, elles ne s'intéressent pas à eux. Un Antéquaire pourrait passer sa vie à les observer. Il se rendra malade de frustration, mais n'apprendra pas grand-chose.





QU'EN FAIRE ?

Les scénarios du type « à la recherche de la cité perdue » sont un grand classique du jeu de rôle. C'est l'occasion rêvée d'adapter le thème à Dark Earth. Les personnages passent dans la région, entendent les légendes d'Ambar et/ou ont un accrochage avec Gaena ou avec ses hommes (qui sont du genre à tendre une embuscade aux PJ pour leur voler leur équipement). Par curiosité ou par vengeance, ils s'engagent dans le désert, pataugent dans le sable, manquent de mourir de soif, sont presque asphyxiés par une tempête de sable, tombent sur un lac de pétrole qu'ils prennent pour de l'Archessence Sombre... et finissent par arriver à Ambar, juste avant ou juste après Gaena. Laissez tout le monde digérer sa déception (« c'est ça, la ville des merveilles ? »). Il n'y a que Gaena qui soit contente : Ambar sera une fabuleuse source de matière première pour le Konkal. Il ne lui reste plus qu'à abattre Izi-am avant que celui-ci ne prenne les devants...

Oh, et puis, vous ne croyez pas sérieusement que toutes ces machines ont continué à fonctionner d'elles-mêmes pendant trois siècles, quand même ? Elles sont pilotées par des ordinateurs, et nous savons tous à quel point ces petites bêtes sont capricieuses. Si les personnages séjournent assez longtemps à Ambar, ils verront peut-être arriver des hommes vêtus d'étranges combinaisons étanches, qui chargent des dizaines de barils de pétrole raffiné dans un étrange engin volant avant de repartir vers... où ? Vous et moi savons qu'il reste une ville sous-marine, au large du Maroc, mais cette scène risque de plonger les personnages dans un abîme de perplexité.



LA TERMITIERE

2.2

« Tu as eu tort de parler de son bras au père Methy, étranger. Regarde-le, maintenant ! Non, ne l'approche pas ! On a l'habitude, il va rester roulé en boule et pleurer pendant deux ou trois heures. Après, il va redevenir comme avant... D'accord, tu pouvais pas savoir, mais c'est pas une raison. Pour ta peine, on te condamne à payer une tournée générale ! Pas vrai, les gars ? Et si on te revoit à tourner dans le coin et à emmerder notre pote Methy, ça ira mal, compris ? Ah, ça fait du bien par où ça passe ! Merci, étranger. Faut pas nous en vouloir si on t'a un peu bousculé, c'est juste qu'on l'aime bien, Methy. Ivrogne, à moitié fou, mais toujours sympa, y fait la paire avec le pichetier... Et si tu veux toujours savoir, sa main, il l'a coupée lui-même, quelque part dans l'Obscur. Ca fait bien deux ou trois ans. Quant à ces drôles de trous ronds sur son bras, on n'a jamais su. T'as vu ce qui arrive quand on lui pose la question... Tout ce que je peux te dire, c'est que ça a dû lui arriver en même temps qu'il a perdu sa main. »

Entendu à la Soupape

« Les vers, les vers ! Ils viennent me chercher ! Je leur ai échappé, mais ils viennent ! Il faut faire un feu ! Vous ne les voyez pas, ils se glissent sous la porte ! Ils grouillent ! Ils sont partout ! Au secours !

« Ta gueule, Methy ! »

Entendu à la Soupape, le même soir

« Non, franchement, je ne comprends pas ce qui s'est passé. Bon, hier, il a piqué une crise, mais ce n'était pas la première fois. Comme d'habitude quand il en tenait une bonne, je l'ai fait raccompagner par mon fils. Et voilà qu'aujourd'hui, vous venez me voir pour me dire qu'il est mort ! Mais qu'est-ce que vous voulez que ça me fasse ? C'est pas ce qu'il a bu ici qui l'a tué, hein ? Hein ? Oui ou merde ? Comment, que je sois plus respectueux ? Parce que vous êtes Gardien du Feu et que je suis une raclure de fausse couche ? Alors, qu'est-ce que je dois dire ? Hein, monseigneur ? Ca vous va comme ça ? Eh ben, monseigneur, puisqu'on a résolu les problèmes d'étiquette, il est mort de quoi ? Hémorragie ? Il s'est coupé le bras ? À ben alors, c'est tout con, il a refait une crise, il a pris un tranchoir et clac ! Pas besoin d'être Gardien du feu pour la comprendre, c't'affaire ! Hein... monseigneur ? »

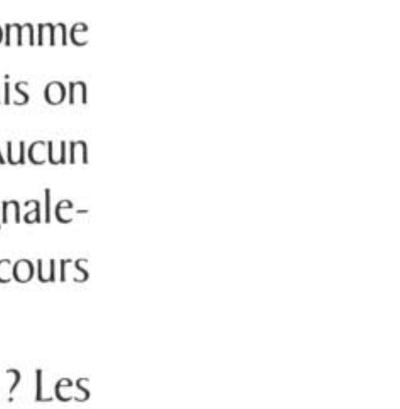
Entendu à la Soupape le lendemain matin

« Honnêtement, l'affaire du père Methy me déconcerte. Qu'il se soit automutilé dans un accès de démence est possible, mais ne résout pas deux points qui, personnellement, me préoccupent :

« D'abord, on n'a pas retrouvé l'étranger qui a essayé de lui poser des questions la veille. Les témoins le décrivent comme "un Marcheur qu'on a déjà vu, mais on ne sait pas comment il s'appelle". Aucun individu correspondant à son signalement n'a pénétré dans la ville au cours de ces trente derniers jours.

« Et surtout, où est passé son bras ? Les indices suggèrent que quelqu'un s'est introduit dans la chambre de Methy après sa mort et l'a dérobé, mais qui ? Et pourquoi ? Dans la mesure où une infiltration par des créatures de l'Obscur n'est pas complètement à exclure, je vous recommande respectueusement de maintenir au moins trois hommes sur l'affaire.

Rapport du Gardien du feu Mermonn, deux jours plus tard



« Concernant l'affaire Methy, je dois avouer que nous sommes dans le noir. Des problèmes plus pressants requièrent notre intervention, et je me vois contraint de clore le dossier. »

Rapport du Gardien du feu Mermonn, sept jours plus tard

Les lieux

La termitière se trouve au centre d'une petite étendue de terrain désertique, quelque part au sud de Phénice. À première vue, elle présente un spectacle tout à fait familier aux coureurs de désert : une suite de huit cônes de terre maçonnés par des milliers d'ouvrières diligentes, s'élevant à trois bons mètres de hauteur. C'est le genre de spectacle qui fait faire un long détour à la plupart des Marcheurs avertis. Les termites sont des créatures voraces et les alentours de la plupart des nids sont jonchés de squelettes. Curieusement, ce n'est pas le cas de celui-ci. S'en approchant, le curieux se rendra compte que seuls deux des cônes, légèrement à l'écart, sont occupés par des termites, aussi gros, aussi voraces et aussi industrieux que d'habitude. Les six autres, vus de près, ressemblent plutôt à des huttes... Et ce sera probablement la dernière chose que verra notre curieux avant que leurs occupants ne lui tombent dessus. Ils sont vingt. Vingt Adaptés primitifs, qui ont appris à cohabiter avec les termites. Pendant longtemps, ils ont cru que la totalité du monde était semblable à leur coin de désert. Depuis une dizaine d'années, ils voient de loin en loin passer un Marcheur – et, autant que faire se peut, ils essayent de le capturer. Les captifs ne servent d'offrande que lorsque les termites sont agités. Dans ce cas, le malheureux est purement et simplement dévoré vivant. La plupart du temps, les termites préfèrent s'en servir comme de couveuses : les Adaptés enfoncent son bras ou sa jambe dans la termitière et le maintiennent de force pendant une petite heure. La reine se déplace en personne pour pondre quelques dizaines d'œufs dans le corps du prisonnier. Celui-ci est ensuite « invité » par la communauté à vivre parmi eux pendant les quelques semaines qui lui reste à vivre. Ses membres le traitent comme un roi – tôt ou tard, les larves éclosent. Elles dévorent une bonne portion de chair mais tuent rarement leur hôte. Quelques jours plus tard, lorsque les plaies auront cicatrisé, le processus recommencera... Les plus solides résistent à une dizaine d'incubations, rarement davantage. Bien sûr, lorsque les Adaptés n'ont pas de prisonniers sous la main, ils se livrent « au rite » sur eux-mêmes... En échange, ils se considèrent comme « autorisés » à prélever des termites et à les manger. C'est, avec un peu de rueg qui pousse à un point d'eau non loin de là, leur seule source de nourriture. Methy est pour l'instant le seul Marcheur a avoir échappé à cette mort lente et progressive. Il y a laissé une main, tellement mutilée qu'il a préféré la couper, et a lui-même creusé dans son avant-bras pour se débarrasser des larves. Depuis son évasion, les Adaptés ont pris l'habitude de trancher les tendons d'Achille des prisonniers, limitant considérablement leur mobilité (ils peuvent toujours claudiquer entre les huttes, mais une fuite devient impossible).





LES PERSONNAGES

JA

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 3, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 5
- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 1, Empathie 5
- Erudition 1 / Légendes 1
- Relations 2 / Termitière 6
- Survie 3 / Obscur 3, Déserts 4, Termites 6
- Techniques 1

ARMURE :
Néant

ARMES :
Poings (le potentiel de combat de Ja est déterminé par la somme Hargne + Agresser) : Dommages +2

VIE : 16
ENERGIE : 7

LÂ

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Esquiver 2
- FORCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 2
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 1
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 1, Surmonter 1

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 3 / Baratin 3, Eloquence 2, Empathie 4
- Erudition 1 / Légendes 2
- Relations 2 / Termitière 4
- Survie 2 / Obscur 2, Déserts 3, Termites 4
- Techniques 1

ARMURE :
Néant

VIE : 11
ENERGIE : 4

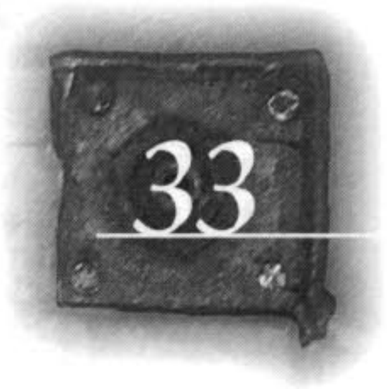
ARMES :
Poings : Dommages +0

A. LA REINE

Les Adaptés ont, très logiquement, modelé leur société sur celle des termites. C'est donc la plus fertile des femmes qui exerce l'autorité. Pour l'heure, cette position est tenue par Ja, une énorme matrone à l'âge impossible à déterminer, dont les bras sont constellés de cratères plus ou moins cicatrisés. Communiquer avec elle est difficile. Elle n'est pas folle, elle est juste tellement persuadée que son mode de vie est le seul valable qu'elle est pratiquement inébranlable. Elle considère que les termites font partie de la famille, et n'a aucune envie de les abandonner – beaucoup de Marcheurs ont déjà essayé de la convaincre qu'il y avait d'autres endroits, plus agréables.

LÂ

Lâ est l'une des filles de la reine. Maigre et sale, elle a onze ans et attend sans impatience le moment de sa puberté, où elle sera soumise pour la première fois au rite de la ponte. Contrairement à sa mère, elle a écouté les suppliques des captifs. Et, depuis qu'Orgoh (voir plus loin) fait des allers et retours réguliers, elle se pose des questions du genre « un endroit sans termites peut-il exister ? ». Elle a obtenu de ses frères la promesse qu'elle aurait le droit de couper les jarrets du prochain prisonnier, mais se demande si elle le fera vraiment. Couper juste au-



dessus du tendon est faisable ; avec un minimum d'habileté, il est possible d'infliger une blessure spectaculaire, mais qui ne ralentit pas le blessé...

Tê

Tê a longtemps été l'époux préféré de la reine. Malheureusement pour lui, il commence à se faire vieux. S'il n'y a pas de prisonnier à leur donner la prochaine fois que les termites s'agiteront, c'est Tê qui sera dévoré... Il le sait, et passe énormément de temps à chercher un moyen d'échapper à son sort. Pour l'instant, la seule solution qu'il a trouvée est de se trancher lui-même la gorge, mais cela ne le séduit guère.

Orgoh

Orgoh n'est pas vraiment membre de la communauté. Ce Marcheur phénicien est le genre de type auquel on pense quand on dit du mal de cette honorable corporation : fourbe, sans scrupule, prêt à vendre père et mère au Konkal en échange de quelques lux... Il est tombé par hasard sur la communauté il y a un an et depuis, il sert de garçon de courses pour la reine. Il y a toujours des naïfs pour partir seuls avec un Marcheur... et c'est autant de couveuses pour les termites et d'équipement de récupération pour Orgoh. Récemment, il a entendu parler de Methy et s'est assuré qu'il ne parlerait pas...

ORGOH

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Esquiver 1
- FORCE 2 / Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 4, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Influencer 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 2

Aptitudes :

- Arts Martiaux 2 / Esponton 3, Dague 4
- Communication 2 / Baratin 3, Marchandage 3
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 3, Lettres 1, Légendes 2
- Relations 3 / Halte des Ombres 3, Termitière 3
- Survie 3 / Obscur 4, Déserts 4, Termites 4
- Techniques 2

Armure :

Armure complète de cuir (Protection 2)

Armes :

Esponton : Dommages +2, Défense +2
Dague : Dommages +1

VIE : 12
ENERGIE : 5



Un mystère. La mort de Méthy a de quoi perturber ses voisins et ses nombreux compagnons de beuverie. Orgoh n'est pas très connu dans le quartier de la Soupape, mais il a sa petite réputation dans d'autres coins de Phénice. Il sera peut-être possible de remonter jusqu'à lui, peut-être en passant par le bras de Méthy, qu'il a jeté aux rats dans un coin de la Ferraille (mais même le plus coriace des rats ne mange pas les os). Orgoh affirme qu'il n'est pour rien dans la mort de Méthy. Il produit volontiers quelques témoins « irrécusables », sous la forme patibulaire d'une dizaine de truands de la Ferraille, qui assurent qu'il a passé toute la nuit avec eux. Orgoh précise qu'il va repartir très prochainement dans l'Obscur pour une affaire importante (c'est vrai : il a vendu à un inventeur naïf l'emplacement d'une « ruine de l'Avant », et les deux hommes partent le lendemain matin). Partant de là, une petite filature dans l'Obscur permet de découvrir la communauté et, peut-être, de sauver le malheureux amateur d'antiquités.

LES TERMITES

Subir une « ponte » ou être partiellement dévoré par les termites est une expérience qui laisse des traces. Forcément. Les séquelles sont d'ailleurs autant physiques que psychologiques.
Chaque fois qu'un personnage est victime d'une ponte ou d'un grignotage partiel par les termites, il perd 1 point dans son total Prestance + Séduire (en commençant d'abord par la compétence, puis la capacité, cette dernière, la Prestance, ne pouvant jamais descendre en dessous de 1). De plus, chaque fois qu'il repense à l'événement ou qu'on le lui rappelle, il doit effectuer un test de Trempe + Surmonter contre un seuil de 2R. Le seuil augmente de +1R pour chaque expérience supplémentaire. En cas d'échec, la victime subit un terrible contrecoup, qui peut se traduire par une légère catatonie, une crise de larmes, ou des tremblements. Les effets psychologiques peuvent disparaître après un an, à condition que la victime sacrifie définitivement 1 point d'Energie pour chacune de ces expériences.

Exemple : Kenan, le Marcheur, a subi deux pontes dans le bras gauche. Sa capacité Prestance était avant cela de niveau 2, et son talent Séduire, de 1. Après les deux pontes, Kenan n'a plus que 1 en Prestance et 0 en Séduire. De plus, chaque fois qu'il y repense, il doit réussir un test de Trempe + Surmonter de seuil 3R.

UN CAUCHEMAR

Réserver un tel traitement à un PJ est peut-être un peu extrême, mais si cela vous tente, pourquoi pas ? Servir d'incubateur n'est jamais fatal la première fois.

UNE ÉTRANGETÉ

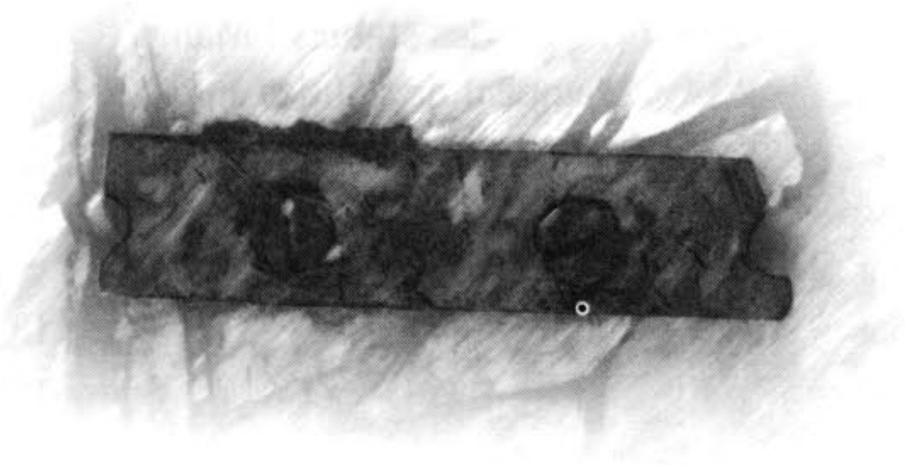
S'il y a plus d'une personne, Ja hésite à les capturer : surveiller un captif est déjà un casse-tête, et elle estime que trois ou quatre prisonniers dépasseraient les capacités de la communauté. Dans ce cas, si Orgoh n'est pas dans les parages, elle persuade ses hommes de se retrancher dans les huttes. Si les PJ viennent les y chercher, ils jouent aux « braves sauvages », leur offrent à manger, leur proposent de passer la nuit sur place, et ainsi de suite. S'ils font preuve d'un minimum de vigilance, les PJ ne seront pas inquiétés... pour cette fois.

UN PROBLEME

Une fois que les PJ auront compris ce que font Ja et les siens, il leur restera à choisir la riposte. Massacrer tout le monde n'est ni intelligent, ni souhaitable. Ces gens sont sincèrement convaincus que ce qu'ils font est nécessaire. Dans l'absolu, ils n'ont pas tort : sans les termites, ils seraient morts de faim depuis bien longtemps. Il reste à les persuader de quitter leur bout de désert pour un coin de l'Obscur plus peuplé, plus giboyeux... et certainement plus dangereux.
Pour cela, il faudra certainement passer sur le cadavre de Ja et sur celui de la plupart des gens de sa génération (sans oublier Orgoh, qui n'a pas envie de perdre une source de revenus si commode).

Si les PJ y parviennent, ils endossent la responsabilité morale de la communauté. Il faudra leur trouver un nouveau territoire, leur apprendre à chasser, les protéger contre les voulpes, convaincre les autres habitants de la région qu'ils ne sont pas des monstres corrompus (ce qui, du point de vue des PJ, reste certainement à démontrer !).

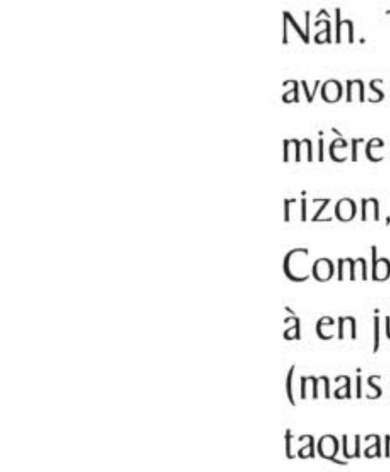
Si les PJ ne sont pas tentés par tout ce travail, ils peuvent se contenter de sauver « ceux qui le méritent », en l'occurrence Lâ et cinq ou six enfants... dont il faudra bien faire quelque chose.





Témoignages

« Nous étions à deux jours de route de Nâh. Tout s'était bien passé, et nous avons relâché notre vigilance. La lumière des tours-miroirs brillait à l'horizon, lorsqu'ils nous ont attaqués. Combien étaient-ils ? Vingt ou trente, à en juger d'après leurs cris de guerre (mais je sais d'expérience que dix attaquants déterminés suffisent à donner l'impression qu'ils sont trois fois plus nombreux). Celui que j'ai affronté portait un chèche et un filtre élaboré, sans oublier des lunettes opaques. Je l'ai rapidement éventré, mais je crois bien qu'il fut le seul blessé dans leurs rangs.



L'affrontement n'a pas duré longtemps. Mes sept compagnons nâhias, si aguerris soient-ils, n'étaient pas de force. Les autres ont fini par se mettre à quatre sur moi, et par me jeter une espèce de filet collant qui m'a si bien entortillé que je me suis retrouvé incapable de faire un mouvement. Ligoté, hurlant des insultes, j'ai assisté à la mise à mort de mes compagnons et au pillage de notre petite caravane. Ils sont partis en emportant le cadavre de l'homme que j'avais tué. Deux heures plus tard, j'ai fini par me dépêtrer de ce satané filet et par reprendre la route. Ils m'avaient laissé de l'eau et de quoi gagner le stallite. Lorsque je suis arrivé à Nâh, j'ai constaté, à mon grand désespoir, que mon récit ne soulevait pas beaucoup d'intérêt. Il paraît que ce genre de chose arrive régulièrement... et comme aucune des victimes n'était citoyenne du stallite, les autorités considèrent qu'il s'agit d'un problème très mineur. »

Carnet d'Erwan Silence

« Malheur aux impies qui se sont détournés de la Vraie Voie pour adorer des idoles ! Malheur à ceux qui s'agenouillent devant des statues ! Malheur à ceux qui rampent devant des animaux « divins » ! Il n'y a qu'un dieu, Solaar, et qu'un prophète ! Que meurent ces infidèles ! Que croulent leurs orgueilleuses pyramides ! »

Prêche du Douzième Sage

« Le carnet d'Erwan m'a suffisamment intrigué pour que j'aille faire un saut sur place. Il semble que le désert qui entoure Nâh soit le domaine de plusieurs tribus nomades, qui pratiquent leur propre version de la religion de Solaar. Ils connaissent Phénice de nom, ont discuté doctrine avec nos Marcheurs (oh que j'aurais aimé assisté à ces discussions !). Pour eux, nous sommes dans l'erreur, mais nous « marchons sur la vraie voie ». Ils sont disposés à nous tolérer... en revanche, ils n'ont que haine et mépris pour leurs cousins nâhias, et rêvent du jour où ils pourront s'emparer de leur stallite. Pour autant que je puisse en juger, ce n'est pas pour demain... ils sont peut-être deux cents. Je ne sais pas au juste quelle est la population de Nâh, mais elle se compte en dizaines de milliers. Si tu dois voyager dans la région, Fils, pars en compagnie de quelques Nâhias. Les nomades attaqueront votre groupe, mais ils t'épargneront, comme ils ont épargné Erwan. Alors que si tu voyages seul... avant d'être des fanatiques religieux, ces gens sont des pillards, et si tes possessions leur font trop envie, ils oublieront que tu es leur frère en Solaar. »

Notes de Rusk

Les lieux

La colonne volante est la plus importante des tribus qui nomadisent autour de Nâh. Elle est forte de douze « abris » (douze familles, soit environ cent cinquante personnes). Il convient d'y ajouter une cinquantaine de chameaux osseux qui, pour la plupart, servent d'animaux de bât. Les plus rapides servent de montures aux chefs de famille, et le Douzième Sage monte un magnifique animal albinos (le blanc est chez eux considéré comme la couleur de la sagesse et du prestige). Parfaitement organisée, la colonne peut parcourir une soixantaine de kilomètres par jour. D'une Halte à l'autre, l'abri change de nature. Il peut s'agir d'une tente, là où les conditions climatiques le permettent. Plus souvent, c'est une grotte, ou une simple tranchée creusée à la hâte. Pour les étrangers, la colonne donne l'impression de se déplacer au hasard dans un désert de roche friable et de sable semi-vitrifié. En réalité, elle suit un itinéraire très précis, qui varie peu d'année en année, et qui dépend de trois choses : les points d'eau, bien sûr, mais aussi la nourriture... et l'itinéraire des autres tribus car, quoi qu'en dise Rusk, il y a plus de deux cents nomades dans le désert ! Autour de Nâh, l'eau est peu abondante, mais elle existe. Toutes les anciennes oasis sont encore là, même si parfois, il a fallu creuser à travers un mètre de verre fondu pour y accéder. Le changement de climat a signé l'arrêt de mort des palmiers, mais ils ont été remplacé par le rueg et par d'autres végétaux très résistants, tenant plus du cactus que du lichen. L'herbe-miracle, comme la nomment les nomades, produit des fleurs noires, aux effets hallucinogènes, utilisées dans les cérémonies religieuses. Par ailleurs, son tronc produit une pulpe amère qu'ils chiquent plus ou moins en permanence (la souche originelle, une variété de peyotl, se trouvait au Jardin Botanique du Caire, et la catastrophe lui a plutôt profité). Autant que possible, pour se protéger du froid, les membres de la tribu s'installent dans des grottes. En trois cents ans, ils ont eu tout le temps de les aménager à leur guise... Rusk et Erwan l'ont bien vu, les nomades adorent Solaar. Contrairement aux Phéniciens, leur religion intègre une généreuse dose de mysticisme musulman. Shaitan a momentanément gagné, mais ce n'est qu'un intermède, la Lumière et la Vérité reviendront. Il n'y a qu'un dieu, Solaar ; qu'un prophète, l'Innommé ; un livre saint, le Livre perdu ; et qu'un seul représentant terrestre de toutes ces choses, le Sage. Celui-ci exerce une autorité morale considérable sur la colonne volante (et, en fait, sur toutes les tribus nomades à des centaines de kilomètres à la ronde). La direction temporelle, en revanche, ne lui appartient pas. Dans le désert, elle revient au meilleur guerrier, l'amr. Lorsque la colonne séjourne quelque part, c'est le meilleur administrateur, le kad, qui fait office de chef. Dans la mesure où ils n'ont pas grand-chose à échanger avec le monde extérieur, le pillage est leur principal moyen de récupérer une foule de produits. Leurs méthode d'attaque reposent généralement sur la vitesse : les chameaux osseux sont capables d'aller très vite, quand on les stimule convenablement. Les caravanes allant ou revenant de Nâh sont régulièrement attaquées ou, au moins, soumises à un « tribut » hautement variable, car calculé à la tête du client. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les nomades ne se font pas la guerre entre eux. Lorsqu'une contestation s'élève entre deux tribus, elle est réglée par un « duel » entre les deux amr. La culture nomade mettant plutôt l'accent sur la ruse et l'endurance que sur la force brutale, il s'agit rarement de combats à mort. On leur préfère des « défis » du style « partez deux jours seuls dans le désert, celui qui capturera l'autre aura gagné ».





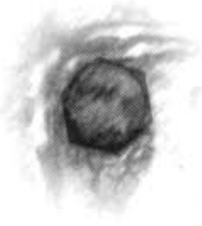
Les personnages

Le Douzième Sage est un très vieil homme qui, à ce qu'on dit, aurait dépassé la soixantaine. Il porte une courte barbe blanche, n'a plus que six dents et a perdu l'usage de son œil gauche, voilé par la cataracte. À part ça, il est encore capable de rester douze heures en selle et de passer les douze heures suivantes à prier... Personne ne s'en souvient plus mais, dans sa jeunesse, il a été capturé par les Nâhias et il a passé deux ans dans le puits aux esclaves. Cela explique largement l'orientation violemment anti-Nâh de ses prêches. Avec ses ouailles, il est doux et paternel (il n'a pas besoin de se comporter autrement. De toute façon, ses moindres « suggestions » sont obéies à la lettre). Avec les étrangers, il se montre volontiers cassant et autoritaire. Toutefois, il est toujours heureux de discuter avec eux. Les Marcheurs phéniciens qu'il a eu l'occasion de rencontrer l'ont intrigué, et il aimerait beaucoup avoir une discussion théologique avec un Prôneur, par exemple. L'autre rêve de sa vie, beaucoup plus important, est de retrouver un exemplaire du Livre perdu, le Coran dont parlent les légendes. La tradition orale en a conservé de nombreux passages, mais ils ont été déformés et redéformés jusqu'à ne plus ressembler du tout au texte originel... Marouk, l'un de ses arrière-petits-fils, sera le prochain Sage. Pour l'instant, c'est un adolescent de treize ans au visage poupin, qui a été trop gâté pour son propre bien.

Tarek, l'amr, est un colosse barbu d'une vingtaine d'années. Incidemment, c'est aussi le petit-fils du Sage. À première vue, on pourrait le prendre pour une brute sans cervelle. Ce serait une erreur. Il est intelligent, rusé, et prend toujours le temps d'examiner tous les aspects d'un problème avant de prendre une décision. Moins religieux que son grand-père, il se demande parfois s'il ne serait pas possible de faire comme d'autres tribus nomades et de parvenir à un accord avec les Nâhias – protéger les abords du stallite en échange des merveilles de leur civilisation. Lorsque le Douzième Sage sera mort, il y aura probablement une épreuve de force entre lui et Marouk sur la question...

Uthma

Uthma, le kad, est une toute jeune femme qui, par extraordinaire, n'appartient pas à l'envahissante parentèle du Sage (qui a engendré, directement ou indirectement, plus de la moitié des membres de la colonne volante). Mariée et déjà mère de deux enfants, elle doit sa position à son seul mérite, pour ne pas dire à son génie. C'est une organisatrice hors pair, et elle peut vous dire au gramme près combien porte tel chameau, ou au litre près combien d'eau il reste dans les outres. Les Marcheurs et les Nâhias ne l'intéressent guère... sauf comme source d'approvisionnement, bien entendu.



TAREK

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 1, Esquiver 2
- FORCE 4 / Forcer 2, Porter 2, Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3, Séduire 1
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Katar 2, Laniard 4, Filets Collants 4 (Spécial)
- Communication 2 / Empathie 2, Marchandage 2
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 3, Régions : Nâh 2, Solaria 2, Légendes 1, Religion 2
- Relations 1
- Survie 3 / Obscur 3, Déserts 4, Scorpios 3, Chameaux Osseux 5
- Techniques 2 / Energie : Lumière 2

ARMURE :
Vêtements renforcés : Protection 1

ARMES :
Katar : Dommages +4, Défense +1
Laniard : Dommages +3

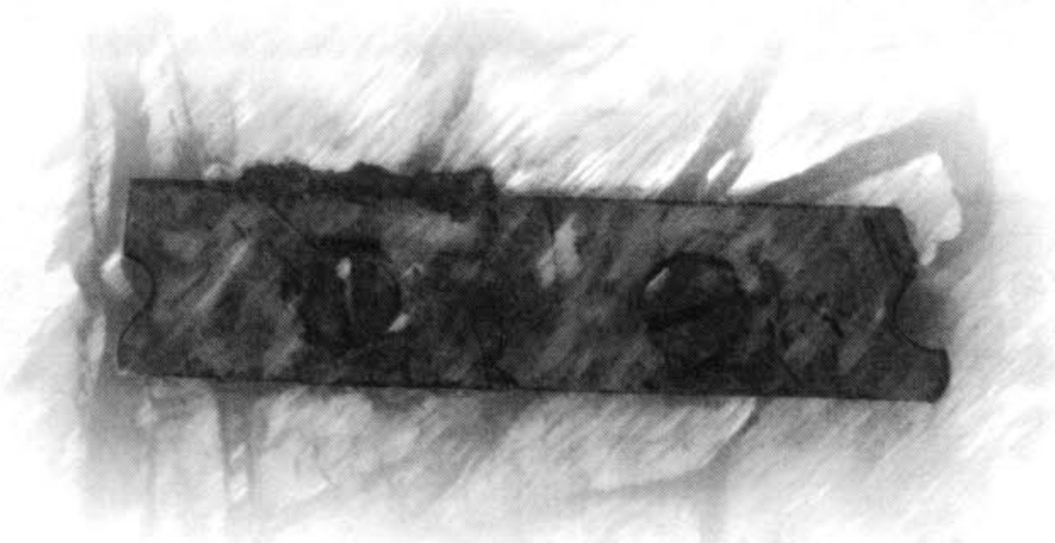
VIE : 14
ENERGIE : 7

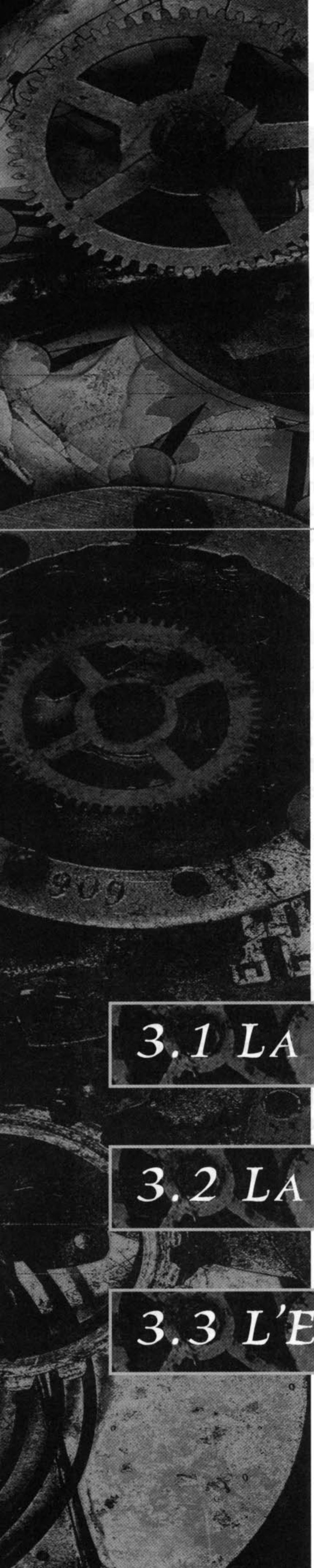
QU'EN FAIRE ?

La première utilisation de la colonne volante, et la plus évidente, est celle de la menace. Dans l'imaginaire nâhien, ce sont « les pillards du désert ». Les Marcheurs locaux les redoutent comme la peste et, même si les Phéniciens courent moins de risques, les nomades ne les épargnent pas systématiquement. Contrairement aux caravaniers, ils connaissent parfaitement le terrain. Ils savent où tendre des embuscades, et jouent volontiers sur la peur qu'ils inspirent... Passé ce premier niveau, on en trouve un autre : l'intérêt anthropologique. Sur un plan culturel, la colonne a conservé une foule de pratiques religieuses de l'Avant, qui pourraient passionner un Prôneur. Les Sages sont sans doute les derniers, dans tout le Moyen-Orient, à savoir lire l'arabe classique (cette connaissance se transmet de Sage en Sage, pour le jour où ils retrouveront le Livre). Pour les Marcheurs, ils représentent une adaptation parfaite à leur milieu. Leurs ancêtres étaient déjà nomades du temps de l'Avant, et ils n'ont pas eu beaucoup d'efforts à faire pour intégrer le froid et l'obscurité à leur mode de vie. Ils savent tirer profit de toutes les ressources, et prospèrent dans l'un des environnements les plus rudes de Sombre-Terre. À leur contact, un Phénicien pourrait apprendre une foule de choses... ou être révulsé par la brutalité de leur culture ! Les nomades sont loin d'être des tendres. Les ressources sont trop rares pour permettre le moindre gaspillage, et la mort est la sanction de pratiquement toutes les fautes – le condamné étant égorgé, puis entièrement "recyclé" par les artisans. Uthma sera sans doute disposée à pardonner une ou deux transgressions mineures à un "invité", mais rien de plus. Par ailleurs, la région de Nâh n'est pas leur seul lieu de villégiature. Il leur arrive de la quitter pendant plusieurs mois d'affilée, poursuivant leur circuit dans les profondeurs de l'ancien Sahara. (Ils sont remplacés par une ou plusieurs autres tribus, qui professent exactement les mêmes sentiments pour les Nâhias, ce qui fait que ces derniers ne perçoivent guère de changement.) Autrement dit, les membres de la colonne volante connaissent parfaitement leur chemin dans l'immense désert qui s'étend sur la moitié nord de Solaria, et connaissent certainement l'emplacement de plusieurs autres stallites – à défaut d'y être allés eux-mêmes, ils ont croisé d'autres tribus qui nomadisent autour. Se faire un allié de la colonne volante pourrait être le premier pas dans l'exploration de Solaria. Ce sera difficile, mais le jeu en vaut la chandelle !

LES « FILETS COLLANTS »

Si les nomades décident d'immobiliser un ou plusieurs pj dans leurs filets collants, voici comment vous devrez procéder. Déterminer le potentiel de combat des Nomades par la somme Arts Martiaux + Filets Collants (reprenez la fiche de Tarek). Lorsque les Nomades lancent leur filet, considérez qu'il s'agit d'une attaque classique. Comptabilisez chaque succès obtenu, et ne les réduisez pas par l'armure de la victime ou par un test de Résistance. La victime, pour échapper aux Filets, doit réussir un test d'Agilité + Esquiver contre un seuil équivalent au nombre de succès obtenu par les nomades en lançant leur filet. Si le test est réussi, le PJ n'est pas emprisonné. Il reste libre de ses mouvement. Si le test échoue, en revanche, le PJ subit une immobilisation quasi totale. Seul un test de Force + Forcer contre un seuil requis de 5R lui permettra de s'échapper instantanément.
Si elle passe un nombre d'heures équivalent à 5 – (son Agilité), la victime finit par se libérer.





3

LES CHAOS

3.1 La Vague de Métal

3.2 La Forêt des Spectres

3.3 L'Echo Runka

Introduction au milieu par Rusk

« Les chaos, fils, c'est un lieu de mémoire. Des gars imaginent des cailloux à l'infini, un relief tourmenté et monotone. Moi, je ressens autre chose quand je m'aventure dans les chaos. Je pense souvent à ceux qui ont vécu le Grand Cataclysme, je songe à leurs visages quand un météore n'était plus qu'à quelques centaines de mètre de la terre. Respecte le chaos, mon fils : c'est la terre telle qu'on nous l'a livrée, bouleversée et agonisante. Je sais, tu as traversé les chaos en maudissant les vautours, tu as failli laisser une jambe dans la gueule d'un varan et tu as même dû repousser une meute de chacrals affamés. Mais efforce-toi de voir au-delà, de ressentir la terre, sa souffrance, ses plaintes. Un jour, elle nous parlera, j'en suis sûr et le chaos se cicatrisera. En attendant, je vais tenter de te donner quelques conseils pour y survivre dans les meilleures conditions.

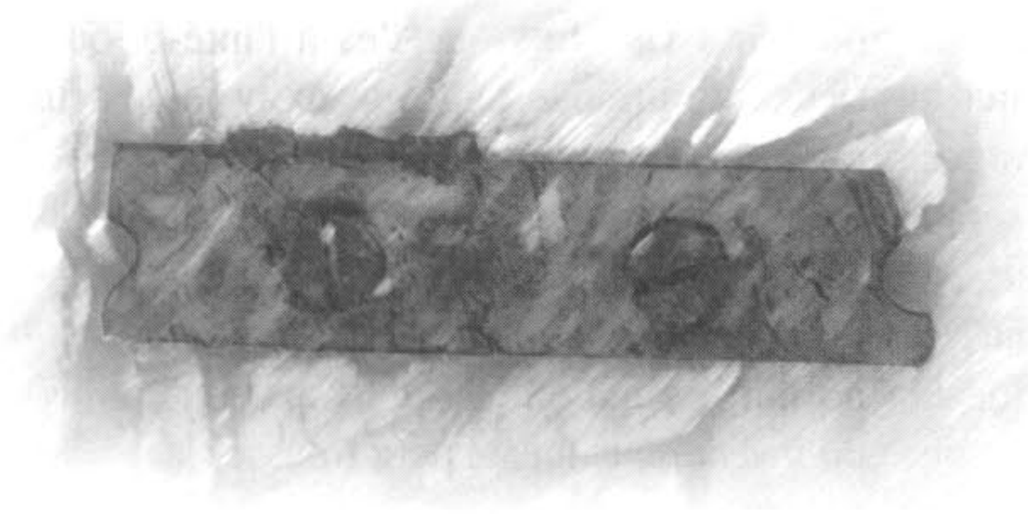
Contrairement aux régions glaciaires ou même aux marais, tu peux te déplacer aussi bien avec tes deux pieds qu'avec une bonne vieille caravelle. En revanche, n'oublie jamais que le chaos est instable, que les plaies de Sombre-Terre saignent parfois et que les glissements de terrain et les éboulements sont monnaie courante. Fils, tu dois être humble dans les chaos, emprunter les sentiers et les routes que tes pères on tracés avant toi et pour toi. Ne t'écarte pas des voies connues et tu vivras longtemps.

Pour te nourrir, tu ne rencontreras pas de réelles difficultés. La chair crue du géok est excellente, et en dernier recours, tu pourras toujours chasser le chacral ou le vautour. Je n'ai jamais entendu parler de bons Marcheurs qui soient morts de faim dans les Chaos.

Pour survivre dans les Chaos, il faut surtout se méfier des manifestations de l'Obscur, des créatures qui se tapissent dans les plis de la roche. Sois vigilant, ne te sépare jamais de ta luxance car elles mettent à profit l'obscurité pour attaquer. Si tu es forcé de voyager seul, ce que je t'invite à ne jamais envisager, fais comme moi : trouve une grotte, une cavité, un endroit dont tu puisses facilement condamner l'entrée le temps de récupérer. Dehors, tu es mort si tu fermes les yeux.

Tu devras également te méfier des reliefs étranges, des choses qui ne s'expliquent pas. J'ai traversé une forêt d'arbres noirs possédés par l'Obscur et certains Marcheurs s'y sont laissés prendre. Crois-moi, fils, lorsque l'ombre du Noir-nuage a recouvert le monde, elle a semé le sol de son engeance. Aujourd'hui, nous sommes de bien malheureux laboureurs...

Pour finir, je vais te parler du présent. Les Chaos sont devenus depuis peu l'objet d'un phénomène inquiétant. Dans les années à venir, je crains que cela n'empire. Ils se font appeler les Seigneurs du Fléau. D'eux, on ne sait pas encore grand chose. Toujours est-il qu'ils se battent précisément contre des créations telles que les Carnets de l'Obscur. Ils veulent la mort des Marcheurs, la mort des routes et le retour d'un chaos absolu. Certains pensent qu'ils sont les princes de l'Obscur, qu'ils veulent, à terme, mettre les stallites à feu et à sang. Stallicides, le mot a été prononcé plusieurs fois pour les évoquer... Alors, Marcheur, toi qui décides de t'aventurer dans les Chaos, écoute, observe et traque les Seigneurs du Fléau. Si nous ne faisons rien, Solaar détournera sa lumière pour l'offrir aux étoiles et pas à nous. »





3.1 LA VAGUE DE MÉTAL

TÉMOIGNAGE DE MECHELD, FERRAILLEUR PHÉNICIEN

« Old-Iron devrait voir ça ! La première fois, je m'suis demandé si c'était pas la limaille qui me rongeait le crâne. Foi de Mecheld, y'a que des Marcheurs pour inventer un truc pareil. Faut dire que j'respecte. C'est un sacré boulot qu'y z'ont accompli. C'était pas évident, au début. Y devaient travailler sur de la matière brute, sur des vagues de métal fondu laissées par le passage d'une météorite sur un Otoroute. Ouais, un Otoroute, mon vieux. Un Antéquaire m'a dit que c'était de grandes voies de passage pour les véhicules de l'Avant. Quand le météore leur est passé dessus, tous ces véhicules se sont liquéfiés comme du métal en fusion. Et c'est devenu pareil à un sillage d'acier, une vague hérissée de pointes où un rat serait pas passé. Quand les Marcheurs se sont pointés, y z'ont compris que la Vague pouvait devenir un refuge idéal. Y manquait la lumière, mais point de vue défense, c'était du tout cuit ! Donc, à l'époque, y commencent à limer l'intérieur de la Vague sur près d'un kilomètre de long. Tu vois le topo, vieux ? Vu de l'extérieur, c'est un rouleau d'épines en métal. De l'intérieur, t'as un joli couloir d'un kilomètre, cinq à six mètres de large pour trois de haut. Ouais, évidemment, y z'ont dû colmater un peu partout, rendre le truc imperméable. Y z'ont aussi construit des portes et finalement, c'est devenu la Vague, le plus célèbre et le plus grand relais des Chaos. Faut y passer, j'te jure. Quand tu te présentes à l'une des portes, t'as vu pas mal de bêtes qui agonisent tout le long. Y sont pas idiots les Marcheurs. Y placent de la bouffe entre les épines et les bêtes finissent par se couper, à s'affoler, à se couper encore plus et finalement à crever. Y'a plus qu'à se servir et à faire bouillir ! Une fois que t'es à l'intérieur, tu t'dis que les copeaux, y feraient bien de bouger leurs fesses de temps à autre pour voir ce qui se fait ailleurs. La Vague est découpée en petits secteurs, ou quartiers. Y'en a pour dormir, pour bouffer, pour acheter, pour vendre, et même pour trousser la Fouineuse. Un vrai p'tit nid quand t'arrives de l'Obscur. C'est sûr, faut pas être regardant sur l'odeur, ni sur le décor. Mais toi, t'es un Ferrailleur, comme moi. Et cette odeur, tu vivais déjà avec dans le ventre de ta mère. Attends, j'ai gardé le meilleur pour la fin. Tu sais, un Marcheur, ça a des drôles d'idées. Figure-toi qu'y z'offrent le gîte et le couvert si t'as pas de moyens. Tu bosses un peu dans la Vague, tu rends service et en échange, tu bouffes à l'œil et tu dors au chaud. Aucun sens des affaires, ces pieds-poudreux ! Mais bon, comme dirait Zoungaro, faut pas s'en priver. Il est allé donner un spectacle à la Vague, une fois, et comme tout Ferrailleur, il a pas oublié. M'étonnerait pas qu'il songe à revenir avec ses gars et qu'y donne un autre genre de spectacle. Ouais, tu m'as bien compris. Y'a de quoi alimenter un dépotoir pendant deux bonnes années, là-bas… »

Les lieux

La Vague a été fondée vingt ans plus tôt par une communauté de Marcheurs. Ils découvrirent un jour cette immense traînée de métal fondu esquissant la forme d'une vague. Ils se mirent au travail et creusèrent plus d'un an à l'intérieur de la vague afin de la rendre habitable. Le métal, rouillé et poreux en maints endroits fut renforcé pour assurer l'étanchéité des lieux.

Aujourd'hui, la Vague est une étape indispensable pour tous ceux qui voyagent dans le Chaos et passent à proximité de l'endroit. De fait, vue de l'extérieur, la Vague est effrayante. Sur un kilomètre de long, on a l'impression de voir une énorme haie de ronces en métal. Des braseros et des luxances éclairent les deux grandes portes placées à chaque extrémité de la Vague. Pour se défendre contre les créatures de l'Obscur, les habitants ont en plus aménagé plusieurs petites tourelles d'observation qui s'élèvent au-dessus de la Vague et permettent de tirer sur des animaux plus puissants ou plus malins. Un Marcheur veille en permanence dans l'une de ces tourelles. En outre, les habitants entretiennent l'aspect dissuasif de la Vague. Régulièrement, ils aiguisent les pointes et les épines afin que quiconque voulant s'y faufiler s'y blesse à mort.

L'intérieur de la Vague est découpé en six quartiers distincts. Il faut d'abord franchir l'une des deux portes qui mènent chacune à une petite salle où l'on procède à un examen en règle. Une fois passé cet examen d'entrée, vous êtes libre d'aller où bon vous semble en empruntant un couloir étroit (de la taille d'un couloir de train). Si l'on arrive par la porte nord, voici la liste des « quartiers » qui s'échelonnent jusqu'à la porte sud.

L'Auberge du Temps Passé
(longueur 100 metres)

Un lieu où l'on peut boire et manger pour quelques lux ou en faisant du troc. Les prix sont largement inférieurs à la moyenne. L'auberge est éclairée par des phares de voiture suspendus qui font office de lampe à huile. Les tables sont nombreuses, l'ambiance est celle d'une cantine chaleureuse. C'est ici que les rumeurs s'échangent.

L'Atelier de Clé-de-Cinq
(longueur 60 metres)

Tenu par une figure de la Vague (voir Personnages, plus loin), cet atelier permet aux visiteurs de réparer une arme ou toute autre machine et d'acheter ou de troquer des pièces de rechange. Le matériel est assez pointu.

Les habitations
(longueur 100 metres)

Seuls les habitants permanents de la Vague peuvent y pénétrer. Le quartier est découpé en petites cellules. L'endroit n'est pas gardé et si l'on est décidé à forcer les serrures, on peut éventuellement prendre le risque de cambrioler certaines cellules. Si le voleur est surpris, il est immédiatement exclu de la Vague.

Le Marché
(longueur 250 metres)

De petites échoppes où une foule d'étrangers se bousculent pour acheter ou vendre n'importe quoi. La chaleur est étouffante, le bruit infernal. Peu d'affaires intéressantes, excepté auprès des deux forgerons de la Vague qui fabriquent de célèbres coquefers à pointe. Ces coquefers à pointe, plus performants que les coquefers traditionnels, effectuent des dommages de base de : Dommages +2 et non plus Dommages +1, comme les coquefers normaux.

Hotellerie
(longueur 300 metres)

C'est ici que l'on peut disposer au choix d'une paillasse dans le grand dortoir ou d'une chambre individuelle parmi les dix proposées.



L'endroit n'est pas surveillé et les étrangers doivent régler eux-mêmes leurs affaires. La milice de la Vague (voir Personnages, plus loin) n'interviendra qu'en cas de rixe générale ou pour maîtriser un individu qui devient dangereux.

Le Lupanar
(longueur deux cent metres)

Un lieu dirigé par Baya (voir Personnages). Une vingtaine de Fouineuses proposent leurs services dans des petites chambres recouvertes de tentures élimées. La discipline imposée par Baya rend l'endroit moins sordide que d'autres bordels de Sombre-Terre. La propreté est irréprochable et la violence n'est pas tolérée. On paie comptant et la coutume veut que l'on offre un petit cadeau à son hôtesse…

Les personnages

Clé-de-Cinq

L'homme doit avoir quarante ans et sous ses allures de colosse, il cache un cœur d'or. Forcément, diront certains, vu qu'il ne lui reste que cela. En effet, Clé-de-Cinq est aussi bruyant qu'une Caravelle. Ses deux mains, sa jambe droite et son pied gauche sont des prothèses et autres attelles où il fixe indifféremment des tournevis, des pinces et différents outils dont il use au quotidien. Son apparence surprend mais sa joie de vivre est communicative. Il dort peu, accueille les étrangers à n'importe quelle heure dans son atelier et procède souvent à des réparations pour l'amour de l'art. Il n'a qu'une peur : la rouille. Une huile odorante et visqueuse recouvre ses prothèses comme de la sueur.

CLÉ-DE-CINQ

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 4, Porter 4
- HARGNE 2 / Agresser 3, Surprendre 2
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 3

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Marchandage 2
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Bâtisseurs 2, Intendance 2, Légendes 2
- Relations 2 / La Vague 4
- Survie 2 / Milieux : Obscur 2, Chaos 3
- Techniques 3 / Matériaux : Métal 4, Energies : Vapeur 2, Vents 2

Armure :
Vêtements renforcés : Pr. 1

Armes :
Marteau, pinces et autres outils
(Potentiel de Combat = Hargne + Agresser) : Dommages +2

VIE : 15 ENERGIE : 6

La milice de la Vague



A un établissement de cette envergure, il fallait une milice afin de calmer les esprits surchauffés. La milice est constituée de sept gaillards armés d'un laniard (fouet nâhia) et pour un seul d'entre eux, d'un mousquet à rueg. Tous portent le coquefer de la Vague ainsi qu'une armure de cuir. La milice intervient le moins possible et seulement en cas de réel danger. Lorsqu'une rixe éclate, on sépare les belligérants et au pire, on les expulse. Une solution intermédiaire consiste à les enfermer quelques heures dans une cellule (dans le quartier des habitations) si une enquête est nécessaire. C'est chose rare mais il arrive qu'on retrouve un Marcheur assassiné dans le dortoir. Dans ce cas, si le coupable est retrouvé, on considère qu'il a fait insulte à la Vague et on le condamne à l'exposition, c'est-à-dire à rester une nuit entière logé à l'extérieur, au milieu des épines. Si les créatures de l'Obscur l'épargnent, il peut repartir. Dans le cas contraire, la question ne se pose plus…

MILITIEN TYPIQUE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Grimper 3
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 1
- RÉSISTANCE 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Laniard 4, Coquefer 3, Mousquet 4
- Communication 2 / Baratin 2
- Erudition 2 / Avant 1, Intendance 1, Légendes 1
- Relations 2 / La Vague 3
- Survie 2 / Milieux : Obscur 2, Chaos 4
- Techniques 2

ARMURE :
Armure complète de cuir : Pr. 2

ARMES :
Laniard : Dommages + 2
Coquefer à pointes : Dommages + 3
Mousquet à rueg : Dommages + 4

VIE : 14 ENERGIE : 5

BAYA

Petite femme flétrie au regard d'acier, Baya trotte jour et nuit dans le Lupanar. On ne peut profiter de l'une de ses filles sans être passé par elle. Elle se réserve le droit de refuser un client ou d'offrir la « séance ». En d'autre terme, Baya ne fonctionne qu'à la tête du client et ce, pour une raison simple : elle veut marier sa fille, Simayelle, une perle, une jeune femme sublime mise à l'écart et vivant dans une petite chambre du Lupanar. Baya lui cherche un mari, un homme droit et juste à qui elle pourrait confier sa fille afin que celle-ci quitte la Vague et rejoigne un stallite, en l'occurrence Phénice. Baya est très exigeante et si par malheur un PJ lui convient, elle le poursuivra nuit et jour durant son séjour jusqu'à ce qu'il accepte d'emmener Simayelle avec lui. Mais attention ! Si celui-ci fait mine d'accepter et finalement se débarrasse de la jeune fille ou en fait une compagne pour ses voyages dans l'Obscur, il risque de payer sa négligence. Baya n'hésitera pas à engager des Marcheur pour punir le traître…

QU'EN FAIRE ?

LE GITE, LA PROTECTION, LE COUVERT ET... LES ÉTREINTES

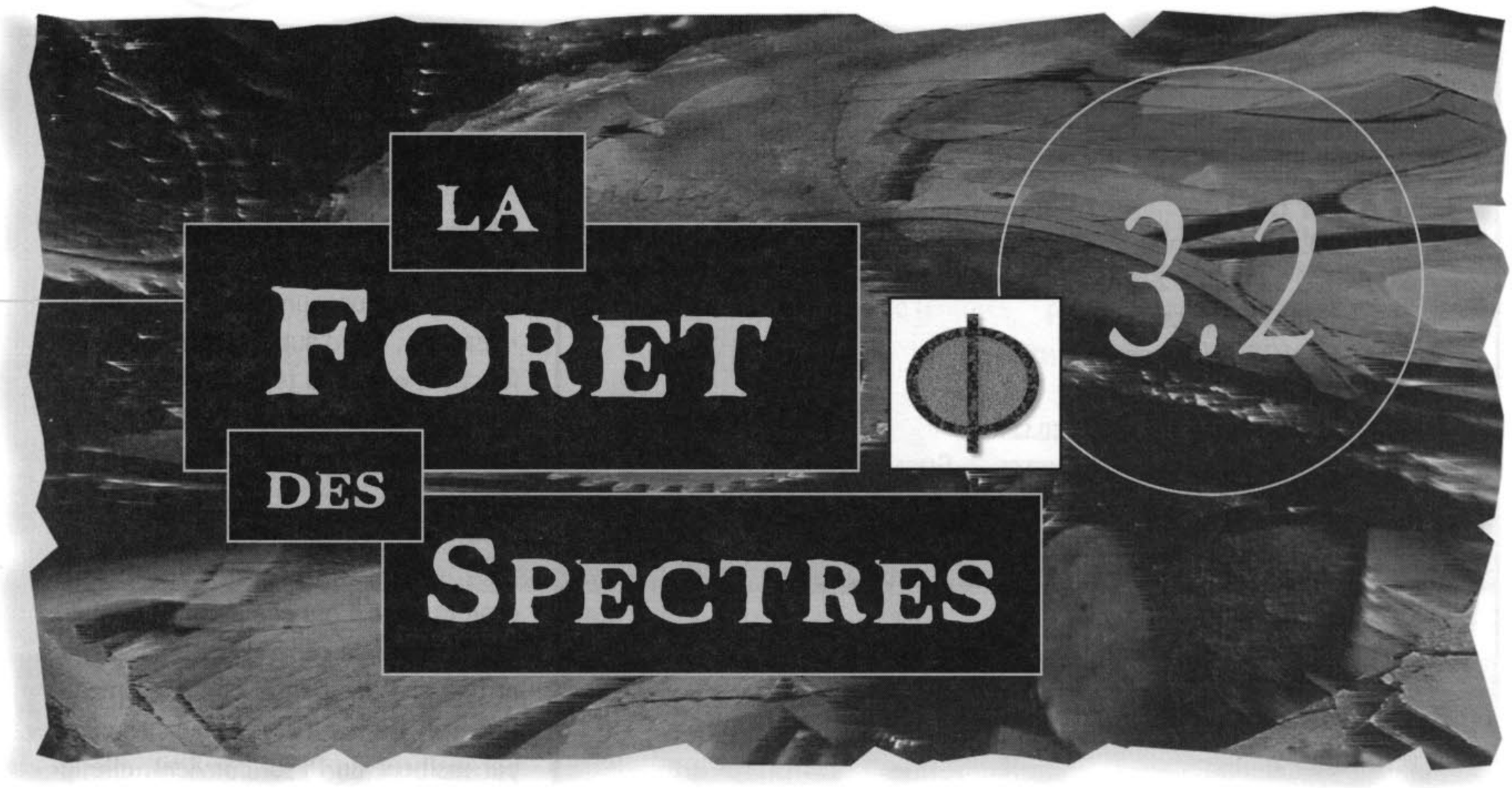
Comme tout lieu amical, la Vague se devait d'offrir de tels services. A ceci près, naturellement, que les PJ libidineux peuvent en plus assouvir leurs désirs longtemps réprimés dans l'Obscur. Faire halte dans la Vague, c'est avant tout se savoir à l'abri, pouvoir manger à sa faim et dormir sans craindre une attaque nocturne.

L'ATELIER

Si les PJ prennent en considération le personnage de Clé-de-Cinq, celui-ci peut devenir un véritable ami et rendre des services inestimables. Son imagination et ses compétences ne sont jamais en reste. Référez-vous à l'encadré pour connaître ses aptitudes et ses talents, notamment en Techniques. Du reste, Clé-de-Cinq recherche souvent des assistants. Passer une semaine en sa compagnie (cela veut dire dormir 3 ou 4 heures par nuit et en sortir totalement épuisé) peut valoir une augmentation de +1 point dans une compétence Technique maîtrisée par Clé-de-Cinq (voir sa fiche en Encadré)

LES HISTOIRES, LES RUMEURS

Elles sont nombreuses à circuler dans la Vague. De nombreuses sont fausses ou déformées mais certaines sont dignes de confiance. L'aubergiste, un gros bonhomme au visage couperosé et à la barbe broussailleuse est un informateur de premier ordre. Il tend l'oreille à tout et sa mémoire prodigieuse lui permet de recouper ses informations. Actuellement, une rumeur persiste dans la Vague. On raconte que des convoyeurs nâhias ont été victimes d'une embuscade dans les marais voisins. Ces derniers escortaient un Scarabée Céleste vers Phénice et l'animal se serait échappé. Un Psyhia est présent depuis plusieurs jours dans l'auberge et cherche des Marcheurs pour l'aider à retrouver l'animal.



3.2 LA FORET DES SPECTRES

TÉMOIGNAGE RECUEILLI PAR RUSK AUPRES D'UNE VICTIME DE LA FORET DES SPECTRES.

— … Tu dois fuir, le plus vite possible. L'homme a le corps prisonnier d'un arbre noir. Seul son visage émerge au milieu du tronc, veiné de gris, les yeux injectés de sang, les lèvres nécrosées. Je reproduis notre dialogue de mémoire et sans les affres d'agonie qui hachaient ses paroles et tordaient son visage.

— Te fous pas de moi, fils, je vais te sortir de là !

— Tu pourras pas, mon vieux. Ma chair lui appartient. Sa sève coule dans mes veines.

— Avec mon tranchoir, je vais t'arracher à cet enfer !

— Tue-moi, Rusk. Tue-moi. Je souffre, sans arrêt… Mon sang bouillonne, il me bouffe le cœur.

— Mon cul, fils. T'as encore une âme.

— Non… non, tu ne peux pas me sauver. Un de nos compagnons a tenté de délivrer un gars prisonnier et le type en est mort.

— Alors je vais te tuer.

— Oui, je t'en supplie…

— Mais avant, tu vas me raconter ton histoire.

— Déconne pas ! T'as juste à lever ton tranchoir…

— Je te couperai la gorge quand tu m'auras raconté comment c'est arrivé.

— Bordel, tu comprends qu'ils peuvent arriver d'une minute à l'autre !

— Qui ça ?

— Et merde… Ok. On était cinq, cinq Marcheurs. On venait du nord et on a vu cette maudite forêt. On s'est dit qu'on pouvait traverser, qu'on pourrait p't-être trouver quelques branches pour faire un feu. On est entré dedans, on a marché. Nos pas soulevaient une poussière noire. A un moment, on y voyait presque plus. Jusqu'à ce qu'ils se pointent… Des mecs comme nous, j'en sais rien, sauf que leurs jambes et leurs bras, c'étaient des branches noires et pointues. Ca faisait un bruit sec sur le sol, ça claquait comme des poignards.

— Ne pleure pas et raconte ! Dis-toi que tu sauves les prochains Marcheurs qui se pointeront ici.

— … Y mesuraient près de deux mètres de haut sur leurs jambes en bois. Les branches s'étaient fixées à la chair. Y nous entouraient. Jonas a essayé de briser un luxance pour leur foutre le feu. Rien à faire, y le craignent même pas ! Y z'avaient des visages d'illuminés, une chair grise et des orbites vides. Myraèl a tenté de forcer le passage, y l'ont plantée comme un insecte. Putain, c'était atroce. Il a suffit que l'un d'eux se penche, son bras s'est enfoncé dans son dos, elle a hurlé…

— Continue, fils, continue.

— J'avais un mousquet, j'ai tiré. En pleine tête. Y sont pas invincibles. Son crâne a explosé. J'en ai eu un, j'en ai eu un.

— Et après ?

— Y z'ont fait un cercle autour de nous, comme une prison. Et puis j'ai senti qu'une branche s'enfonçait dans ma nuque, comme une violente piqûre. Quand je me suis réveillé, j'étais là-dedans. Je sens plus mon corps, seulement une douleur qu'arrête pas de s'amplifier.

— Ils veulent que tu deviennes un des leurs, c'est ça ?

— Oui. Alors, tue-moi, Rusk. Je veux pas devenir comme eux.

— Tu as raison, fils. Solaar prendra soin de ton âme.

Je lui ai tranché la gorge et j'ai filé avant de voir les créatures dont il parlait. Elles ne m'ont pas attaqué. J'ignore pourquoi.

Les lieux

La Forêt des Spectres est un cauchemar comme seul le Shankr peut en générer. Celui-ci est né de l'Archessence Shankr, flaques de sang du Seigneur Shankr qui se sont échouées ici lors du Grand Cataclysme. Les arbres tels qu'ils existent aujourd'hui sont apparus lentement, naissant de la terre grâce au Shankr qui coulait dans leur sève et qui s'adaptait à son environnement, l'arbre étant la structure organique la plus facilement reproductible.

Les arbres ont donc grandi lentement jusqu'à ce que les premiers Marcheurs s'égarent dans la Forêt. L'énergie vitale de ces hommes devint un atout pour les Arbres Shankr qui en capturèrent certains et les phagocytèrent pour qu'ils deviennent des Shankréatures mi-organiques, mi-végétales. Le cycle de vie de cette Forêt des Spectres se fonde uniquement sur l'énergie vitale fournie par les malheureux de passage. Les Arbres Shankr pilotent leurs Shankréatures (des hommes dont bras et jambes sont devenus des branches noires) pour capturer de nouveaux Marcheurs et ainsi accoucher de nouvelles Shankréatures. L'unique pensée consciente de la Forêt des Spectres est celle de l'invasion. Il s'agit pour elle de se répandre, le plus vite et le mieux possible. De fait, plusieurs Shankréatures commencent à s'éloigner de la Forêt afin de pouvoir en créer une nouvelle. De la sorte, la Forêt des Spectres compte bien rejoindre son Seigneur dont elle perçoit l'existence vers l'est.

La Forêt des Spectres ressemble à une forêt calcinée. Des arbres noirs, aux branches tordues et inquiétantes s'échelonnent sur une surface de dix kilomètres carrés environ. Il existe désormais une vingtaine de Shankréatures errant dans la forêt et s'y cachant en attendant que des victimes se présentent. Lorsque l'un des Marcheurs est repéré, la Forêt lance ses Shankréatures à la poursuite du malheureux. Le but est avant tout de le capturer vivant en injectant dans son corps la sève gorgée de Shankr. Lorsque la victime se réveille, elle a été phagocytée par un Arbre Shankr qui va tenter d'en faire une nouvelle Shankréature. Neuf victimes sur dix ne survivent pas à l'expérience et meurent. En revanche, lorsque la victime supporte l'expérience, lorsque la douleur a dépassé sa conscience, les autres Shankréatures se réunissent autour de l'Arbre pour le tailler et accoucher ainsi d'un nouveau compagnon, un être mi-homme, mi-végétal, entièrement contaminé par l'Archessence Shankr.

Pour des PJ qui s'aventurent dans la Forêt des Spectres, insistez sur le côté fantomatique, le silence inquiétant et la poussière grise que soulève leurs pas. Décrivez l'entrelacs maléfique des branches, le déploiement sournois des racines qui vous fait trébucher à chaque pas. Jusqu'au moment où les Shankréatures apparaissent…



LES PERSONNAGES

LES VICTIMES

Plus on s'enfonce dans la Forêt des Spectres, plus on a de chance de tomber nez-à-nez avec une victime phagocytée par un Arbre Shankr. Nul besoin de vous rappeler l'ambiance des films «Alien». Il s'agit bel et bien de pauvres Marcheurs dont seul le visage émerge au milieu du tronc. Un visage envahi par le Shankr, strié de petites veines noires ou violacées. La chair part parfois en lambeaux, les yeux sont voilés par la souffrance et tous gémissent en attendant la mort. Car la mort, pour ces malheureux, est une délivrance. Les PJ peuvent tenter d'en savoir plus auprès d'une victime. A l'image de Rusk, on pourra extorquer des informations à condition de promettre la mort…

VICTIME DE L'ARBRE SHANKR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 3
- HARGNE 2 / AGRESSER 2
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 4
- SENS 2 /OBSERVER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 1

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Eloquence 1, Empathie 3
- ERUDITION 2 / Avant 1, Légendes 2
- RELATIONS 2 / Forêt des Spectres 3
- SURVIE 3 / Milieux : Obscur 3, Chaos 4
- TECHNIQUES 1

ARMURE :
Ecorce : Pr. 3

ARMES :
Néant.

VIE : 15
ENERGIE : 1

LES SHANKRÉATURES
(SURNOMMÉES LES SPECTRES, OU ENCORE LES EPOUVANTAILS PAR CERTAINS MARCHEURS)

Elles manœuvrent ensemble, c'est-à-dire à sept ou huit individus. Ce sont des créatures qui mesurent près de deux mètres et dont la démarche ressemble à celle des échassiers. Bras et jambes sont donc en forme de branches taillées en pointe, comme une grosses épine. Pour les Shankréatures, l'essentiel est de pouvoir capturer les PJ vivants en s'approchant suffisamment pour injecter le Shankr à la base de la nuque. Si les PJ font l'erreur de se faire faire prisonniers, la fin est proche à moins que la providence se mêle de la partie et que vous fassiez intervenir de courageux Marcheurs capables de les arracher aux Arbres Shankr (voir ci-contre).

Dans le cas contraire, l'affrontement est inévitable. Le combat est difficile car les Shankréatures s'efforcent de noyer le terrain de l'affrontement dans la poussière grise qui tapit le sol. Elles se repèrent au bruit en balayant l'air avec leurs bras pour balafrer leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils en meurent ou qu'ils se rendent.

Ces Shankréatures ne peuvent plus parler. Leurs cordes vocales ont depuis longtemps été rongées par le Shankr. Elles ne produisent que des sons stridents, une sorte de cri qui ressemble à celui du corbeau. Bienvenue en enfer…

Le corps de la Shankréature est nu, ou vêtu de guenilles pourrissantes. Le meilleur moyen d'en venir à bout, c'est incontestablement de frapper leurs jambes pour les briser afin qu'elles ne puissent plus avancer. Néanmoins, elles continueront à ramper pour attaquer dans une lente reptation à la force des bras.



SPECTRE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 5 / Porter 2
- HARGNE 4 / Agresser 4, Surprendre 5
- PRESTANCE 1 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 2 /Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Résister 2

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 1 / Empathie 1
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Shankr 3, Légendes 2
- Relations 2 / Forêt des Spectres 5
- Survie 4 / Milieux : Obscur 5, Chaos 6
- Techniques 1

Armure :
Ecorce : Pr. 3

Armes :
Branches (Potentiel de Combat = Hargne + Agresser) : Dommages + 3

VIE : 17
ENERGIE : 6

Les Arbres Shankr

Ils mesurent vingt à vingt cinq mètres de hauteur et déploient des branches dont l'envergure peut atteindre quatre à cinq mètres. Le tronc est épais et extrêmement solide. Les Arbres Shankr communiquent entre eux via une conscience collective et intuitive produite par le Shankr. Cela signifie qu'ils réagissent entre eux par des émotions et que la douleur d'un seul arbre peut affecter l'ensemble de la Forêt.
Les Arbres Shankr craignent la lumière même si elle ne les détruit pas vraiment. La lumière les blesse et peut éventuellement les faire renoncer à lancer les Shankréatures sur un groupe de PJ. Si ces derniers possèdent par exemple des torchines, ils auront une chance de forcer le passage et d'échapper à la Forêt des spectres.

ARBRE SHANKR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 10
- HARGNE 7
- PRESTANCE 3 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 5 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 5
- SENS 4 /Observer 4, Surveiller 4
- TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 1 / Empathie 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Shankr 4, Légendes 2
- Relations 3 / Forêt des Spectres 6
- Survie 4 / Milieux : Obscur 5, Chaos 6
- Techniques 1

Armure :
Ecorce : Pr. 4

Vulnérabilité spéciale : Lumiere :
Chaque niveau d'intensité de Lumière provoque une Blessure automatique de dommage 1 pour chaque Passe, sans jet de Résistance ni protection d'armure. L'Arbre Shankr ne peut pas perdre plus de 10 points de vie de cette manière.

Armes :
Branches (Potentiel de Combat = Hargne + Agresser) : Dommages + 3

VIE : 22
ENERGIE : 8

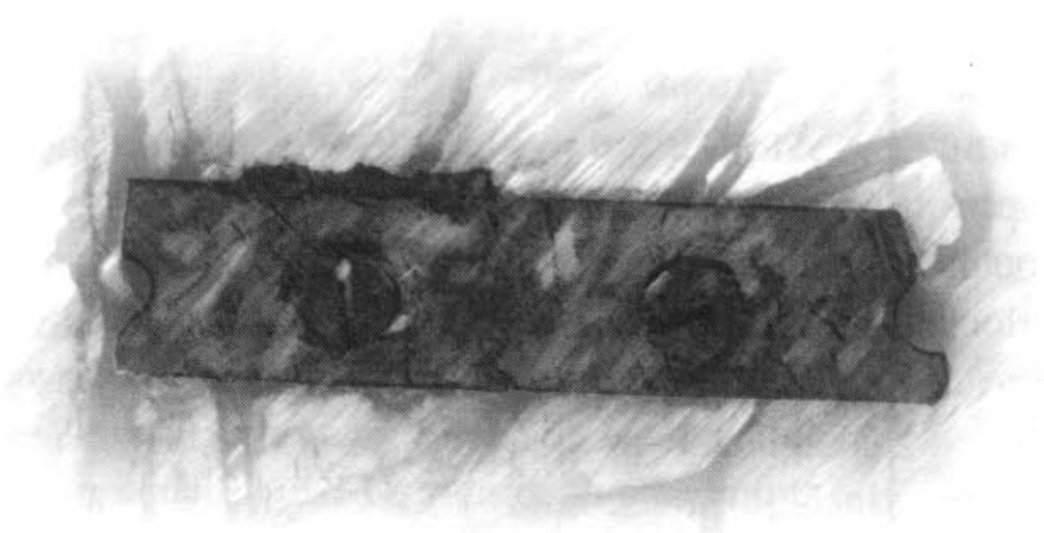
Qu'en faire ?

Comment sauver un PJ prisonnier d'un Arbre Shankr ? C'est une question cruciale. Le témoignage recueilli par Rusk laisse penser qu'un individu phagocyté est condamné. En réalité, il existe un moyen de sauver l'individu même si ce dernier est théoriquement atteint par l'Archessence Shankr. Il s'agit ni plus ni moins d'opérer une terrible « césarienne ».

Un Arbre Shankr conserve sa victime durant deux à trois mois avant de l'expurger ou de devenir avec elle une nouvelle Shankréature. On peut agir durant ce laps de temps sachant que plus on attend, moins la victime a de chance de survivre au traumatisme.

Pour sauver un camarade prisonnier, il faut posséder de l'Archessence Runka. Les Pierres Runka, généralement cristallisées sous forme de gemme, sont le meilleur moyen d'arracher la victime à l'Arbre Shankr. Leur rareté suppose que la chose est presque impossible mais cela peut constituer, pour vos PJ, une véritable quête (reportez-vous éventuellement au milieu des Montagnes pour trouver un lieu se prêtant à une telle quête). Lorsqu'on applique la gemme sur le front de la victime, les Archessences Runka et Shankr s'affrontent et s'opposent. Finalement, l'Arbre se fend en deux comme s'il était frappé par la foudre, libérant une victime hagarde, débarrassée de l'Archessence Shankr mais choquée et amenée à se reposer plusieurs semaines avant de retrouver toutes ses facultés. Choquée, la victime souffrira d'un malus de –I dé à TOUS ses tests durant ID6 semaines. Tous les Jets de Hargne et de Trempe, eux, subissent un malus de –2 dés.

Dans le même ordre d'idée, le chant stellaire est également un bon moyen de sauver un compagnon prisonnier. Comment restituer un chant stellaire au beau milieu de la Forêt des Spectres ? Voyez l'Echo du Runka, le lieu neutre décrit ci-après. Les PJ pourront éventuellement revenir avec une corne de brume ou un grand coquillage capable de reproduire le chant stellaire et de parasiter la conscience des Arbres Shankr. Le résultat sera d'ailleurs inespéré puisque la Forêt des Spectres sera détruite à cette occasion. Une telle idée ne s'impose pas d'emblée. Vous pouvez la suggérer via une victime, par exemple un Prôneur qui a songé à cette solution et qui a entendu parler des Petits Croisés (voir l'Echo du Runka). Si les PJ envisagent sérieusement cette solution, cela peut vouloir dire se procurer un gros coquillage d'une manière ou d'une autre, capturer l'écho du chant stellaire et de le ramener jusqu'ici, dans la Forêt des Spectres. Un Antéquaire possédant un appareil d'enregistrement pourra également restituer le chant stellaire. Seulement, le vecteur technique réduira l'efficacité du chant, n'affectant qu'un seul Arbre Shankr avant de perdre son pouvoir.



L'ECHO RUNKA

3.3



TÉMOIGNAGE D'UN PETIT CROISÉ. ESCLAVE AU STALLITE DE NAH.

« Je vais m'échapper, tu sais. Arracher mes chaînes et retrouver mes parents. Après quoi, je me joindrai à une nouvelle croisade. Cela ne peut être autrement. D'ailleurs, tu as peut-être entrevu mes frères et soeurs dans l'Obscur ? Non ! Pas encore, pas encore... Un jour, ta route coupera la leur et tu liras dans leurs yeux le plus beau courage. Tu me parles des Marcheurs, ils ne sont rien comparés aux Petits Croisés. Rien du tout, Rusk. Quand je suis parti, j'avais treize ans. Mon père m'avait enseigné les périls de l'Obscur. Deux de mes frères sont morts lorsque nous dûmes survivre dans les Chaos quatre jours durant par nos propres moyens. J'ai survécu, je suis devenu un Petit Croisé, un enfant du Murmure. J'ai revêtu l'habit blanc et le casque de cuivre, j'ai appris à porter l'étendard de notre lutte. Et, comme tant d'autres avant moi, je suis parti... Oh, nous étions certains de réussir.

Trente garçons et filles, animés par une foi inébranlable, persuadés de découvrir enfin la cité de Solaar où vivent les enfants de lumière. Mais l'Obscur est cruel. La moitié d'entre nous sont morts dans les bourbiers et le reste a été massacré par une Maraude, des pilleurs qui ont tué et violé nos soeurs et nos frères. J'ai survécu, en me prêtant à tous leurs caprices. Je souffrais en silence pour mes pères, pour les enfants de Solaar. Finalement, ils m'ont vendu à Nâh et me voilà, devant toi, plus déterminé que jamais. Tu en doutes ? Tu te dis que le temps limera mes convictions, que je finirai par oublier. Détrompe-toi, Rusk. On est Petit Croisé toute sa vie. On se bat pour retrouver le murmure des enfants, pour les sauver et faire triompher la lumière. Une légende ? Non, sûrement pas. Le murmure existe, je l'ai écouté dans la salle de l'Echo. Si le silence est propice, tu peut entendre leur appel, un murmure céleste qui envahit ton esprit, qui te fait oublier l'Obscur. Mais c'est aussi un murmure qui s'amenuise, un appel au secours qui motive chaque année le départ d'une nouvelle croisade. Un jour, c'est certain, nous trouverons le chemin de la cité de Solaar où ses enfants se meurent. Et l'Obscur reculera, le Noir-Nuage se dissipera comme un mauvais souvenir et Solaar baignera la terre de ses rayons d'or. »



Les lieux

Le récit de cet enfant vous paraît sans doute confus. Il s'agit du discours d'un garçon endoctriné, dont l'éducation ne vise qu'une seule chose : en faire un Petit Croisé.

La réalité est celle-ci. Après le Grand Cataclysme, un météore (d'un diamètre de plus de cent mètres) fut reconverti en habitations « troglodyte » par une communauté de Marcheurs menés par un Prôneur charismatique et foncièrement déjanté. La porosité du météore permit de creuser une multitude de petites galeries et de salles étroites afin de loger les habitants à l'intérieur.

L'étrangeté du lieu tient à l'agencement de ses galeries qui fit prisonnier l'écho d'un chant stellaire se propageant, à l'époque sur la surface de la terre. L'écho mystique et magique de ce chant stellaire se logea dans les plis rocheux du météore. Il s'y répercuta presque à l'infini et devint ainsi une musique céleste qui résonnait dans les galeries sous forme de murmure. Le chant était celui des Runkas de Beltegeuse, dont la lumière mystique est celle de la Fertilité. Il imprégna le cœur et l'esprit des habitants du météore qui mirent au monde de nombreux enfants permettant à la communauté de survivre et aux générations à venir d'instituer le principe des Petits Croisés.

Ces derniers s'avancent chaque année dans l'Obscur sur la foi de ce murmure, un appel de détresse datant des premiers mois qui suivirent le Grand Cataclysme. Un chant de détresse lancé par un Runka que les météores avaient blessé à mort. Son agonie prêta au chant stellaire sa force et sa faculté de devenir un écho permanent au sein du météore. Malheureusement, les habitants se persuadèrent qu'il s'agissait d'un message d'alerte permanent et instituèrent, pour y répondre, le principe de la croisade.

Pourquoi choisirent-ils de dépêcher leurs enfants ? Apparemment, le murmure agit comme un message subliminal. Le principe de fertilité a sublimé le rôle des enfants. La communauté est persuadée que seuls ses enfants sont capables de retrouver la source de l'appel et de sauver le dieu à l'agonie. Car il est bien évident que la communauté ignore l'origine de l'appel ainsi que l'origine de la lutte qui opposent les Shankrs aux Runkas. En revanche, la communauté est bien certaine qu'il s'agit d'un dieu de lumière, d'un dieu que le Noir-nuage, et donc l'Obscur, a mis à mal.

A l'intérieur du météore, l'organisation s'est faite en fonction des familles. Chacune d'entre elle a sa grotte et s'occupe d'une tâche précise au sein de la communauté. On vit essentiellement de champignons et parfois du troc avec les Marcheurs de passage.

Les enfants sont tenus à l'écart des préoccupations quotidiennes. Les parents les élèvent uniquement pour pouvoir survivre dans l'Obscur et devenir Petit Croisé. Cette obsession se caractérise par des entraînements intensifs, à la limite de l'esclavage. A l'image des Spartiates, la communauté ne respecte que les plus forts ou les plus malins à partir du moment où ils sont capables de survivre dans l'Obscur. Il arrive que des enfants s'échappent, souvent après le passage d'un ou plusieurs Marcheurs. Même si ces derniers n'aiment pas se mêler des affaires d'autrui, l'éducation prodiguée par la communauté peut parfois choquer au point qu'un Marcheur acceptera de recueillir un enfant. Cela a conduit la communauté à se méfier des Marcheurs à qui on évite généralement de montrer le sort réservé aux enfants. C'est d'ailleurs un véritable branle-bas de combat lorsque des visiteurs sont en vue : les enfants sont immédiatement mis au secret avec l'interdiction formelle de se montrer.

LES PERSONNAGES

SAFIRIN PETIT CROISÉ

Ce garçon, âgé de quatorze ans, a pris la tête des enfants qui ne veulent plus subir le diktat de leurs parents. Débrouillard et discret, Safirin a pu rencontrer plusieurs Marcheurs qui avaient fait halte dans la communauté. Leurs récits l'ont convaincu que le murmure est une chimère, que les Petits Croisés n'ont aucune chance de retrouver cette cité mythique et surtout qu'ils sont sacrifiés sur la foi d'un écho à l'agonie. Safirin a bien compris qu'il fallait agir de l'intérieur, qu'il ne pouvait pas dénoncer les traditions en vigueur au grand jour. Il a donc choisi d'œuvrer en silence, de propager ces idées avec prudence. Il fait preuve d'une vive intelligence dans la manière dont il dirige le complot. Il brouille les pistes, il affiche en public une dévotion totale à l'idéal des Petits Croisés et a même dénoncé un camarade pour détourner les soupçons… Il est convaincu (ce en quoi il a bien raison) d'être le seul à pouvoir mener une révolte à son terme. Et il sait exactement comment s'y prendre. Pour pouvoir triompher, il lui faut des Marcheurs. Le jour où il comptera suffisamment de fidèles parmi sa génération, il demandera aux étrangers de le conduire vers la salle d'arme dans les tréfonds du météore, de se débarrasser des gardes et ainsi de pouvoir

SAFIRIN

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 2 / Lancer 3
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 2
- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 1, Endurer 1
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 1, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 2, Résister 1, Surmonter 1

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Empathie 3
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 2
- Relations 2 / Météore de l'Echo Runka 3
- Survie 2 / Obscur 2, Chaos 3
- Techniques 1

ARMURE :
Néant

ARMES :
Poings : Dommages +0

VIE : 11
ENERGIE : 5

GAMBIT LE TROISIÈME

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 2, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 4, Surprendre 2
- PRESTANCE 1 / Influencer 4
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 1, Régénérer 1
- SENS 2 / Observer 1, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 1

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Canardier 3
- Communication 3 / Baratin 3, Eloquence 3, Empathie 2
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 2, Intendance 2, Légendes 3
- Relations 3 / Météore de l'Echo Runka 5
- Survie 2 / Obscur 2, Chaos 4
- Techniques 2

ARMURE :
Vêtements renforcés : Protection 1

ARMES :
Poings : Dommages +1
Canardier : Dommages + 4

VIE : 11
ENERGIE : 5

armer ses fidèles. En d'autre terme, les PJ peuvent un jour se retrouver à la tête d'une petite révolution avec pour soldats des enfants entre neuf et quinze ans…

GAMBIT LE TROISIEME

Cet homme d'une trentaine d'années, bedonnant et cruel, dirige la communauté. Son père, et avant lui son grand-père, occupèrent le même poste. L'écho céleste ne l'intéresse plus depuis longtemps. Il s'est improvisé gourou et grand défenseur de l'idéal « Petit Croisé » afin d'exercer son pouvoir et de vivre dans les meilleurs conditions possibles. Son statut lui permet d'orchestrer la vie de parents et enfants, un jeu auquel il prend beaucoup de plaisirs. Au sein de la communauté, on ne met jamais en doute son titre et ses pouvoirs. On dit de lui qu'il est le seul à entendre les infimes variations de l'écho céleste. Gambit le troisième en profite et fait passer ses petits plaisirs sur le compte de l'écho et de cette « voix divine » qui lui dicte sa conduite.

Il vit dans une grande grotte richement décorée et passe le plus clair de son temps vautré sur un trône pour écouter les doléances de ses ouailles. Il se méfie encore plus que les siens des Marcheurs de passage. Eux seuls pourront un jour l'accuser de manipuler les membres de la communauté. En présence des étrangers, il se fait aimable et doucereux. Mais les enfants, eux, n'ont pas encore appris à mentir et il n'est pas bien difficile de comprendre le personnage si on a l'occasion de les rencontrer.

QU'EN FAIRE ?

Lorsque les PJ sont à proximité du météore, vous pouvez d'ores et déjà mettre en scène une rencontre avec des Petits Croisés mis à l'épreuve dans l'Obscur. Des enfants marqués par ce qu'ils viennent de vivre. Evoquez leur prudence, leur méfiance, leurs yeux voilés par la peur. Ils sont sales et certains ont encore à l'esprit la manière dont un varan a dévoré l'un des leurs… Les PJ peuvent être sensibles au destin de ces enfants ou passer leur chemin. Quoi qu'il en soit, ils auront déjà une petite idée de la communauté. Vous pouvez même glisser parmi les enfants un disciple de Sefirin qui tentera de tester l'émotivité des PJ afin de se savoir s'ils peuvent devenir le bras armé de la future révolution. Cela dépend uniquement de la réaction des PJ vis-à-vis des enfants. S'ils sont indifférents, Sefirin ne les approchera pas.

GUERRIER TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 1, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Régénérer 1
- SENS 2 / Observer 1, Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 2, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Hache 3
- Communication 1 / Baratin 2
- Erudition 1 / Légendes 2
- Relations 2 / Météore de l'Echo Runka 3
- Survie 2 / Obscur 2, Chaos 4
- Techniques 1

ARMURE :
Cuir : Protection 2

ARMES :
Hache : Dommages +4

VIE : 12
ENERGIE : 4

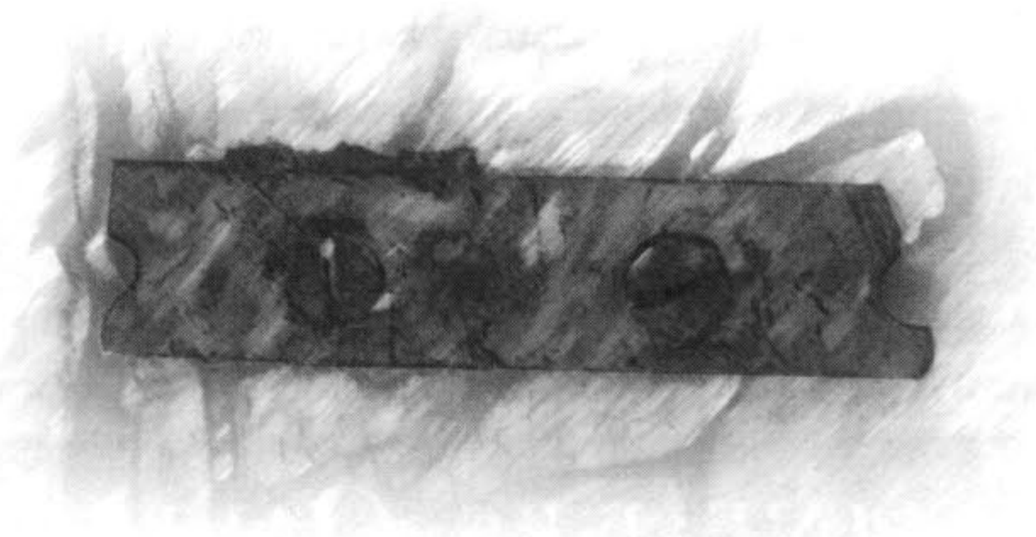
Lorsque l'on parvient au pied du météore, on est accueilli par Gambit le troisième qui accepte de se déplace rpour l'occasion. Le gourou les salue, leur demande de partager son repas et les conduit, sous bonne escorte, vers la salle des invités où on les invite à parler de leurs récentes aventures. Il n'est pas très facile de sentir la méfiance de la communauté, de deviner qu'ils cachent quelque chose. Si les PJ se montrent curieux, ils comprendront très vite que la salle des invités et le dortoir

attenant sont les seuls endroits où ils peuvent aller. Seule la nuit permettra de se déplacer dans le météore pour en savoir plus.
La communauté n'offre l'hospitalité que pour une nuit. Le lendemain, il sera trop tard pour agir. Durant la nuit, tout est possible. Si on surprend un PJ dans les couloirs, il sera reconduit dans le dortoir, ses compagnons seront réveillés et tous devront quitter le météore dans l'heure qui suit.

Si les PJ découvrent la salle de l'Echo, faites procéder à un test de Sens (seul) contre un seuil de 2R. S'il est réussi, le PJ décèle le murmure du Runka. En y prêtant attention, il est fort possible que certains PJ perçoivent l'écho céleste du Runka. Il leur faut obligatoirement, pour cela, être Initié auprès d'une Maison. Le PJ a le choix entre effectuer un test de Sens + Observer de seuil 5R, ou un test de Communication + Empathie de seuil 4R. Si l'un des deux tests est réussi (une seule tentative est possible), le PJ a progressé dans son expérience mystique vis à vis des Runka. Il gagne immédiatement 1 point définitif d'Energie, 1 point en Empathie, 3 points de Vécu, et il aura la possibilité d'améliorer sa compétence Religion à la fin de la séance de jeu.

Si, en définitive, les PJ vont à l'affrontement pour une raison ou une autre (ils suivent Sefirin, ils sont découverts dans la salle de l'Echo), la communauté alignera dix hommes réellement capables de se battre. Dans les couloirs étroits et pentus du météore, l'affrontement promet. La communauté mettra à profit sa connaissance du terrain et tentera par tous les moyens de surprendre les PJ. Ces derniers, eux, pourront facilement soutenir un siège en couvrant ces couloirs sous le feu d'un mousquet ou d'une quelconque arme à feu. Un moyen fort pratique de l'emporter sera de s'emparer de Gambit le troisième. Si sa vie est en danger, celui-ci fera tout ce qu'on lui dit, quitte à avouer publiquement les mensonges qu'il professe depuis des années.

L'engagement des PJ dans la lutte signera sans aucun doute la perte de la communauté. Gambit le troisième hors d'état de nuire, les PJ risquent fort de se retrouver à la tête d'une meute d'enfants et de leurs parents hagards. Le chemin vers un stallite promet d'être mouvementé…





4

LES SOUTERRAINS

4.1 Les cavernes de l'Urs

4.2 Le domaine des Ombres

4.3 La chambre des livres

Introduction au milieu par Rusk

« Descendre dans les entrailles de la terre est toujours un pari risqué, Fils. Personnellement, j'ai tendance à penser qu'il vaut bien mieux s'en abstenir. A quoi bon aller ramper dans les ténèbres, alors qu'elles nous environnent déjà à l'extérieur ?

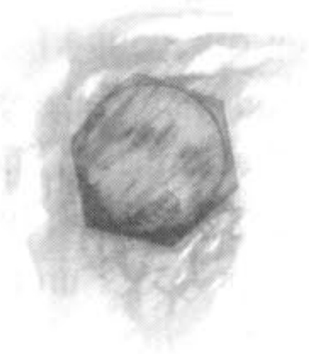
Mais j'admets volontiers qu'il arrive qu'on n'ait pas le choix. Parfois, pour se protéger d'une pluie acide, il ne suffit pas de s'enrouler dans une couverture. Parfois, lorsque souffle un vent mortel, on apprécie d'avoir quatre solides parois rocheuses autour de sa peau... Outre la protection qu'elles assurent, l'autre avantage des cavernes est la température qui y règne : elle est constante et reste tout à fait supportable. Dans les grottes fermées, le vent n'est pas un problème. Il peut le devenir dans les réseaux de souterrains. J'ai vu des kilomètres de galeries balayées par des bourrasques à décorner un urikan, qui charriaient assez de cendres pour couvrir tout un quartier de Phénice.

Car tu dois faire tout de suite une distinction entre deux types de souterrains. Les cavernes sont des anfractuosités de taille raisonnable, donnant sur l'extérieur, et ne débouchant pas sur d'autres salles. Elles sont généralement raisonnablement sûres, avec un gros défaut : si elles sont habitables, tu peux être certain qu'elles sont déjà occupées. Les souterrains proprement dits sont une toute autre affaire. Qu'ils soient naturels ou qu'ils remontent à l'Avant, ils sont souvent très étendus. A ce propos, ne t'es-tu jamais posé cette question : si, comme le disent les Prôneurs, le monde de l'Avant était un tel paradis, pourquoi les Anciens ont-ils creusé ces immenses réseaux de tunnels ? Pour moi, ils ressemblent bougrement à des abris, et personne n'a pu me les expliquer d'une autre manière.

Dans les deux cas, la flore souterraine est souvent d'une exubérance étonnante. Ce milieu est protégé de la majorité des agressions extérieures, et il y pousse souvent une végétation bizarre et spectaculaire, presque toujours à base de champignons. Le conseil habituel vaut ici comme ailleurs : ne touche à rien, ne goûte rien sans être absolument sûr que c'est inoffensif. L'eau est toujours un problème... les souterrains taillés de main d'homme en sont souvent totalement dépourvus. Dans les grottes naturelles, les cours d'eau ne sont pas rares, mais ils sont souvent toxiques, et font fréquemment des caprices meurtriers. L'expression « noyé comme un rat » te dit quelque chose, Fils ?

L'Obscur étant ce qu'il est, tu peux être certain que les cavernes sûres et habitables ne seront pas vides. Certains locataires seront disposés à cohabiter, d'autres non. Un urs peut faire un compagnon tout à fait agréable, s'il est en train d'hiberner – tout le reste du temps, il t'arrachera la tête plutôt que de te laisser mettre les pieds dans sa grotte. Les chauves-souris sont des voisins un peu plus tolérables, à moins de tomber sur un nid de vampires. Les voulpes prennent généralement très mal les intrusions, mais il est possible de les chasser, à condition d'être plusieurs et de brandir des torches (n'oublie pas de monter la garde toute la nuit : ils ne renonceront jamais à leur abri). Face aux animaux qui vivent dans les profondeurs, la lumière est souvent une arme suffisante pour les mettre en fuite. En revanche, elle attirera infailliblement les créatures intelligentes...

A ce propos, les humains sont des voisins à peine plus agréables. Les maraudeurs et les bannis forment le gros des résidents des cavernes. Certains attaquent à vue, d'autres se laissent approcher... Dans tous les cas, mieux vaut se méfier. Et puis, il y a des choses qui ont d'excellentes raisons de se cacher sous terre, à l'abri des rayons de Solaar... Une fois, j'ai trouvé le repaire d'une créature, je ne sais pas quoi, mais les murs étaient tapissés de peaux humaines. Le maître des lieux était parti depuis peu – le feu n'avait pas eu le temps de s'éteindre. Je suppose qu'il était à la chasse. Je n'ai pas demandé mon reste, et je ne suis jamais retourné dans la région.





LES CAVERNES DE L'URS

4.1

TÉMOIGNAGES

« Caves de l'Urs. Communauté importante pour l'Obscur. Une cinquantaine de personnes ? Difficile à dire, mais au moins ce chiffre. Généralement hospitaliers, parfois non. Même lorsqu'ils ferment leurs cavernes, ne se montrent pas violents. Ont une sorte de "religion" bizarre. Semblent intouchés par l'Obscur. En fait, pour autant que je puisse en juger, haïssent les Ténèbres avec une force qui ferait envie à bien des Prôneurs. »

Carnets d'Erwan Silence

58

« Ne vous méprenez pas, mes petits célestes, je vénère Solaar autant que vous ! Faudrait être fou pour ne pas adorer la chaleur et la lumière ! Simplement, je dis qu'il devrait briller pour tout le monde, pas pour un tas de Prôneurs gras qui trônent au-dessus de nos soucis mesquins, genre bouffer tous les jours ou ne pas crever de froid. Pour avoir dit ça, on m'a chassé de Phénice, on m'a exilé au « pays de l'Ombre, des pleurs et des grincements de dents », comme y disent dans leur jargon qu'est aussi bouffi qu'eux. Vous savez ce qu'on fait, quand on n'a pas de soleil ? On se débrouille sans. On se tourne vers l'autre source de chaleur et de nourriture que Sombre-Terre offre à ses enfants. L'Urs. La viande. La fourrure. La chaleur. L'intelligence. Il paraît que, dans nos cavernes, nous lui vouons un « culte bestial et dénaturé ». La bonne blague ! On le chasse, on le tue, on le mange... mais on le respecte, aussi. Y a des fois, quand je vous vois, je me dis que même le meilleur des Marcheurs ne respecte pas l'Obscur. L'Urs est sacré parce qu'il est utile, pas parce qu'on est des « idolâtres pervertis ». Je sais que dans les haltes, il court un sacré tas d'histoires affreuses sur nous et nos coutumes. Ne niez pas, je les ai entendues moi-même ! Et je vous parie qu'il y en a bien la moitié qui sont inventées par des Prôneurs qui ne comprennent rien à rien et ne sont jamais sortis de leur Marche. Eh bien, mes petits promeneurs, un de ces soirs, vous verrez si toutes ces histoires sont vraies ! »

Axil Urs-Rouge à un groupe de Marcheurs

« Tu vas aux cavernes de l'urs ? Alors j'vais t'raconter un truc. Une fois, je suis arrivé, et les pièces d'en haut étaient vides. J'étais déjà venu et, en gros, j'les aime bien, alors j'me suis inquiété pour eux. J'ai décidé d'aller y voir de plus près. Quand tu quittes les cavernes des invités, faut suivre le boyau qui s'enfonce, celui où y a un bout de mur de l'Avant qui fait saillie. Le passage fait des tours et des détours, mais y a pas d'embranchements, et tu finis par arriver dans une grande salle avec des espèces de piliers de pierre, des stalagtrucs et plein de torches partout – des os et des chiffons trempés dans de la graisse d'urs, ça pue comme pas possible. C'est la salle commune et d'habitude, y a toujours du monde. Là, personne. Pas un rat. Enfin si, des rats, mais pas de bonshommes. J'étais franchement inquiet, et pis j'avais une raison personnelle de continuer... Quand j'étais passé, deux mois plus tôt, l'une des gamines m'avait fait de l'oeil, et je voulais voir si y avait pas moyen de pousser comme qui dirait une reconnaissance avec elle. Bon, je la trouve pas. Normal : leur montagne, l'est creusée de partout. Pas normal : y avait tou-

jours personne. J'me suis un peu baladé dans le tunnels. Toujours personne. J'commençais à m'demander si leur Grand Urs, il était pas venu les bouffer, quand j'ai entendu du bruit. Loin en dessous, comme des tambours. Tu m'connais, on m'a pas surnommé Nez-au-Vent pour rien. J'me suis dit... j'sais pas trop ce que j'me suis dit, en fait, sauf qu'y fallait que j'aille voir et que sans ça, j'en dormirais pas de la nuit. Tout au fond, y z'étaient. Nus comme au jour de leur naissance, dans une grande cave peinte. Quand j'suis arrivé, y s'prosternaient devant une espèce de crâne – un crâne d'urs, mais d'une taille que t'y croirais pas. Y chantaient des trucs, mais j'ai rien compris. Après un moment, ils ont arrêté de chanter et y z'ont commencé à baiser comme des furieux. Même que la gamine... mais bon, ça c'est pas des histoires pour tes oreilles, p'tit ! J'suis remonté, j'ai fait çui qu'avait rien vu, et le lendemain, j'suis parti. La prochaine fois, j'resterais p'têt un peu plus longtemps, et p'têt que je serai invité... »

Témoignage de Trann Nez-au-Vent, Marcheur

Les lieux

Les cavernes du clan de l'urs sont connues des hommes depuis très longtemps. En fait, ce n'est pas la première fois qu'elles servent de refuge : Néanderthals et Cro-Magnons les ont occupées pendant des milliers d'années, dans un passé si lointain que les hommes de l'Avant eux-mêmes n'en savaient pas grand-chose.
Découvert au début du XXI[e] siècle, le réseau est resté pratiquement intouché, épargné par les touristes comme par les préhistoriens, qui se sont contenté sde consolider quelques galeries. L'ensemble est complètement naturel, creusé par l'érosion dans de la roche calcaire. Le pilier de béton signalé par Trann, qui dépasse d'une paroi, est le seul souvenir des hommes de l'Avant.

Les salles des hotes

C'est la seule partie du réseau que voient la plupart des Marcheurs. Cette grande caverne est bordée d'une douzaine d'alcôves garnies de peaux d'urs. En temps normal, un homme monte toujours la garde devant le passage qui descend vers le reste du complexe.

La salle commune

Spacieuse, elle sert de forum et de salon aux huit familles qui constituent le clan. Elle dispose de son propre accès vers l'extérieur, mais il est bien camouflé...

Les habitations

Rayonnant autour de la salle commune, une suite complexe de passages débouche sur un chapelet de petites pièces aménagées pour servir de logement à chaque famille.

Le puits

Situé dans une alcôve, juste à côté de la salle commune, il s'enfonce très profondément dans le sol. L'eau, une vingtaine de mètres plus bas, est très pure... et très froide.
De l'avis général, le puits est en fait un accès à un lac souterrain – on y pêche parfois d'énormes poissons blancs et aveugles – mais personne n'est descendu l'explorer.

Les cavernes aux fresques

Elles forment le niveau inférieur, et on n'y accède que par un passage étroit, généralement surveillé. De splendides vestiges préhistoriques couvrent les parois de six grandes salles disposées en enfilade. On peut y admirer une multitude de créatures du pré-Avant, allant du renne au mammouth, des scènes de chasse et quantité d'empreintes de main tracées à l'ocre. Tout cela est dans un état de conservation impressionnant (une couche d'enduit « intelligent », invisible et auto-réparant, déposée en 2042, y est pour beaucoup).

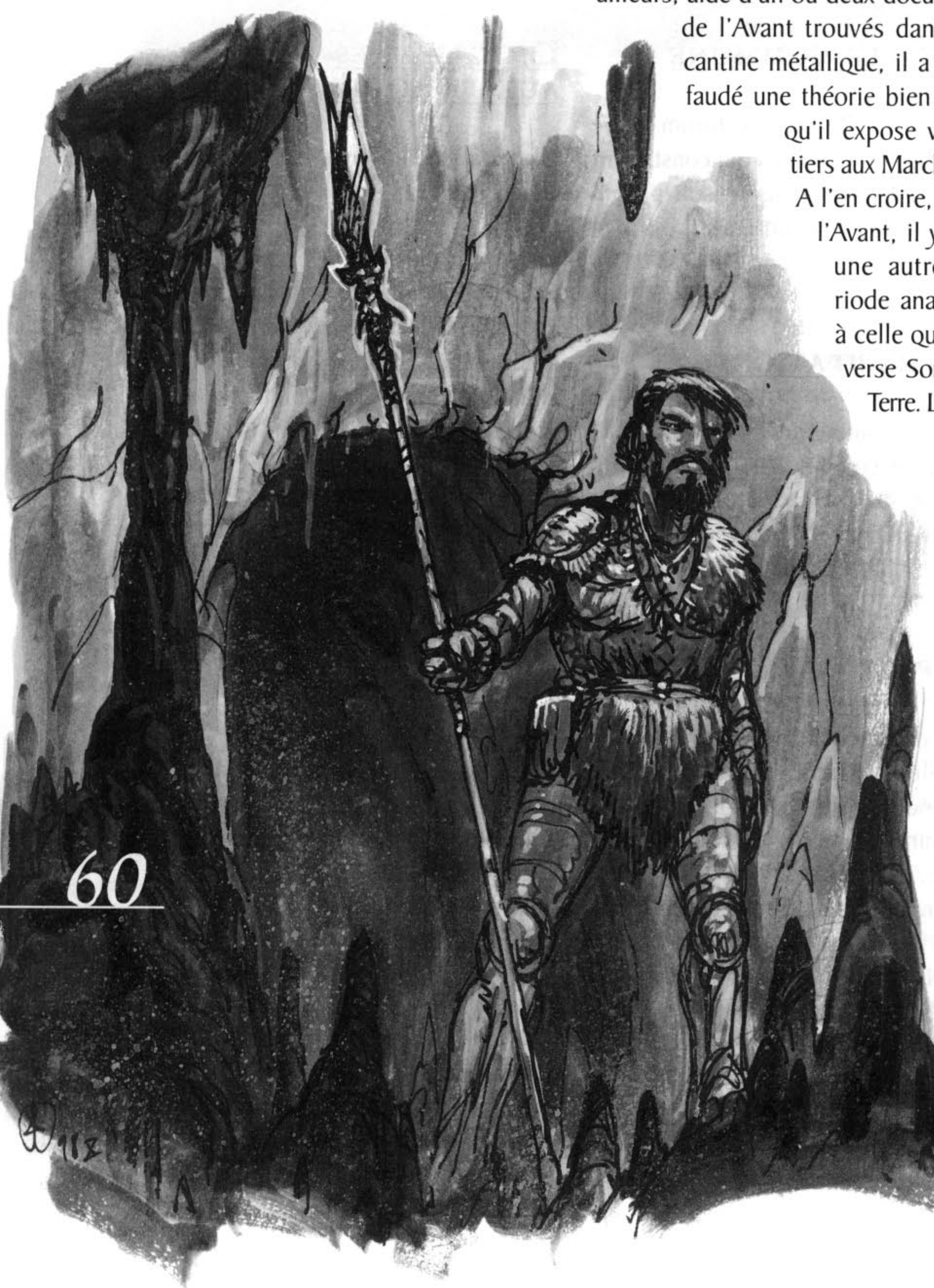
Le temple de l'Urs

Cette grande salle, la première des cavernes préhistoriques, est particulièrement ornée. Axil la considère comme un temple, et a communiqué sa conviction aux autres membres du clan.

Les personnages

Axil Urs-Rouge

Techniquement, Axil Urs-Rouge est un renégat. Ce Phénicien exilé, à la longue barbe rousse et aux yeux d'un bleu glacial, annonce à qui veut l'entendre qu'il préfère la survie dans l'Obscur à la tyrannie des Prôneurs, ce que la plupart des gens considèrent comme un signe de démence sans équivoque. Arrivé dix ans plus tôt dans les cavernes, il y a trouvé une communauté en plein retour à la barbarie. Il a tué le précédent chef en combat singulier et a entrepris de « régénérer » la communauté à sa façon. C'est lui qui a découvert les cavernes préhistoriques, dont l'accès était bloqué par un éboulement. En les visitant, il a été frappé par la fréquence du thème de l'urs – hommes combattant les urs, mais aussi hommes se prosternant devant des urs. Il s'en est servi pour élaborer une sorte de religion qui l'aide à souder son petit monde. Par ailleurs, aidé d'un ou deux documents de l'Avant trouvés dans une cantine métallique, il a échafaudé une théorie bien à lui, qu'il expose volontiers aux Marcheurs. A l'en croire, avant l'Avant, il y a eu une autre période analogue à celle que traverse Sombre-Terre. Les anciens l'appelaient « ère glaciaire ». Axil estime qu'il suffit de tenir et d'attendre. Si tout est vraiment cyclique, tôt ou tard, le Noir-Nuage tombera de lui-même... Axil en déduit que les Prôneurs sont des escrocs et des imposteurs, mais peu de Marcheurs le suivent sur ce terrain.



Farad

Farad est le chef de l'une des familles. C'est un petit homme ravagé par la fièvre et une toux sèche qui ne lui laisse plus que quelques mois à vivre. Autrefois, Farad était le meilleur chasseur de la communauté. Depuis qu'il est malade, il reste au coin du feu. Il a passé énormément de temps devant les fresques et, depuis quelques mois, il essaye d'en tracer dans l'une des cavernes du niveau supérieur. Le manque de pigments végétaux le rend fou de frustration, et quelqu'un qui pourrait lui procurer des couleurs aurait droit à toute sa reconnaissance...

Ynndia

Ynndia est une charmante jeune femme aux yeux verts, qui appartient à la famille de Grann, la plus nombreuse du clan. Ynndia est fascinée par les Marcheurs. Elle passe énormément de temps en leur compagnie, à les entendre parler des périls de l'Obscur. A terme, elle pourrait devenir la première Marcheuse de la communauté.

AXIL URS-ROUGE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Grimper 3
- FORCE 3 / Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Massue 3
- Communication 3 / Baratin 4, Eloquence 4, Empathie 4
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Nourrisseurs 3, Coutumes Prôneurs 2, Légendes 3, Lettres 2, Régions : Roke 2, Religion de l'Urs 6
- Relations 2 / Clan de L'Urs 6
- Survie 3 / Animaux : Urs 6, Milieux : Souterrains 5, Obscur 3
- Techniques 2 / Corps 2

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Massue (Dommages +2)

VIE : 14 ENERGIE : 7

YNNDIA

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Agresser 2
- PRESTANCE 2 / Séduire 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 2, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 5, S'orienter 3, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 1, Empathie 3
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 2, Régions : Roke 1, Religion de l'Urs 4
- Relations 2 / Clan de L'Urs 4
- Survie 3 / Animaux : Urs 5, Milieux : Souterrains 4, Obscur 3
- Techniques 2 / Corps 3

ARMURE :
Nulle

VIE : 11
ENERGIE : 6

Rorvin et Janion

Rorvin et Janion sont frère et soeur. Ils font partie des nombreux enfants d'Axil, et arrivent à l'adolescence. Rorvin, le garçon, s'intéresse sincèrement au monde extérieur et croit dur comme fer au culte de l'urs. Janion est plus pragmatique et, si l'occasion s'en présente, elle n'hésitera pas à dérober de menus objets dans le paquetage d'un Marcheur (rien de sérieux... sauf que dans l'Obscur, tout objet emporté a son importance).

Les Urs

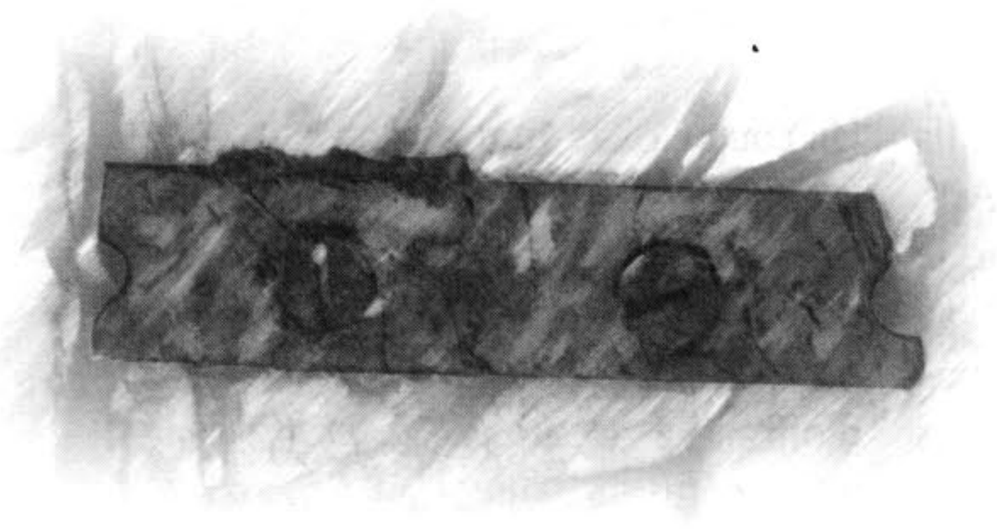
Un couple d'urs vit dans une autre caverne, sur l'autre flanc de la montagne. Le clan s'accommode fort bien de ce voisinage, et leur réserve une part de toutes leurs prises, à titre d'offrande. A ce régime, les urs ont vite compris que ces humains n'étaient pas menaçants. Ils ne vont pas jusqu'à se laisser approcher, mais ils tolèrent leur présence. Axil espère qu'un jour, ils auront des petits, et qu'il pourra récupérer et apprivoiser l'un des ursons.



QU'EN FAIRE ?

En échange d'un peu de nourriture et, parfois, d'objets de première nécessité, les Marcheurs sont invités à rester aussi longtemps qu'ils le désirent. L'eau et le logement leur sont fournis, mais pas le couvert. Les hôtes sont priés de ne pas quitter le quartier qui leur est réservé et, s'ils restent plus de deux nuits, on leur fera comprendre qu'ils ne sont plus les bienvenus. Au bout de deux ou trois voyages, si leur tête revient à Axil, ils peuvent être invités à descendre dans la salle commune, mais pas plus loin. Une ou deux fois par an, le clan se replie sur lui-même, interdisant l'accès aux voyageurs. Cela dure le temps des cérémonies au Grand Urs, généralement un jour ou deux, parfois jusqu'à une semaine. Ce qu'en a vu Trann est assez représentatif de l'ordinaire de ces fêtes : Axil prêche (dans une « langue du Grand Urs » de son invention), et les membres du clan décompressent, mangent, boivent et font l'amour.

À ce sujet, certains voyageurs auraient des histoires agréables à raconter sur la disponibilité des membres du clan. Parfois, au plus noir de la nuit, quelqu'un vient rejoindre les Marcheurs épuisés sur leurs fourrures... Cette coutume, récente, est surtout une question de survie. Axil ne connaît pas l'expression « renouveler le patrimoine génétique » mais il a fort bien saisi l'idée. Lorsqu'il est arrivé, le clan commençait à montrer des signes de consanguinité inquiétants... Filles et épouses sont donc encouragées à profiter de la présence des voyageurs pour concevoir des enfants. Après quelques tensions inévitables au début, tout le monde s'est fait au nouveau système, à part Grann, une énorme brute qui a six filles et n'aime pas les voir traîner avec des étrangers. Dans l'ensemble, le clan de l'urs est une communauté excentrique, mais sympathique... Il peut servir de havre bienvenu au milieu d'un voyage éprouvant, voire de « port d'attache » provisoire pour un Marcheur qui voudrait explorer la région. Une fois que les PJ et les membres du clan auront sympathisé, il vous sera toujours possible de faire assiéger les cavernes par la Légion des Damnés ou quelque chose d'aussi horrible. Par ailleurs, la théorie d'Axil pourrait, sans qu'il le sache, être reprise par des agents du Shankr désireux de saper la foi des Phéniciens envers les Prôneurs.



4.2 LE DOMAINE DES OMBRES

Témoignages

« Ce soir-là, Sandar a pris le premier tour de garde, comme d'habitude. La journée avait été épuisante, et nous avons dormi comme des pierres. Lorsque je me suis réveillé pour le relever, il n'était plus là. Pas de traces de lutte, pas un cri... Il avait juste disparu. Nous avons passé le reste de la nuit en recherches de plus en plus frénétiques, sans succès. Lorsqu'il a été temps de repartir, nous avons repris la route, laissant derrière nous une gourde et deux jours de rations, pour le cas où il essayerait de nous rejoindre.

La nuit suivante, nous avons perdu le vieil Isaïah, exactement de la même façon. A partir de ce moment, nous avons monté la garde par paires, et nous n'avons plus jamais eu de problèmes.

Quelques mois plus tard, je suis repassé dans cette région de la Roke. Cette fois, nous étions nombreux, et beaucoup mieux armés qu'à ma première visite. J'ai raconté aux autres membres de la caravane ce qui était arrivé à Sandar et à Isaïah, et nous avons pris la décision de tendre un piège aux ravisseurs. Mon ami Jirian a monté la garde « seul ». Nous étions trois à faire semblant de dormir, enroulés dans nos couvertures, armes prêtes... J'ai eu beaucoup de mal à lutter contre le sommeil, beaucoup plus que je n'aurais dû, la journée n'ayant pas été épuisante. Une heure avant la fin de sa veille, Jirian s'est levé et s'est dirigé vers un gros rocher. Lorsque nous l'avons rejoint, nous nous sommes rendus compte qu'il était comme en transe. Il ne nous a pas reconnus – en fait, j'ai l'impression qu'il ne nous a même pas vus. Il a fallu le plaquer au sol et le gifler pour qu'il reprenne ses esprits. Au matin, nous avons rassemblé dix volontaires pour explorer les alentours du roc. Nous avons trouvé l'entrée d'un tunnel fraîchement creusé. A cet endroit, le sol était un mélange de cendres et de terre assez meuble. L'un après l'autre, nous nous sommes engagés dans ce boyau étroit, où nous ne pouvions avancer que courbés, presque à quatre pattes. Ce maudit tunnel semblait sans fin. Nous l'avons suivi jusqu'au moment où nous avons réalisé qu'il s'agissait en fait d'un véritable labyrinthe, avec des embranchements partout. Ca puait. Ca sentait l'animal. Enfin, je crois, j'aimerais en être sûr. Simon soutient que ça sentait surtout l'homme... et son nez est meilleur que le mien. Soudain, le tunnel s'est effondré derrière nous. Rien de spectaculaire, pas de grand fracas, pas de blessés... juste un affaissement, un bruit mou et un gros nuage de poussière. Faute d'autres choix, nous avons pris la décision de continuer, dans l'espoir de trouver un passage qui remonterait vers la surface. Peu après, nous avons commencé à entendre des bruits. Comme des rats qui courent juste derrière vous, mais en beaucoup plus fort... Ces « rats » étaient de taille humaine.

Après ? Oh, rien de spectaculaire ! Nous avons fini par trouver une sortie, rejoindre la caravane et raconter l'histoire à nos compagnons. On a marqué sur nos cartes que dans le coin, fallait doubler les gardes, et on est reparti. Ah si, une dernière chose : le lendemain matin, juste à limite du champ de vision des gardes, on a trouvé deux paquets, sans doute déposés dans la nuit. Ils contenaient chacun un crâne parfaitement nettoyé, et des vêtements que je n'ai eu aucun mal à identifier. C'étaient ceux de Sandar et d'Isaïah... »

Témoignage d'Erwan Silence,



Les lieux

Le réseau de cavernes où vivent les Ombres change sans cesse de forme. Il s'étend à proximité d'une route fréquentée par les caravanes – on y trouve de l'eau en abondance, et des gîtes nombreux et relativement confortables. Les Ombres veillent à ce qu'il en soit ainsi... Toute la région est sillonnée de tunnels de toutes tailles. Le sol est suffisamment mou pour qu'il soit possible d'y forer quatre ou cinq mètres par jour, voire davantage si plusieurs personnes se mettent au travail. Une bonne partie de ces tunnels, creusés sans souci excessif de solidité, s'éboulent au bout de quelques jours ou quelques mois d'utilisation. Les principaux passages, quant à eux, sont étudiés pour pouvoir s'écrouler à volonté. L'ensemble est gigantesque, plongé dans une obscurité totale, et il est très difficile de s'y aventurer sans se perdre. Ce que les Ombres appellent « le coeur », quatre cavernes plus ou moins naturelles, forment le pivot de leur civilisation.

La Maison des Ombres

la plus grande, sert de lieu de réunion à la tribu dans les occasions les plus solennelles. Le reste du temps, ses membres l'évitent. Des quantités d'histoires terrifiantes circulent sur son compte. Toutes tournent autour du Mur, la façade d'un immeuble de l'Avant, enseveli dans les cendres peu après la chute des météores. Elle est inclinée vers l'avant, et plus très droite, mais on reconnaît encore fort bien portes et fenêtres. Trois étages sont visibles, et il est possible qu'il y ait encore des pièces derrière. Aucun membre de la tribu ne s'y est risqué, car les Vraies Ombres veillent. Pour un oeil non-averti, il s'agit de simples silhouettes dessinées à la cendre sur la paroi. Un antéquaire averti comprendra qu'il s'agit de victimes du cataclysme, pulvérisées par la chute d'un météore. Pour les Ombres, ce sont des génies menaçants. Ils se déplacent lorsqu'on ne les regarde pas et, lorsque la caverne est déserte, ils vaquent à leurs mystérieuses occupations de l'Avant, dévorant les curieux qui viennent les observer.

Le lac

à près de deux kilomètres de là, est l'un des coins les plus fréquentés du réseau. L'eau y est froide, limpide et pure. Il est rond et trop régulier pour être naturel. Les vestiges tous proches d'un impressionnant réseau de pompes et de canalisation confirment cette hypothèse. Il ne reste plus que des tonnes de ferraille inutilisable et partiellement enfouie sous vingt mètres de cendres compactes, mais il est encore possible de deviner leur fonction. Les Ombres en ont dégagé quelques sections, et l'utilisent comme terrain de jeu et d'entraînement.

La Grande Maison

est une vaste caverne ouverte par le cataclysme. Ses parois rocheuses donnent l'impression d'avoir fondu avant de redevenir solides. C'est le principal centre "social" des Ombres, qui vivent dans un réseau de tunnels tout proche. On y fait pousser des champignons et on y élève rats et chauves-souris, qui forment la nourriture ordinaire de la tribu.

La Salle Ou Nul N'Entre

à cinq kilomètres de la Maison, est une rotonde souterraine, qui a jadis fait partie d'un réseau d'égouts asséché depuis belle lurette. C'est devenu le cimetière des Ombres. Des centaines de niches ont été creusées dans les murs, et chacune contient les souvenirs d'un disparu, généralement son crâne et un ou deux objets personnels (tout le reste est « réutilisé » par la tribu d'une manière ou d'une autre).



LES PERSONNAGES

Les Ombres sont des Adaptés, des humains qui voient dans l'obscurité. Ce sont aussi des cannibales rusés, qui haïssent instinctivement le « peuple du Noir-Nuage » (le nom qu'ils donnent au gens de la surface). Contrairement à ce qu'on pourrait penser au premier coup d'oeil, les Ombres sont relativement peu touchés par l'Archessence Sombre. Ils n'ont pas besoin d'elle pour être monstrueux... La tribu compte plus d'une centaine de membres, dont quarante adultes et une dizaine de « vieillards » âgés de trente-cinq ans ou plus. La direction est communautaire, chaque chef de famille décidant pour les gens qui dépendent de lui (conjoint et enfants, mais aussi d'autres adultes trop faibles pour fonder leur propre famille). Les sujets importants sont parfois discutés en commun, mais ce n'est pas systématique. Les enfants sont nombreux, trop nombreux. A deux reprises, un groupe d'adolescents est parti fonder une autre colonie d'Ombres dans un autre coin de la Roke. Leur langage, rudimentaire, comprend à peine une soixantaine de mots. Il n'en partage pas moins une origine commune avec l'idiome de Phénice, et reste compréhensible pour les Marcheurs. Leur seule religion tourne autour des Vraies Ombres. Pour eux, Solaar n'est qu'un nom. Ils ont oublié le secret du feu, et leur technologie est sur le point de retomber à l'âge de pierre. Certains caravaniers ont entendu parler de ces « créatures ». Ils croient que la très faible lumière qui règne dans l'Obscur suffirait à les tuer. En fait, ils la supportent fort bien, et on les trouve souvent à la surface. Ils y chassent et, surtout, ils surveillent les abords de leur domaine à la recherche de gibier humain. Lorsqu'une caravane approche, tous les points d'eau sont « traités » : les Ombres y répandent les spores d'un champignon très particulier, qui résistent fort bien au filtrage. Elles rendent leurs victimes somnolentes et sensibles aux suggestions. Il ne reste plus aux Ombres qu'à attendre, loin de la lumière des feux de camps, que le garde soit « à point », puis à l'appeler à voix basse. Généralement, il vient de lui-même jusqu'à l'entrée du tunnel. Les Ombres s'en emparent, le traînent dans les profondeurs et le dévorent... Ils ont bien d'autres ruses ! Ils peuvent, par exemple, ouvrir le sol sous les pieds d'un traînard. Ou, tout simplement, se lancer en meute à l'assaut d'un Marcheur solitaire. Dans les très rares occasions où ils ont eu à combattre les gens de la surface, les Ombres n'ont pas hésité à envoyer leurs enfants se battre – ils savent que les célestes hésitent à s'en prendre à l'avenir de Sombre-Terre, et même une seconde d'hésitation est bonne à prendre. Leurs enfants, des petits monstres armés de tuyaux rouillés et de morceaux de ferraille taillés en pointe, n'ont pas les mêmes scrupules...

OMBRE TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 3, Grimper 5
- FORCE 2 / Forcer 2, Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3
- PRESTANCE 1 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 2
- SENS 4 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Résister 3

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2
- Communication 1 / Baratin 1, Empathie 2
- Erudition 1 / Coutumes Ombres 5
- Relations 1 / Tunnel des Ombres : 4
- Survie 3 / Hommes 3, Obscur 3, Souterrains 4
- Techniques 1

ARMURE :

Nulle

ARMES :

(Pour déterminer leur Potentiel de Combat, les Ombres utilisent leur Hargne + Agresser)

Tuyaux : Dommages +1

Dents et ongles : Dommages +0

VIE : 12

ENERGIE : 3



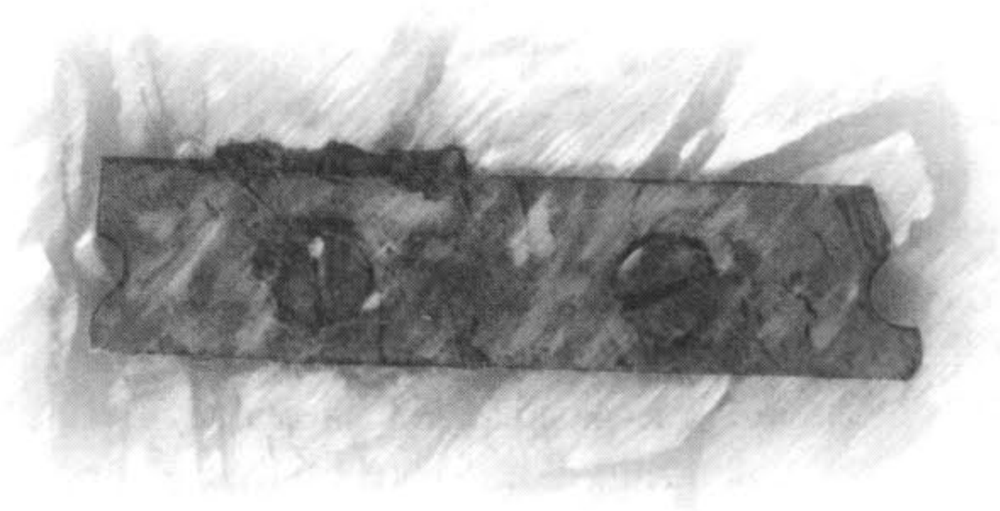
Qu'en faire ?

Une menace. Ils sont potentiellement partout, dissimulés dans les ténèbres. Contrairement aux personnages, ils voient bien dans l'Obscur. Même le plus compétent des éclaireurs a peu de chances de les repérer s'ils ne veulent pas se laisser voir. Invisibles, ils surveillent, ils évaluent les risques...

Lorsqu'ils passent à l'action, ils sont rapides, ne font aucun quartier. Le sol s'ouvre pour vomir des dizaines d'Ombres, qui chargent dans un silence absolu. Décrivez-les comme un grouillement de silhouettes pouilleuses et puantes, vêtues de peaux de voulpe incrustées de terre. Lorsqu'elles ont besoin de communiquer, elles poussent des cris rauques où seule une oreille exercée peut reconnaître des mots phéniciens atrocement déformés. De près, les malheureux PJ se rendent compte que la première vague est formée d'enfants... S'ils ont le dessous, les agresseurs tournent les talons et se se précipitent dans un tunnel qui se referme derrière eux. En dehors des blessures, ils ne reste plus aucune trace de leur passage. Dans ce genre de contact, ils montrent peu ou pas d'individualité. C'est pour cette raison que nous ne vous fournissons pas de PNJ détaillé : ils n'ont pas besoin d'avoir un nom, et un visage est à peine nécessaire. Lorsque vous les décrivez, attardez-vous sur «des masques à peine humains, déformés par la haine», «des yeux jaunes comme ceux d'un chat, illuminés par la folie», «de longues dents jaunes taillées en pointe», sans vous embêter avec des renseignements d'état civil comme l'âge, le sexe ou la corpulence. Découvrir l'ampleur du contrôle qu'ils exercent sur la région serait un bon exercice pour un Marcheur. Tous les puits sont empoisonnés. Il y a des entrées de tunnels partout. Mais, alors que les traces de leur passage sont surabondantes, les Ombres restent invisibles... tant qu'elles n'ont pas décidé de se montrer. Une fois que le Marcheur saura à quoi s'en tenir, il lui restera à regagner la civilisation. Les Ombres adorent jouer au chat et à la souris avec leurs proies, lorsqu'elles sont sûres qu'elles ne pourront pas s'échapper.

Les ressources de leur royaume pourraient tenter un Ferrailleur ou un Antéquaire. Reste à les trouver et à négocier avec eux sans se faire dévorer. Les Ombres exigent d'être payés en nourriture, et plus précisément « en petits enfants tendres ».

Enfin, un Prôneur pourrait décider de les « convertir ». Le résultat prévisible est un martyr de plus pour Solaar... mais on ne sait jamais, les miracles arrivent, et les conversions aussi. Bien sûr, il est possible que « les premiers convertis » qui accompagnent le Prôneur lors de son retour triomphal à Phénice soient les premiers agents d'une cinquième colonne – oh, ils ne préparent rien d'aussi spectaculaire que la chute du stallite ! Juste le creusement de quelques tunnels, et un accroissement soudain des disparitions dans la Ferraille...



LA CHAMBRE DES LIVRES

4.3

Témoignages

« Je suis vieux, et je vais bientôt quitter ce monde pour arpenter le suivant. J'ai eu de la chance, tu sais. Je n'ai pas de regrets à avoir. Etre Marcheur pendant quinze ans, sillonner la Roke et le Chaudron des Enfers dans tous les sens et en sortir sans une égratignure... Ouais, j'ai eu une belle vie, mais bon, elle est finie. Depuis six mois, je crache le sang. Si je bouge trop, j'ai comme des cloches qui sonnent dans la tête. Waln, le cousin de mon demi-frère, qui est Nourrisseur et qui soigne les bêtes, passe me voir de temps en temps. D'après lui, il me reste à peine quelques semaines.
Alors voilà, comme tu es ma petite-fille préférée, j'ai un cadeau pour toi. Un livre. Il est dans le coffre, au pied de mon lit. Tu l'auras quand je serai mort, c'est promis.

Ce qu'il contient ? Des images, c'est tout. Mais quelles images ! Des fleurs, des douzaines, des centaines de fleurs inconnues, aux couleurs si vives qu'on ne croirait jamais qu'elles ont pu pousser à la surface de Sombre-Terre. Et des choses encore plus étranges, comme des étendues immenses de fleurs sous un ciel tout bleu, avec un soleil éclatant dont on sent presque la chaleur. Trois siècles nous séparent de la Catastrophe, et pourtant ces images n'ont pas pâli. A chaque fois que je les regarde, les larmes me viennent. Je ne sais pas où je vais aller après ma mort, mais j'espère que le paradis de Solaar ressemble à ça...

Un texte ? Je ne suis pas lettré, tu sais. Je n'ai jamais voulu savoir ce que signifiaient les lettres qui accompagnent ces merveilleuses images. J'avais trop peur que ce ne soit un livre de contes... Tu sais lire, toi, tu sauras. De toute façon, vous autres de la jeune génération, vous avez moins besoin que nous de croire – avec toutes vos saletés de machines à vapeur, des fois j'ai l'impression qu'il vous suffit de faire.

D'où il vient ? Oh, c'est toute une histoire, et je ne sais pas si j'aurai la force de te la raconter aujourd'hui. En gros, un vieil homme malade me l'a donné en échange d'une semaine de rations de viande de rat séchée, il y a eu dix ans le mois dernier. A l'époque, j'ai eu l'impression de m'être fait rouler – tout ce rat m'a beaucoup manqué sur le chemin du retour – mais finalement, c'était une bonne affaire. Le vieux vivait plus ou moins comme une bête dans les tréfonds d'une ruine de l'Avant. Je suis tombé dessus par hasard, on a discuté, et on a fini par faire affaire. Je ne suis jamais retourné par là. Dans l'ensemble, c'était un sale coin, de toute façon. Et puis, il était déjà vieux à l'époque. Il doit être mort depuis belle lurette... »

Orman le Borgne, Marcheur





Les lieux

Les abords. La chambre des livres se trouve dans un coin reculé de la Roke, une région où il passe un Marcheur tous les quatre ou cinq ans. Le froid y est particulièrement vif. Le sol, sillonné de profondes crevasses, est dissimulé en permanence par une épaisse couche de neige noire. Le principal péril de la région est le blizzard, suivi de peu par la faune. Les hommes, en revanche, sont rares, et c'est heureux : maraudeurs ou adaptés, ils sont plus féroces les uns que les autres.

L'acces

Il est à peine visible, dissimulé sous de hautes congères. C'est un escalier, visiblement un vestige de l'Avant, qui s'ouvre dans une paroi rocheuse, dont un examen plus approfondi révèle qu'il s'agit de la façade d'un immeuble. Au pied de l'escalier se trouve un petit réseau de tunnels, reliant plusieurs grandes salles beaucoup trop régulières pour être naturelles. Des inscriptions à peine lisibles sont encore visibles sur certains murs. L'écriture est inconnue, mais une traduction a été inscrite au fusain juste en dessous : « Casemate A », « Infirmerie », « Poste de Commandement I »...

Les couloirs

A l'origine, ils étaient rectilignes, avec un sol raisonnablement plat. Une fin du monde, trois siècles, une dizaine de tremblements de terre et des milliers de tonnes de neige plus tard, le plan initial est à peine reconnaissable. Certains passages se sont purement et simplement effondrés. D'autres ont été ouverts par les convulsions qui ont accompagné la chute des météorites. Quelques-uns ont été déblayés par les anciens occupants du réseau (qui, depuis un siècle et demi, a servi de refuge à des dizaine de maraudes). L'ensemble est perpétuellement parcouru de courants d'air glacés.

Les salles

Lors de la catastrophe, elles étaient meublées et disposaient de tout le confort de l'Avant. Trois siècles plus tard, il n'en reste plus rien, à part des cubes de béton nu et quelques meubles aux formes étranges, qui étaient rivés au sol et trop solides pour être démontés. Tel quel, le réseau est à peine habitable.

La cellule de l'ermite

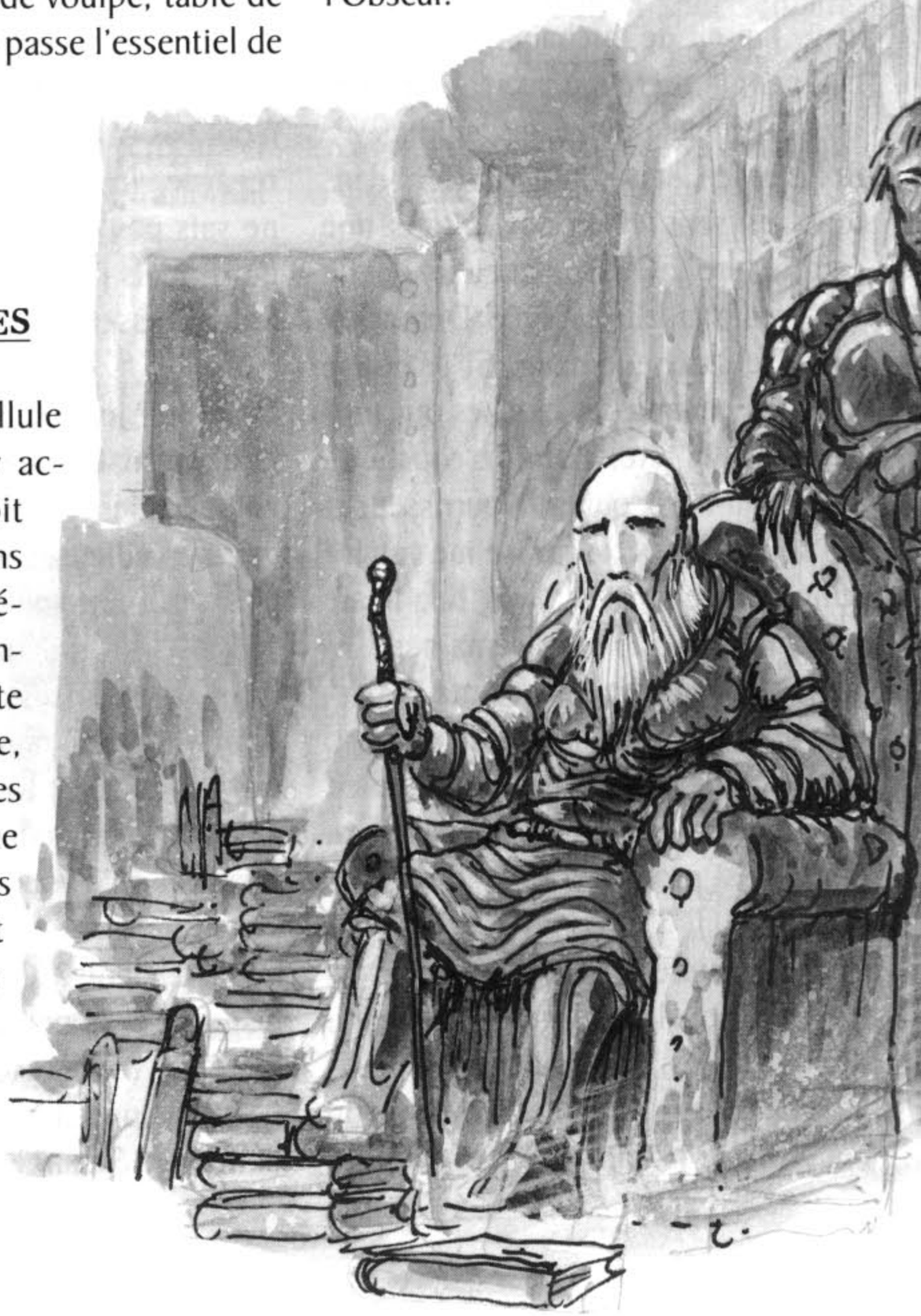
Une chambrette spartiate de trois mètres sur deux, qui jouit d'un certain confort : lam-pes à huile de rueg, couvertures en peaux de voulpe, table de travail... L'ermite y passe l'essentiel de ses journées.

La salle des livres

Adjacente à la cellule de l'ermite, on y accède par un étroit passage ouvert dans une montage d'éboulis, puis en rampant sous une porte blindée disjointe, qui porte encore les mots « Bibliothèque du régiment ». Les pillards ne l'ont pas trouvée, et c'est sans doute la plus importante cache de livres de l'Avant qui reste en dehors des stallites. On y trouve plus de mille volumes, dont une centaine restent lisibles. Les autres ont été endommagés par le temps, et donneront du fil à retordre aux antéquaires. Le « trésor » était beaucoup plus important il y a quinze ans, lorsqu'il a été découvert, mais l'ermite s'est résolu à sacrifier des dizaines d'ouvrages pour s'éclairer et se chauffer.

Le domaine de Perg

La moitié ouest du réseau est habité par Perg, le fils de l'ermite. Il a une chambre, ou plus exactement une tanière, bien cachée derrière une paroi en trompe-l'oeil, mais il n'y vit pas vraiment. Depuis quelques mois, il passe l'essentiel de son temps dans l'Obscur.



LES PERSONNAGES

L'ERMITE

Ce petit vieillard myope et voûté traîne une mauvaise santé à toute épreuve depuis plus de trente ans. Excentrique, évoluant aux limites de la folie, il se querelle perpétuellement avec la Mort, qu'il interpelle volontiers à voix haute. D'où vient-il au juste ? Mystère. La seule certitude est qu'il a grandi dans un stallite (peut-être celui du Sunrex) et qu'il a reçu une éducation soignée. La lettre « H » gravée au fer rouge sur son front raconte une histoire de crime, d'hérésie et d'exil. Lui-même n'est pas très disert sur son passé. Installé dans le réseau depuis seize ans, il a découvert la cache des livres et a décidé de lui consacrer sa vie. Il s'est attelé à un projet fou : cataloguer le contenu de la bibliothèque, lire tous les livres qu'elle contient, et restituer l'ensemble de ces connaissances au reste du monde. Ce n'est pas qu'il tienne les célestes en haute estime (« les rats et les cafards, voilà l'avenir de Sombre-Terre ! »), mais l'idée d'être oublié par la postérité le déprimait trop, et il fallait bien qu'il s'occupe. Selon son humeur, il peut accueillir des Marcheurs à bras ouverts ou se retrancher dans la bibliothèque et les ignorer complètement. En revanche, il a beaucoup de tendresse pour son fils, même s'il n'a qu'une idée brumeuse de ses faits et gestes. S'il se rend compte de ce qui est arrivé à Perg, il risque de perdre la tête pour de bon.

Le Livre absolu, l'œuvre de sa vie, est conservé sous sa couchette, dans une cantine solidement fermée (l'ermite garde la clé autour du cou, et même Perg ne connaît pas son existence). En tant qu'ouvrage d'érudition, le Livre absolu comporte de nombreuses lacunes. Incapable de faire la différence entre les

L'ERMITE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- HARGNE 2 / AGRESSER 1
- PRESTANCE 2 / INFLUENCER 3
- RÉSISTANCE 1
- SENS 1 / S'ORIENTER 2
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 5, SURMONTER 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 2, Empathie 2, Marchandage 1, Représentation 4
- ERUDITION 4 / Avant 5, Légendes 4, Lettres 5
- RELATIONS 1
- SURVIE 2 / Obscur 2, Souterrains 4
- TECHNIQUES 3

ARMURE / ARMES : Néant VIE : 9 ENERGIE : 9

PREG

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 3
- FORCE 4 / FORCER 3, LANCER 2, PORTER 3
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 3, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 2 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Eloquence 1, Empathie 3
- ERUDITION 2 / Avant 2, Légendes 2, Lettres 2, Religion 1
- RELATIONS 1
- SURVIE 3 / Obscur 3, Souterrains 4
- TECHNIQUES 2

ARMURE :
Peau naturellement épaisse (Protection 1)

ARMES :
Griffes (Potentiel de Combat = Hargne + Agresser) : Dommages +4

VIE : 16
ENERGIE : 5

Remarque : Perg est contaminé à l'Archessence Sombre au Niveau 3 (voir *Les Marcheurs*).

faits et la fiction, irrémédiablement embourbé dans la chronologie, l'ermite a composé une histoire de l'Avant bourrée de contradictions, où s'entremêlent présupposés philosophiques (l'absence de références directes à Solaar l'a beaucoup troublé), bribes de récits de science-fiction, commentaires politiques... et authentiques perles de sagesse. Par ailleurs, il a été en grande partie rédigé sur des feuilles de papier prises dans les livres de la bibliothèque – tout livre écrit assez gros pour qu'on puisse gribouiller dans les marges ou entre les lignes a impitoyablement été converti en matière première.

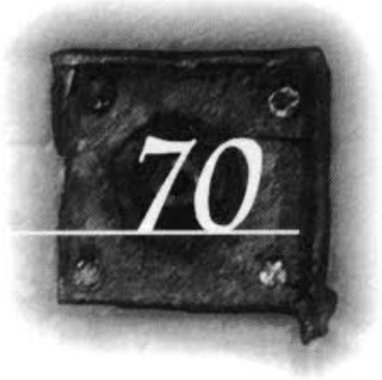
PERG

Très jeune, le fils de l'ermite l'a accompagné dans son exil. Contrairement à son père, il n'a jamais eu beaucoup d'intérêt pour les livres. Il s'est fait chasseur et ingénieur, aménageant la chambre de son père, nettoyant le complexe... Jusqu'à il y a six mois, c'était un homme robuste, raisonnablement intelligent quoiqu'immature et totalement dominé par son père. Et puis, au cours d'une chasse, il a été attaqué par une créature. Griffé, mordu... et contaminé. Il est rentré tant bien que mal à l'abri et s'est soigné de son mieux, sans déranger son père « absorbé dans ses études ». Quelques jours plus tard, les transformations ont commencé. Perg a commencé à voir dans le noir. Une fourrure rêche a poussé sur son torse et ses bras. Il s'est voûté. Et puis, les voix lui ont parlé. Les voix qui lui disent qu'il est promis à un grand destin. Que, quelque part, des amis l'attendent, qui reconnaîtront ses mérites. Il y aura du feu, de l'alcool de rueg, des femmes, des conversations... Mais, évidemment, il ne peut pas partir. Il faut qu'il s'occupe de son vieux père malade, qui va mettre encore des années à mourir. A moins que son père n'accepte de venir ? Et pour ça, il faudrait... que quelque chose le décide à quitter ses livres. Et s'ils brûlaient tous ? Pour l'instant, Perg en est là de son débat intérieur. La phase suivante est « s'ils brûlent, papa se laissera mourir », ce à quoi la voix répondra, très logiquement « oui, et comme ça, tu pourras partir ». Dans quelques jours ou dans quelques mois, Perg sera prêt à passer à l'action...



QU'EN FAIRE ?

Le drame qui couve entre Perg et l'ermite mériterait d'être mis en scène sur une longue durée. Introduisez-les avant la contamination de Perg. Le père et le fils forment un duo pittoresque, ni menaçant, ni inquiétant. L'ermite n'a que dédain pour l'humanité, mais il n'hésite pas à soigner des blessés ou à discuter histoire avec un Antéquaire, tant que cela ne l'éloigne pas trop de son « grand oeuvre ».



A leur visite suivante, Perg est parti chasser. Il revient, très éprouvé, au bout de quelques jours. Les PJ participent à sa convalescence – sa contamination ne sera pas visible avant leur départ. Lorsqu'ils reviennent, quelques mois plus tard, l'ermite est à moitié mort de faim. Perg rôde à l'extérieur. Dans ses moments de lucidité, il se souvient qu'il faut nourrir le vieillard, tue des animaux et va les jeter devant sa porte. Le reste du temps, il tourne en rond en grognant « feu », « brûler », « partir »... Il pourrait prendre conscience de la présence des PJ juste assez longtemps pour implorer qu'on mette fin à ses tourments... ou décider qu'ils sont « les messagers » venus le conduire à son destin et passer immédiatement à l'action. Si les PJ sont du genre à frapper d'abord et à se poser des questions ensuite, vous pouvez décider que la créature qui l'a contaminé rôde dans les souterrains. Elle n'a pas frappé au hasard, et attend patiemment la destruction des livres de l'Avant. Une fois la question de Perg résolue, il faudra s'occuper de l'ermite.

Il est tout à fait incapable de survivre par lui-même, mais il refuse obstinément de partir... Dans son acharnement sénile, il ira jusqu'à la violence. Y a-t-il, quelque part, une famille de déracinés qui accepteraient d'occuper l'abri et de prendre soin du vieil homme ? Enfin, dernier facteur à prendre en considération, il y a les livres. Le « trésor » de l'ermite est un fatras d'ouvrages sur tous les sujets, du plus futile au plus sérieux, allant du polar au traité de philosophie en passant par l'histoire et la science-fiction (sans oublier le volume 2 des Bonheurs du jardinage, dont le volume 1 a fini par atterrir à Phénice, grâce à Orman le Borgne). L'ermite a amorcé un classement, mais il est très personnel... Tous les Antéquaires de Sombre-Terre seraient prêts à se couper le bras droit pour examiner ce trésor. A vous de décider de son contenu. Au pire, il s'agit d'une montagne de curiosités sans intérêt, promptement confisquée par les Prôneurs, et qui finira dans les collections privées de la Marche des Lumières. Au mieux... qu'est-ce qu'un Antéquaire déterminé pourrait faire, par exemple, de L'île mystérieuse, ce Jules Verne où l'on trouve le B-A-ba de la métallurgie, la recette de la nitroglycérine, les principes de la photographie... et surtout des conseils pour fabriquer tout ça à partir de rien ou presque ?

Introduction au milieu par Rusk

« Tu es décidé à rallier le nord, fils… Un seul moyen : préparer ton expédition dans les moindres détails. On a cru trop longtemps que la banquise n'était qu'une immensité glacée. Il faudrait tout de même songer à la température, aux créatures qui rôdent au-dessus et en-dessous, aux vents et aux tempêtes.

Bon, commençons par l'essentiel : ton arme. Sans elle, tu risques gros. Lorsque la tempête se lève, préfère l'arme blanche à ton arquebuse car tu n'entendras ni ne verras un urs à cinq mètres. En revanche, lorsque le temps est plus clément, un mousquet peut rendre service pour les tenir à distance ou chasser le phoque. Des vêtements chauds, ensuite, évidemment, et des torchines pour pouvoir installer un campement en toute sécurité.

Le meilleur moyen pour se déplacer, c'est d'acheter un traîneau et leurs cerbères des neiges à une tribu d'esquimaux. Certaines tribus refusent tout simplement de recevoir les étrangers mais d'autres ont appris à commercer avec les Marcheurs. Choisis bien l'engin, vérifie son état et surtout achète des cerbères. Ils sont exceptionnellement résistants et te servent à plusieurs titre : pour conduire le traîneau, bien sûr, mais aussi pour te prévenir en cas d'attaque et parfois pour t'aider. Ils sont féroces, bien dressés et habitués aux dangers qui menacent sur la banquise. Ils sentent parfaitement l'état de la glace et si tu les vois hésiter alors qu'elle te semble solide, fie-toi à leur instinct. J'ai eu les meilleurs compagnons du monde parmi ces cerbères. Les plus fidèles sont même susceptibles de t'entourer et de se serrer contre toi pour te réchauffer lorsque tu es perdu au milieu de la tempête.

Pour te nourrir, tu ne rencontreras pas de problèmes insurmontables. Les phoques sont encore assez nombreux et les poissons abondent dans certaines régions.

Tu devras te méfier de certaines créatures, notamment des grands voulpes blancs qui s'attaquent aux cerbères de traîneau. Ils sont rares mais ils sont extrêmement puissants. Peu de Marcheurs ont eu l'occasion de conter leur rencontre avec un voulpe blanc. Pour ma part, j'ai rencontré l'un d'eux une seule fois. Une de trop… Les cerbères étaient terrifiés et j'ai du faire flamber toutes mes torchines pour que cette forme immense qui rôdait dans l'ombre ne nous attaque pas. Le voulpe nous a laissé en paix mais je n'ose imaginer les ravages qu'un tel animal pourrait faire s'il surgissait au beau milieu d'un campement. Pour les urs, contente-toi de passer loin d'eux. La plupart du temps, ils ne sont pas très agressifs, excepté lors de la naissance des petits. C'est un spectacle étonnant, crois-moi. Les urs blancs sont beaucoup moins solitaires que leurs ancêtres et cette tendance se confirme chaque jour. Pour survivre, ils ont appris à vivre en clans durant certaines périodes très précises, notamment l'accouplement et la naissance des petits. Si tu distingues plus de deux urs blancs ensemble, fais le plus grand détour possible. Dans ces moments-là, ils deviennent très dangereux. Ils peuvent se glisser dans l'eau et surgir à quelques mètres de toi en groupe de six ou sept individus. Dans un cas pareil, les chances de survivre sont insignifiantes…

Tu as un autre ennemi lorsque tu t'aventures sur la glace : l'orqual. Un redoutable prédateur capable de crever la banquise et de t'emporter dans les fonds marins. Il existe un sanctuaire orqual où s'égarer revient à recommander son âme à Solaar. Lorsque la glace est fine, surveille-bien ce qui se passe sous tes pieds. Si tu as le moindre soupçon sur la présence d'un orqual, creuse et lâche de la nourriture pour gagner du temps et fuir le plus loin possible. C'est le meilleur conseil que je puisse te donner.

Une dernière chose à savoir, fils. Tout Marcheur qui s'aventure sur la banquise doit considérer les esquimaux comme ses frères. Certaines tribus se méfient de nous mais la plupart respectent les règles de l'hospitalité. Provoquer la colère d'une tribu ne t'apportera rien de bon. Leurs guerriers peuvent te poursuivre une vie durant. Ils ignorent la peur et le découragement. Sois leur allié, en toute circonstance. »



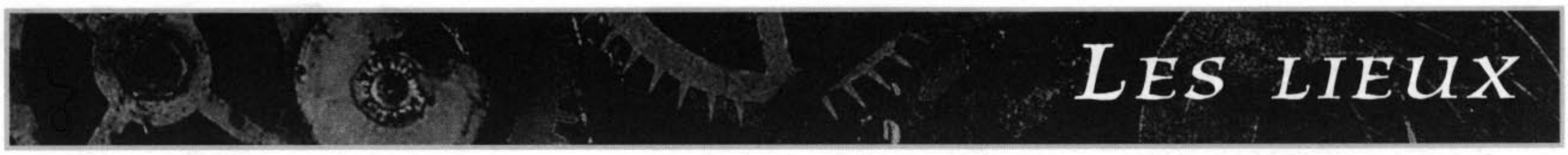


RÉCIT DE MERCEDESSE, MISSIONNAIRE PHÉNICIEN. PROPOS RECUEILLI DANS UNE TAVERNE DES ECHAFAUDAGES, À PHÉNICE.

« Ecoutez-moi, jeunes gens, et toi aussi, Rusk, même si ta réputation te précède. Car ce que j'ai vu, au pays des pôles, est une leçon d'humilité. Pour porter la parole de Solaar, j'avais payé ma place dans une expédition en partance. Nous n'étions pas les seuls à l'époque. La rumeur voulait qu'une nouvelle trouée de lumière venait de faire son apparition au nord. Alors chacun voulait être le premier sur les lieux et voir ce qu'il en était. Phénice promettait des milliers de lux à ceux qui pourraient rapporter les preuves de son existence. Je me faisais passer pour guérisseur car, bien entendu, j'agissais pour Phénice et j'aurais représenté une menace pour tous ces hommes que le gain, seul, motivait. Quoi qu'il en soit, notre expédition fut victime, comme tant d'autres, des dangers qui menacent sur la glace. Nous, nous faillîmes périr après l'attaque de grands voulpes blancs. Des bêtes affamées, aveuglées par les cristaux de glace que le vent soulevait depuis plusieurs jours. Après l'attaque, nous n'étions que trois à avoir survécu. Pour ma part, je me croyais condamné et je décidais de laisser partir mes compagnons pour me réfugier dans la prière. Solaar, loué soit son nom, décida que ma vie importait encore à ses yeux. Et la tribu d'Agrégante me sauva alors que le froid masquait mon âme. Soyez attentifs, car je veux vous parler d'hommes et de femmes que l'Obscur n'a pas réduit à l'état de démons, que la bonté anime comme un fluide. Dans leur sang coule le plus précieux des sentiments. La fraternité, mes frères, la douce et joyeuse fraternité qui nous lie les uns aux autres. Mon cœur s'est ouvert en leur présence. Ils vivent simplement, dans une immense structure de glace, un agrégat d'igloos qu'ils habitent durant quelques mois jusqu'à ce qu'ils décident de reprendre la route pour s'installer quelques dizaines, voir plusieurs centaines de kilomètres plus loin. Ils aident les gens comme moi, comme vous. Quel que soit votre nom, quelle que puisse être votre passé… Ils vous offrent le gîte, ils vous proposent de partager la viande séchée du phoque. Solaar nous parle à travers eux, soyez-en sûr. Si un jour, vous croisez leur route, essayez de parler avec Agrégante, celle qui dirige la tribu. Une enfant, me direz-vous ? Non, elle est la voix de Solaar, la fraternité incarnée. Quelle âge a-t-elle ? Seize, peut-être dix-sept ans, je l'ignore. J'eus donné ma vie pour qu'elle accepte de venir à Phénice. Son charisme porte au-delà de la vie, au-delà des mots que nous connaissons. D'une manière ou d'une autre, une lumière divine a béni cet enfant. L'Obscur ne peut rivaliser avec elle. »







Les lieux

La tribu d'Agrégante s'est constituée autour de cette jeune fille, Agrégante, dont la naissance explique bien des choses. Cette enfant est née dix-sept ans plus tôt de parents esquimaux. Sa mère s'isola comme le veut la coutume pour accoucher de l'enfant. Ses pas la conduisirent à l'écart de la tribu où, par le seul fait du hasard, elle allait être « victime » du rayon cosmique d'un Runka. Ces rayons cosmiques, qui se manifestent au cours d'un réveil (quelques secondes) du Runka, visent l'espace et sont des appels en direction des frères Runkas. Ils se manifestent par un rayon lumineux d'une extrême puissance et parfois par des tremblements de terre. Il est évident que quiconque s'y trouve exposé directement meurt, anéanti par cette lumière. Du rayon cosmique qui nous importe, Agrégante en « reçut » une partie. Sa mère, elle, décéda. Agrégante profita donc de quelques parcelles de lumière du rayon. Tout comme le reste de la tribu qui demeurait en retrait. Agrégante fut la plus exposée et dès son plus jeune âge, la lumière du Runka qui l'habitait s'exprima par un charisme « inhumain » : son visage, son regard inspiraient la dévotion et la bonté. On le comprendra d'autant mieux que le rayon émanait d'un Runka du stellaire de Lyre.

D'année en année, la tribu s'est accommodée de cet héritage « runka » en s'efforçant de rester discrète. Le secret d'Agrégante n'a jamais été dévoilé pour ne pas attiser la curiosité des Initiés. La tribu ne sert que la fraternité et à ce titre, n'a pas l'intention de s'engager dans une lutte globale concernant l'avenir de Sombre-Terre.

Pour garder le secret, la tribu n'hésite pas à chasser ceux qui tentent d'en savoir plus. Curieux ou espions sont rapidement démasqués et mis dehors sans violence. Visiblement, le fait d'avoir été baigné par un rayon cosmique permet à Agrégante de deviner les individus hostiles.

Aujourd'hui, la tribu sillonne les glaces pour guérir et soulager les égarés. Chaque halte dure deux à quatre mois avec des périodes itinérantes qui ne durent jamais plus d'un mois. La tribu se déplace à pied, généralement en suivant les tribus de phoque pour se nourrir. Elle compte une soixantaine d'individus adultes et une vingtaine d'enfants.

Pour chaque halte, on construit une structure bulbeuse constituée d'igloos emboîtés les uns dans les autres. Des escaliers de glace permettent de circuler d'un igloo à l'autre jusqu'au sommet où siège Agrégante, avec les cinq meilleurs guerriers de la tribu.



Les personnages

Mandkane

Cet esquimau corpulent mène la plupart des expéditions qui rayonnent autour de la tribu pour sauver d'éventuels égarés. Mandkane est l'un de ceux qui a vu le rayon cosmique et son principal souci est de sauver le plus de gens possible sans mettre en danger la vie des siens. Mandkane est généreux et surtout très courageux. Son altruisme et sa prudence sont souvent en conflit mais d'une manière générale, il est prêt à prendre un maximum de risques pour sauver les égarés. Mandkane est également un homme dévoué corps et âme à Agrégante. Il la considère comme une enfant du rayon cosmique et pense que son cœur est fait de lumière. S'il soupçonne quelqu'un de vouloir attenter à la vie d'Agrégante, il peut aller jusqu'à tuer même si cela le répugne.

Lorsqu'il n'est pas en mission à l'extérieur, il passe le plus clair de son temps à veiller sur l'igloo d'Agrégante, en plus des cinq guerriers dont c'est la mission.

Jaruel

C'est le guérisseur attitré de la tribu. C'est à lui que revient la délicate mission de soigner les nombreuses blessures occasionnées par le froid ou les bêtes sauvages. Il connaît nombre de remèdes pour soigner de telles blessures. Un personnage soigné par Jaruel bénéficie d'une diminution de –1 à tous les seuils des tests de Guérison effectués par le Guérisseur pour traiter des blessures causées par le froid. Jaruel quitte régulièrement la tribu pour aller à l'encontre d'une autre et échanger des propos avec ses pairs.

Jaruel a d'ailleurs constitué un véritable cercle qui se réunit une fois tous les deux ans pour discuter de la médecine. A cette occasion, la tribu d'Agrégante invite les guérisseurs des tribus voisines (dans un rayon de cinq cent kilomètres) à faire part de leurs expériences et de leurs découvertes.

Ce conseil des guérisseurs est une véritable fête à laquelle toute la tribu participe. Un Marcheur qui a la chance d'assister à un tel événement peut apprendre beaucoup sur la médecine du milieu (il gagne automatiquement 1 point dans la compétence Corps, qui dépend de l'Aptitude Techniques).

AGRÉGANTE

Le teint foncé, les yeux fins, les cheveux longs et couleur de jais, Agrégante passe l'essentiel de son temps à l'intérieur de son igloo pour recevoir les égarés et discuter avec eux. Elle est parfois affable, parfois silencieuse mais son regard en dit long. Ses paroles sont empreintes de sagesse, souvent étonnantes dans la bouche d'une personne de cet âge. Agrégante s'efforce surtout de comprendre ceux qui viennent lui rendre visite, d'apaiser leurs angoisses. Elle écoute beaucoup et connaît une multitude d'histoires. A elle seule, elle représente un puits de savoir pour qui voudrait connaître l'histoire des Marcheurs dans la région. Cela lui vaut d'ailleurs d'être protégée par les siens car la rumeur veut qu'elle connaisse parfaitement des endroits où sont entassés des objets de l'Avant.

Par deux fois, des Marcheurs ont tenté de l'enlever. La seconde tentative faillit bien causer sa perte. Les Marcheurs parvinrent à s'introduire dans son igloo mais eurent le malheur de la laisser parler. Au petit matin, les Marcheurs se rendirent à la tribu et devinrent leurs plus fidèles alliés…

MANDKANE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 2
- FORCE 2 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 3
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 4

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Trident 3
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 4, Marchandage 2
- Erudition 1 / Avant 1, Légendes 3
- Relations 2
- Survie 4 / Obscur 3, Glaces 4
- Techniques 2 / Eau 2, Vent 2

ARMURE :

Peaux de phoques : Protection 2

ARMES :

Trident : Dommages +3, Défense +2

VIE : 14
ENERGIE : 6





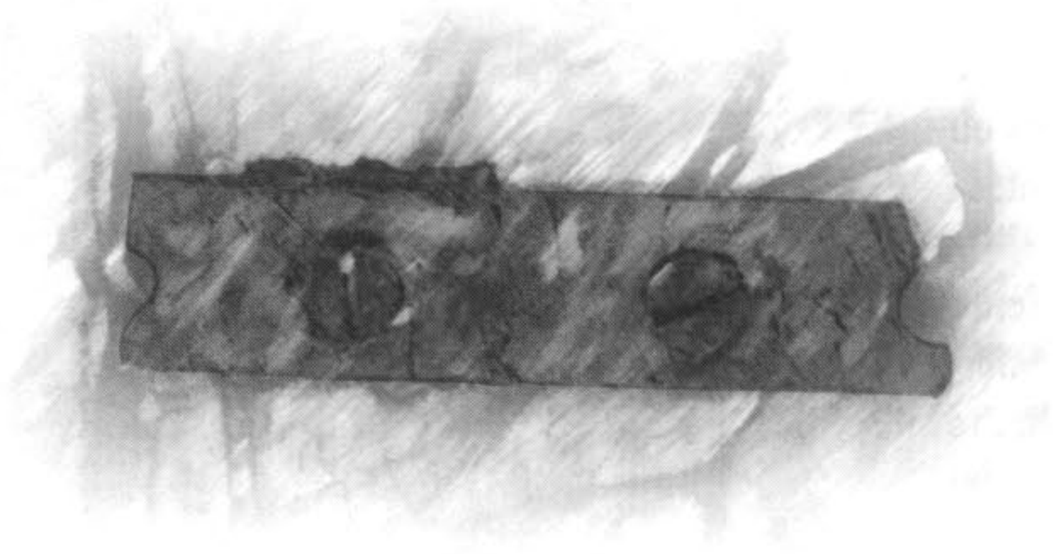
Qu'en faire ?

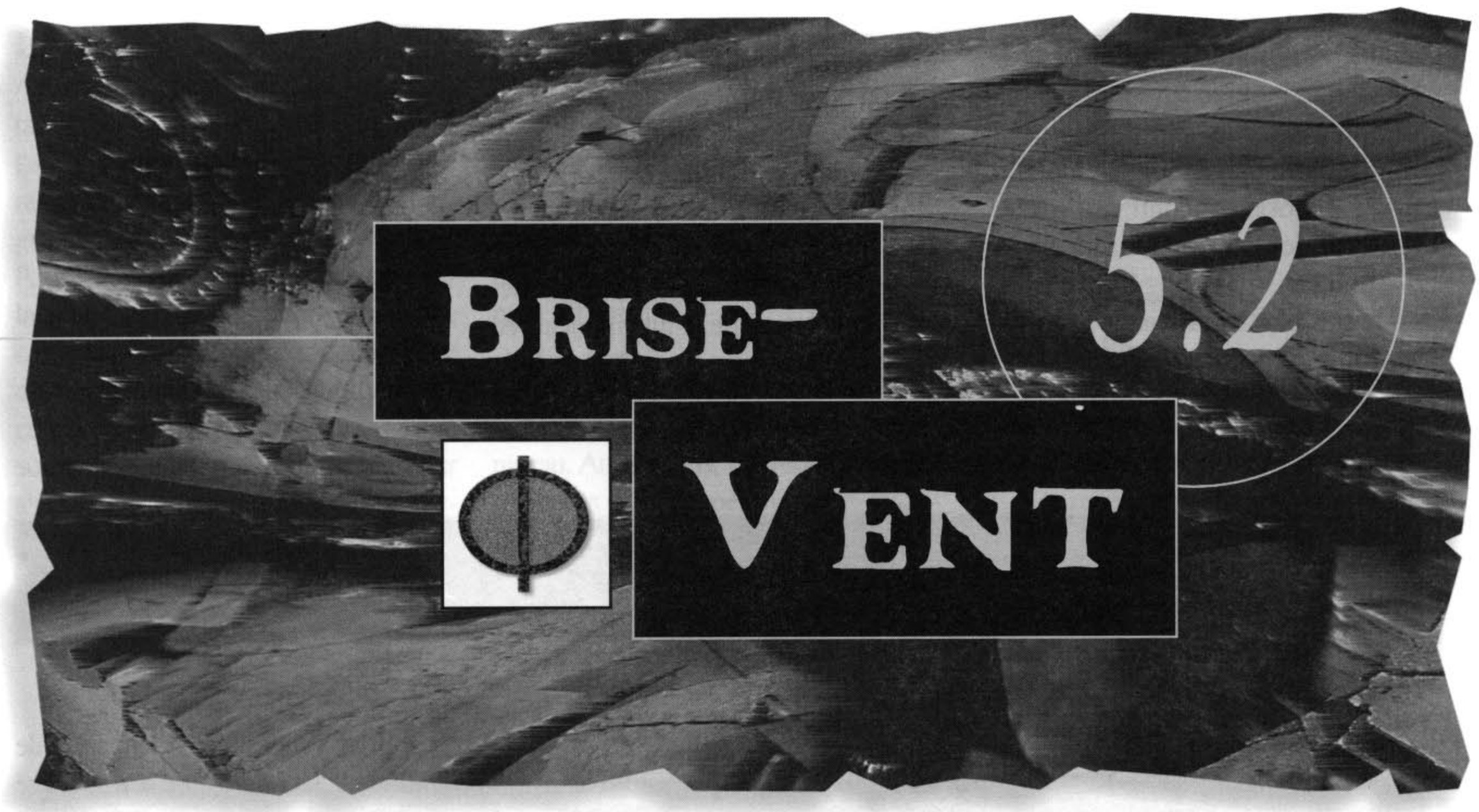
Les avantages potentiels sont multiples, à condition de ne pas être trop curieux. En termes de jeu, la tribu d'Agrégante peut véritablement faire figure de joker si les PJ sont dans une situation désespérée. Mandkane et ses hommes sont prêts à se battre pour sauver des PJ en difficulté.

Au sein de la tribu, on peut bien évidemment recevoir des soins supervisés par Jaruel, lequel est toujours à l'affût d'un guérisseur pour compléter son savoir. Les soins prodigués sont ce qui se fait de mieux dans le milieu des glaces. Nulle part ailleurs, les PJ pourront soigner engelures, hypothermie (l'expérience des femmes fortes du village qui vous serrent entre leurs seins pendant des heures est de celles qu'on n'oublie pas), ou encore balafres héritées des griffes d'un urs blanc.

On peut également profiter d'un igloo, pouvoir y dormir en paix à l'abri des tempêtes et des bêtes sauvages. On peut y rester jusqu'à ce que l'ensemble du groupe soit prêt à repartir. La tribu peut céder de la nourriture, des conseils et pour les plus démunis, un voulpe blanc dressé qui permettra de traquer les phoques. A partir du moment où les PJ sont en état de reprendre la route, ils doivent quitter la tribu. D'autres égarés peuvent arriver d'un moment à l'autre. Faire traîner les choses ne sert à rien. Agrégante visite ceux qui se prétendent trop faibles pour repartir malgré le verdict de Jaruel. Sa décision suffit aux guerriers de la tribu pour mettre dehors les égarés sans état d'âme.

On peut aussi rencontrer Agrégante et profiter de la lumière qui en émane. Si, parmi les PJ, elle décèle la présence de l'Archessence Shankr, elle demandera à ses compagnons un entretien privé. Une fois seuls, elle lui fera part de son inquiétude et lui demandera s'il veut chasser l'Obscur qui en lui. Si le PJ accepte, voilà une chance de retarder (jamais d'éliminer) la présence de l'Archessence Sombre dans son corps. Agrégante n'a pas le pouvoir de purifier un corps contaminé. Elle peut seulement repousser l'Archessence, dresser des barrières dans le corps et le psychisme de la victime. Pour cela, le PJ devra passer plusieurs heures dans l'igloo. Jaruel fera brûler des herbes qui plongeront Agrégante et le PJ dans un état de transe. Au terme de la cérémonie, le PJ sera totalement épuisé (Cochez ID6 points dans le compteur Intempéries) mais l'Archessence Shankr aura été, pour un temps, retardée. Durant les jours et les semaines à venir, le PJ rêvera régulièrement d'Agrégante. De tels rêves lui procureront un profond sentiment de béatitude. En effet, le psychisme de la victime traduit la lutte qui se déroule dans son corps par l'apparition d'Agrégante dans le domaine du rêve. Lorsqu'elle commencera à se manifester moins souvent, lorsque, dans ses rêves, le PJ la verra s'éloigner, cela voudra dire que l'Archessence Shankr est désormais libre et agissante…





5.2

BRISE-VENT

TÉMOIGNAGE DE RANDOM, DIT « DOUBLE 3 », MARCHEUR. EXTRAIT DE SON DIALOGUE AVEC RUSK.

— On avait monté une expédition sérieuse. Deux traîneaux à vapeur que le commanditaire avait fabriqué lui-même, de la nourriture de qualité, et même un urs de guerre acheté à prix d'or dans un monastère. Avec ça, j'étais sûr qu'on irait jusqu'au bout. Mais on a croisé le Brise-Vent…

— A quel moment ?

— Oh, assez rapidement. On avait du couvrir une centaine de kilomètres sans rencontrer personne à part des bêtes sauvages. L'urs les tenait à l'écart et on ne s'était pas beaucoup servi de nos armes. Et puis, d'un coup, le vent s'est levé. Il soulevait la neige en rafales, on n'y voyait plus à vingt mètres. J'ai été le premier à entendre devant nous un bruit qui arrivait à couvrir celui du vent. C'est pas peu dire, Rusk. Là-bas, quand la tempête se lève, tes oreilles sifflent comme une chaudière en rade. Ce bruit, j'savais pas trop quoi en penser. Des bêtes ? Une autre expédition ? Au fur et à mesure que ça se rapprochait, il a fallu admettre que c'était quelque chose d'autre, quelque chose de beaucoup plus gros…

(Random est soudain plié par une toux grasse. Il porte un mouchoir à sa bouche. Je vois du sang dessus. Ce gars ne passera pas l'hiver)

— …Comme je te disais, on se doutait que c'était un truc énorme. On a alors poussé les chaudières à fond car le bruit se dirigeait droit sur nous. Mais les traîneaux faisaient pas le poids. Et il est apparu… On a d'abord vu l'étrave, un énorme brise-glace haut de cinq ou six mètres. Il nous arrivait par la droite, à une vitesse qu'était pas possible. Par Solaar, j'ai cru qu'y voulait nous éventrer. En réalité, y voulait juste nous couper la route. On l'a tous vu passer devant nous. Les Prôneurs me soient témoins, Rusk, jamais j'avais vu ça : un navire, un putain de vrai navire avec des voiles immenses et grises. Au moment où il nous est passé devant, j'ai distingué les sabords, j'ai vu la gueule des canons et j'ai chialé. Ouais, j'ai chialé. J'avais une frousse de prôleur, j'ai pensé que l'Obscur venait nous chercher. Finalement, c'est des chars à voile qu'y sont venus nous chercher. La navire était passé pour nous flanquer la trouille, rien d'autre. Y l'aurait jamais eu le temps de freiner, de toute façon. Tu connais la suite. On a été fait prisonniers et on nous a emmené dans les cales pour servir comme esclaves.

— Tu ne m'as pas dit comment.

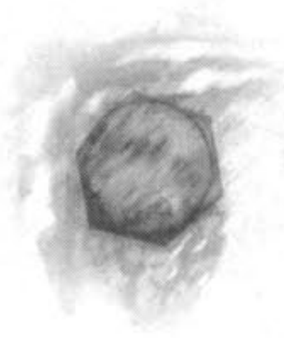
— Forcément, c'est le pire. Le Brise-Vent se sert des esclaves pour descendre dans les crevasses et piller les épaves de l'Avant. Tous les autres membres de l'expédition sont morts dans les failles. J'ai même vu un gars se faire littéralement écrasé par des parois qui se refermaient. La nuit, j'entends encore ses os qui craquent, je vois sa poitrine exploser comme un fruit mûr.

— Tu as pu t'échapper, en fin de compte…

— Pas vraiment, Rusk… Pas vraiment. Y m'ont laissé partir. Pour raconter qu'au nord, des trésors attendent les gars courageux. Comme ça, je leur fournis de la main d'œuvre. Y relâchent régulièrement des mecs comme moi pour raconter des ru-

meurs. A l'origine, notre expédition, elle s'était montée sur la foi d'une de ces rumeurs. Pas mal de Marcheurs vont se faire piéger comme moi…
— Pourquoi me racontes-tu cela ?
— C'est devenu trop lourd à porter.
— Tu n'étais pas obligé de le faire.
— Je suis plus bon à rien et ils me versent une p'tite rente, chaque année. Seulement, j'suis condamné. Et je veux pas qu'on se souvienne de moi comme une saloperie de traître.
— J'y veillerai, Random.

(Je l'ai tué. Il savait que j'étais obligé de le faire et il n'a pas tenté de détourner la lame que je lui enfonçais en plein cœur. Solaar aura pitié de lui)



Les lieux



Le Brise-Vent est un ancien tanker de l'Avant. Il a été retrouvé et réaménagé pour devenir un immense navire à voile capable de circuler sur les étendues désertiques et glacées de l'Obscur. Ce projet titanesque ne vaut que par un seul homme : Nereth, ancien Psyhia du stallite de Nâh (voir ci-dessous).
Le Brise-Vent mesure aujourd'hui près de quatre-vingt mètres de long pour sept de large. Sa coque a été renforcée en maints endroits pour résister non seulement au froid mais également à toutes les créatures du milieu. Mais l'essentiel du Brise-Vent tient à deux choses : les patins, qui lui permettent de glisser sur la glace, et les voilures. Les patins ont monopolisé l'attention de Nereth qui engagea plusieurs Bâtisseurs renégats pour concevoir les plans. Les patins sont fragiles et l'équipage a appris à les ménager. Ils sont très régulièrement entretenus et sont au nombre de cinq : deux à l'avant, deux à l'arrière, et un au milieu. Chaque patin est blindé à l'avant pour pouvoir, en sus du brise-glace placé à l'avant, aplanir ou défoncer les obstacles. Malgré cela, le Brise-Vent est immobilisé en moyenne une semaine par mois pour réparation. Quant aux voilures, elles sont elles aussi fragiles. La force des vents est telle que les déchirures sont fréquentes. Le navire possède trois mâts en cuivre oxydé et en acier qui n'ont jamais cédé. Le navire lui-même est divisé en plusieurs quartiers.

Le pont

À l'avant, on trouve une plate-forme rotative munie d'un énorme harpon. A l'arrière, une tour carrée en métal où se rassemblent les quatre capitaines chargés de piloter le Brise-Vent.
Pour pouvoir se frayer un passage sur la glace et éviter de s'abîmer dans une crevasse, ces derniers disposent d'une dizaine de chars à voile chargés de reconnaître la route devant le navire. Cinq sont en permanence sur la glace pour s'assurer que rien ni personne ne menace l'intégrité du Brise-Vent. Les autres sont suspendus sur les flancs du navire.

Le quartier de l'équipage

Ils sont une centaine à œuvrer dans les entrailles du Brise-Vent. Du cuisinier aux artisans chargés des réparations, ils disposent tous d'une petite cabine personnelle qui s'aligne le long d'un couloir traversant le navire d'un bout à l'autre.

Le quartier de l'entrepot

Celui de l'équipage constituait le premier niveau. Au-dessous, on trouve celui des entrepôts qui occupent un tiers du second niveau. C'est ici que l'on entrepose l'ensemble des objets de l'Avant récupérés dans les glaces. Ces objets sont placés sous haute surveillance.

Le quartier des communs

Un immense réfectoire, plusieurs salles de jeu ou d'entraînement, les communs occupent le deuxième tiers du second niveau.

Le quartier des esclaves

Contrairement au stallite de Nâh, le Brise-Vent prend soin de ses esclaves. Ils sont suffisamment rares pour qu'on les nourrisse régulièrement et pour qu'ils aient tous une paillasse. Les gardiens organisent même des sorties régulières sur le pont pour garder leurs prisonniers en forme.

Les personnages

Nereth
ancien pyshia et commandeur du Brise-Vent

L'homme est hanté depuis longtemps par des visions. Il rêve de bâtir une civilisation sur la banquise et de fonder un immense stallite. Pour cela, il a imaginé le Brise-Vent. Nereth considère que le navire est une étape transitoire, un moyen de parvenir à ses fins. Grâce aux objets récupérés dans les glaces, il espère pouvoir financer un jour l'exode des élites phéniciennes et nâhiennes afin de bâtir son stallite mythique. Nereth a d'ailleurs son idée sur la question. Il est persuadé que la glace est le meilleur moyen de refléter la lumière, qu'on pourra à terme faire de la banquise un gigantesque miroir, capable de refléter la lumière à l'infini. Nereth n'a jamais cru à aucune religion. Seules les visions de cette ville grandiose et lumineuse occupent son esprit de jour comme de nuit. Dans sa cabine, il travaille chaque matin avec un ancien archiviste nâhia pour concevoir de nouveaux plans de la ville. Nereth est un homme intelligent. Il s'attache régulièrement la bienveillance des Adaptés qui vivent sur la banquise. Il ne les prend jamais pour cible, même lorsqu'il manque d'esclaves. Car ce sont eux qui le renseignent sur les épaves de l'Avant apparues à la faveur d'une faille ou visible sous la glace lorsque le Noir-nuage est moins dense au-dessus de la région. Les Adaptés, pour la plupart les descendants des esquimaux, se prêtent volontiers au système d'échange mis en place par Nereth. Ce dernier offre des produits manufacturés, parfois des armes et en échange, les villages lui cèdent renseignements et surtout nourriture. Nereth a une quarantaine d'année. Il porte généralement un costume de cuir noir et une large cape violine. Sur son crâne chauve, il a fait tatouer le plan de la tour qui dominera le stallite dont il rêve.

Frisse
« la dame de l'hiver »

Cette jeune fille nâhienne, à la beauté glacée, a une trentaine d'années et veille depuis la création du Brise-Vent sur le quartier des esclaves. Vêtue le plus souvent d'une longue robe noire, elle porte un fouet nâhien (un Laniard) et s'en sert avec un plaisir non dissimulé. L'histoire de cette femme est malheureusement à la hauteur des sévices qu'elle inflige à ses esclaves. A seize ans, sa beauté lui valut de rejoindre la pyramide des Mille Plaisirs où elle devint une prostituée célèbre. Seulement, la jeune femme n'avait jamais adhéré à cette politique du sacrifice prônée par Nâh. Et surtout pas à celui qui consistait à offrir son corps aux Marcheurs de passage… Elle servit cinq années durant aux Mille Plaisirs en étouffant sa haine et en guettant la première occasion de fuir. Nereth lui offrit cette occasion. Puis, lorsque le Brise-Vent fut enfin prêt à s'élancer sur la glace, elle devint la maîtresse des esclaves. Sa cruauté est sans limite. Elle ne vit que pour prendre sa revanche sur ceux qui l'humilièrent durant cinq ans dans les Mille Plaisirs. Elle n'hésite pas à séduire certains Marcheurs en leur faisant croire à une idylle secrète pour mieux les démasquer et les condamner à être attaché sur le pont pour y mourir de froid…

NERETH

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 1
- FORCE 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 1, Surprendre 2
- PRESTANCE 3 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 1, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 4
- TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Trident 3
- Communication 3 / Eloquence 3, Empathie 4
- Erudition 3 / Avant 1, Légendes 4, Lettres 4
- Relations 3 / Brise Vent 5
- Survie 3 / Obscur 2, Glaces 4
- Techniques 2

ARMURE :
Cuir (Protection 2)

ARMES :
Trident : Dommages +3, Défense +2

VIE : 14 ENERGIE : 7

FRISSE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Esquiver 2
- FORCE 2 / Lancer 2
- HARGNE 4 / Agresser 2, Supporter 2, Surprendre 3
- PRESTANCE 4 / Influencer 3, Séduire 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 1
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Laniard 5
- Communication 2 / Eloquence 3, Empathie 3, Représentation 4
- Erudition 2 / Avant 1, Légendes 2, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 3 / Brise-Vent 3
- Survie 2 / Obscur 2, Glaces 3
- Techniques 1

ARMURE :
Néant

ARMES :
Laniard : Dommages +1

VIE : 14 ENERGIE : 7

QU'EN FAIRE ?

Si vous décidez de mettre en scène le Brise-Vent, vous exposez vos PJ à une véritable descente aux enfers. Car croiser sa route vous condamne à coup sûr à l'esclavagisme. A moins, bien sûr, d'attirer l'attention de Nereth. C'est là le seul moyen de s'en tirer à bon compte et de pouvoir un jour tenter une évasion. Pour se faire valoir auprès de Nereth, il faut être Bâtisseur ou tout au moins faire preuve d'une imagination exaltée sur le projet de la ville mythique. Plusieurs esclaves tentent régulièrement leur chance. C'est l'occasion pour les PJ de se mesurer à Nereth au cours d'une entrevue. Il offre cinq minutes, pas une de plus, à le ou les esclaves pour le convaincre. D'une idée pour faire luire la banquise à la conception d'un bâtiment, tout est bon du moment que Nereth y croit. A vous de juger si vos PJ sont crédibles... Si tel est le cas, Nereth se livrera sans réserve et le ou les PJ seront traités comme des rois. A eux, par la suite, de juger s'ils veulent faire un bout de chemin sur le Brise-Vent ou s'échapper à la première occasion.

Le statut d'esclave, lui, est beaucoup moins enviable. Même si en théorie, on s'efforce de prendre soin de vous (ce qui, au passage, vaut des avertissements de Nereth à l'égard de Frisse), votre destin croisera nécessairement la route d'une faille dans la banquise. Dans une telle situation, votre vie ne tient qu'à un fil. Sans jeu de mot car vous vous retrouvez au bout d'une corde, entre deux parois glacées... Vous êtes chargé, avec d'autres esclaves, de tailler dans la glace et de vous frayer un passage jusqu'à l'épave prisonnière. Le froid (les engelures sont monnaie courante), les tremblements de la glace et parfois les créatures qui rôdent dans ces endroits, viennent à bout des meilleurs.
Les PJ devront vite comprendre que le seul moyen de survivre, c'est assurément de s'échapper. A cet effet, la meilleure solution consiste soit à voler un char à voile, soit à provoquer la révolte des esclaves et tenter de s'emparer du navire...



5.3

LE SANCTUAIRE HOSTILE

TÉMOIGNAGE RECUEILLI DANS LES TRANCHÉES DU STALLITE DE NAH AUPRES D'UN ANCIEN MARCHEUR.

« Je t'envie, Rusk. T'es Marcheur mais t'as rien perdu. Moi, j'y ai laissé ma guibole dans ces foutus déserts de glace. Une jambe, c'est beaucoup. Mais pour un Marcheur, c'est la moitié de ton gagne-pain qui s'en va… Ouais, la moitié. C'est pas par plaisir que je m'suis enterré avec les Fouineurs. J'avais pas le choix, voilà tout. (L'homme ramasse une poignée de sable et me la montre en la laissant s'écouler entre ses doigts)

Tu vois ces petits grains de sable… Encore aujourd'hui, j'embrasse le sol chaque matin. Et bien, quand tu vis sur la glace, t'es jamais sûr que ça tienne sous tes pieds. C'est le pire, Rusk, et si t'y penses trop, tu finis comme Faye, mon p'tit frère. Lui aussi, il a vécu dans le sanctuaire orqual. Sa p'auve petite cervelle a pas tenu. A la fin, y se recroquevillait sur une vieille planche pourrie en jurant qu'il voulait pas quitter son radeau. T'entends ça, dis ! Son radeau ! Y perdait les pédales, y croyait que les orquals viendraient le chercher. Son cœur a lâché le jour où la glace a craqué parce que… notre feu de camps prenait bien.

— Si tu me parlais du sanctuaire ?

— T'as raison. Il est mort, ça sert à rien d'en parler. Le sanctuaire orqual, je l'ai rejoint à vingt ans. C'était la grande époque où les orquals avaient pas encore appris à se méfier. Y se hissaient sur la glace et t'avais plus qu'à les massacrer avant qu'y puissent replonger dans leur trou. Pendant trois ans, même quatre, c'était le bonheur. On bouffait tous les jours à notre faim, y'en avait pour tout le monde et surtout pour les stallites de la région. On vivait chichement, dans des igloos de fortune, mais chacun essayait de mettre de côté en attendant de pouvoir revenir sur la terre ferme. Seulement, les orquals ont commencé à piger notre p'tit manège. Et quand on a commencé à s'attaquer aux petits, vu que les grands n'osaient plus se montrer, on a dû aller trop loin. La sixième année, le métier est devenu dangereux. Les orquals nous repéraient au bruit et crevaient la glace comme des boulets. T'avais aucune chance. Tout s'effondrait autour de toi et le temps que tu comprennes, l'orqual t'avais chopé dans sa gueule. Un vrai cauchemar. Y fallait rester des heures sans bouger, se méfier du moindre craquement de la glace. Le sanctuaire a rapidement été déserté. Les plus sages sont partis. Moi, j'ai attendu un jour de trop pour une jambe en moins. Heureusement, l'orqual était suffisamment sonné pour pas m'entraîner avec lui. N'empêche que cet enfoiré m'a laissé un bon souvenir…

— Il n'y a plus personne dans la région du sanctuaire ?

— Seulement quelques chasseurs qu'ont plus rien à perdre. Et les pauvres types qui s'égarent dans le coin… »

Les lieux

Décrire le sanctuaire orqual revient à évoquer une étendue désertique et glacée qui s'étend sur deux cents kilomètres carrés. L'essentiel se raconte à travers les vestiges laissés par les anciens Marcheurs qui chassèrent l'orqual. On peut bien évidemment traverser le sanctuaire de part en part sans jamais distinguer ces vestiges. C'est à vous, en somme, de générer leur apparition.

Le piton des Valeureux

Lorsque les orquals ont commencé à décimer les rangs des chasseurs, ce piton rocheux qui émerge à une dizaine de mètres au-dessus de la banquise est devenu le meilleur refuge. Plusieurs Marcheurs se disputèrent l'endroit jusqu'à ce que l'un d'eux s'impose et transforme l'endroit en bastion. Entendez, un rocher aménagé avec des marches taillées ici et là, quelques toitures de fortune et des cavités transformées en logis de fortune. Garold fut parmi les premiers à chasser l'orqual. A présent, âgé de trente-cinq ans, il vit dans ce bastion en attendant son orqual. Garold patiente depuis bientôt cinq ans pour tuer un orqual dont il creva un œil au cours d'un terrible affrontement. A l'époque, l'animal tua sa compagne et depuis ce jour, Garold veille en guettant l'ultime confrontation avec le Borgne (c'est ainsi qu'il a baptisé l'orqual). Il ne se pose pas la question de savoir si l'animal vit encore. Il attend, il s'aventure sur la glace pour pêcher et accepte de recueillir des étrangers en échange de nourritures ou de fioles de rueg (il possède un mousquet à rueg phénicien). Pour mettre en scène Garold, songez à un ermite possédé par son désir de vengeance. Et surtout, songez aux palabres angoissants que Garold impose aux PJ tandis que les orquals crèvent la glace autour d'eux. Réfugié dans son bastion avec un mousquet, Garold est tout puissant…

Le cimetiere orqual

Depuis la quasi-disparition des chasseurs, les orquals ont renoué avec leurs « traditions ». L'atavisme a repris ses droits et les plus vieux orquals sont venus mourir doucement sur la banquise. En jeu, ce cimetière orqual peut devenir un refuge à condition que les PJ repèrent un animal encore vivant. De fait, les orquals qui rôdent sous la glace ne la crèveront jamais pour attaquer des PJ disposés autour d'un vieil orqual mourant. Parmi les grands squelettes qui achèvent de pourrir et les autres dont il ne reste que des os blancs et polis par les vents glacés, il y a toujours (enfin, c'est à vous de voir…) un orqual agonisant. L'animal est inoffensif, échoué sur le côté, les flancs striés des balafres d'une vie entière. Il n'a pas la force de bouger la tête et attend que la glace le recouvre. Les PJ ont intérêt à respecter l'animal. Dans le cas contraire, les orquals qui sillonnent le coin vont se liguer pour en finir avec les PJ. En revanche, s'ils veillent l'agonie de l'animal, s'ils le caressent, l'animal émettra quelques cris brefs, demandant à ses congénères de respecter les PJ et de les laisser poursuivre leur chemin.

Les personnages

82 Tasha Marcheur assassin

Cette femme d'une vingtaine d'années vit depuis plusieurs mois dans le sanctuaire orqual. Elle est venue de son propre chef pour apprendre à se déplacer avec d'infinies précautions et apprendre le métier d'assassin. Tasha se met à l'épreuve de la pire manière. Dans son grand manteau en peau de chacral, avec ses cheveux bruns et courts, avec le falchion suspendu dans le dos et le filtre collé sur son visage, difficile de savoir qu'il s'agit d'une femme. Elle vit en permanence sur la banquise et sait désormais se déplacer en effleurant à peine la glace sous ses pieds. Plusieurs fois, elle a manqué d'être victime des orquals. Seuls ses réflexes et sa rapidité lui ont permis d'échapper à la mort.

Tasha veut vivre de son métier d'assassin. C'est une opportuniste qui voit là un moyen de gagner de l'argent. Au cours de ces cinq ans de pérégrinations dans l'Obscur, elle a rempli plusieurs contrats. Peu, il est vrai, mais souvent très lucratifs. Elle travaille avec n'importe qui (elle a déjà travaillé pour le Konkal) et certains PJ peuvent avoir entendu parler d'elle. Son professionnalisme la pousse généralement à ac-

TASHA

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Camoufler 3, Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 2 / Lancer 4
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3, Influencer 3, Séduire 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 4 / Falchion 4
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 2, Empathie 3
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 3, Légendes 2, Lettres 1
- Relations 2
- Survie 3 / Animaux : Orquals 5, Milieux : Obscur 4, Glaces 5
- Techniques 2

ARMURE :
Peaux de chacral (Protection 1)

ARMES :
Falchion : Dommages +3, Défense +1

VIE : 12 ENERGIE : 9

DAPOOR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 2
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 4, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 2
- PRESTANCE 2 / Impressionner 2, Influencer 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Couteau 4, Lance 3
- Communication 2 / Baratin 1, Empathie 3, Marchandage 2
- Erudition 1 / Légendes 4, Religion 3
- Relations 2
- Survie 4 / Orqual 5, Obscur 3, Glaces 5
- Techniques 2

ARMURE :
Peaux de phoques : Protection 2

ARMES :
Couteau : Dommages +2
Lance : Dommages +4, Défense +1

VIE : 12 ENERGIE : 7

cepter de conduire des égarés en dehors du sanctuaire en échange d'une nuit d'amour... En effet, elle ne veut pas que son désir émousse ses instincts et ses réflexes. Si elle trouve un PJ à son goût, elle exigera de lui des prouesses (hum...) en échange de quoi, elle servira de guide pour permettre aux PJ d'échapper aux orquals.

DAPOOR
ESQUIMAU SOLITAIRE

Cet esquimau d'une quarantaine d'années vit un mois sur deux dans le sanctuaire orqual. Il ne l'a pas choisi : sa tribu l'a condamné à vivre ainsi, à remettre en question sa vie un mois sur deux en guise de peine. Dapoor, fidèle parmi les fidèles aux traditions de la tribu, a accepté cette terrible punition. Pour avoir volé la vie d'un frère (il a tué un étranger qui voulait emmener son épouse vers un stallite), il doit, un an durant, survivre parmi les orquals.

Pour survivre, Dapoor dispose des armes de la tribu, d'une lance acérée et d'un couteau. Il connaît bien les orquals et pour l'instant, il a pu échapper à leurs terribles mâchoires.

Ceci étant, Dapoor déteste les étrangers qui sont, pour lui, des porteurs de discorde. En présence des PJ, ses réactions seront imprévisibles. Extrêmement susceptible, il peut envisager d'entraîner les PJ à leur perte en les menant vers une région du sanctuaire où les orquals sont particulièrement affamés.

Seul la présence d'un Prôneur (la religion impressionne Dapoor) ou d'une femme pourront le faire fléchir.





Qu'en faire ?

Pénétrer dans le sanctuaire orqual, c'est bien évidemment devenir une proie en puissance pour les orquals qui glissent sous la banquise. Ci-dessous, vous trouverez une progression dramatique pour des PJ égarés dans le sanctuaire orqual.

De la 1ere à la 4eme heure :

Pour le moment, rien ne distingue vraiment cette banquise d'une autre. Un test réussi de Sens + Observer de SR 3 permettra néanmoins de distinguer des mouvements sous la glace, des ombres imposantes... L'épaisseur de la glace ne permet pas de se faire une idée mais il s'agit bel et bien des orquals, que la présence des PJ rassemble dans leur sillage.

De la 5eme à la 7eme heure :

Cette fois, les mouvements sous la banquise n'échappent à personne. Si les PJ font un trou dans la glace pour essayer de savoir de quoi il s'agit, ils pourront distinguer un orqual et comprendre qu'un danger sans précédent les menace. Déjà, les museaux viennent cogner contre la glace qui se fendille par endroit. Les orquals veulent simplement tester leurs futures victimes.

De la 8eme à la 12eme heure :

Cette fois, la chasse est ouverte. A la première occasion, ID6 orquals vont s'attaquer aux PJ et crever la glace pour tenter de les entraîner dans les fonds marins. N'hésitez surtout pas à décrire l'orqual crevant la banquise, son corps énorme se hissant quelques brèves secondes sur la glace avant qu'elle ne cède et qu'il ne disparaisse dans l'eau avant la prochaine attaque.

Au cours d'une attaque, les PJ sont exposés à deux principaux dangers :

◆ La banquise qui se fend, et par conséquent une chance de basculer dans l'eau glacée où l'engourdissement peut avoir raison des plus robustes en quelques minutes.
Pour éviter de chuter dans l'eau, chaque PJ situé à proximité de la glace ainsi rompue doit effectuer un test d'Agilité + Esquiver de seuil 3R. En cas d'échec, il chute dans l'eau, et encaisse 4 points d'intempérie par Passe (ça va vite, l'eau glacée !). Des PJ toujours sur la Glace pourront l'aider à remonter, moyennant un test de Force + Forcer de seuil 3R également (un seul test par Passe). Si le PJ immergé ne compte que sur lui-même pour remonter sur la banquise, il devra effectuer un test d'Agilité + Grimper d'un seuil de 4R (un seul test par Passe).

◆ L'orqual lui-même bien entendu dont la mâchoire va tenter de happer le corps de sa victime, quitte à l'entraîner vivante dans les profondeurs.

Ce lieu représente une épreuve très technique et très difficile pour les PJ. Utilisez une telle péripétie revient à les exposer très durement. Soyez prudent si vous ne voulez pas voir vos PJ disparaître dans l'eau glacée du sanctuaire orqual...

L'ORQUAL

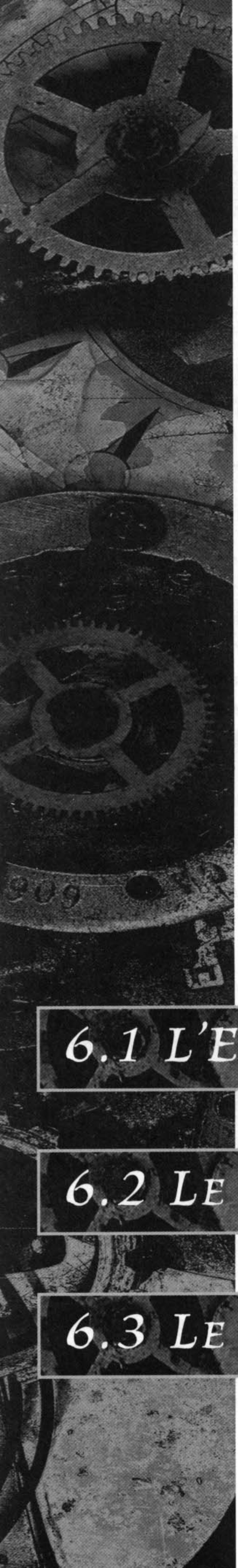
CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 15
- HARGNE 8 / Agresser 6, Supporter 3, Surprendre 6
- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 12 / Endurer 5, Régénérer 5, Contrôler 6
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Surmonter 3

Armes : Morsure — **Dommages :** +6

Protection
Cuir épais : 2

Remarques :
Etant donnée la taille de l'Orqual et la nature très particulière de ce combat (l'orqual apparaît brièvement de la Glace, avant de replonger), considérez que le PJ attaqué doit faire face à une initiative de 5, puis lancez 9 dés pour déterminer l'unique attaque qui aura lieu. Le PJ, pour l'éviter (ou l'amoindrir), a tout intérêt à consacrer tout son potentiel de combat en défense, et même à dépenser des points d'énergie ! Car l'attaque du cétacé fera certainement mal.
Dans un combat ordinaire, l'Orqual attribue automatiquement 5 dés de son potentiel de combat (Hargne + Agresser) à l'initiative. Le reste est consacré à l'attaque, jusqu'à ce que le cétacé soit blessé, auquel cas il répartit ses dés pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense, en arrondissant en faveur de l'attaque.

VIE : 25 ENERGIE : 0



6

LES MERS

6.1 L'Eperon d'Emeraude

6.2 Le vaisseau blanc

6.3 Le Syndrome Béhémoth

Introduction au milieu par Rusk

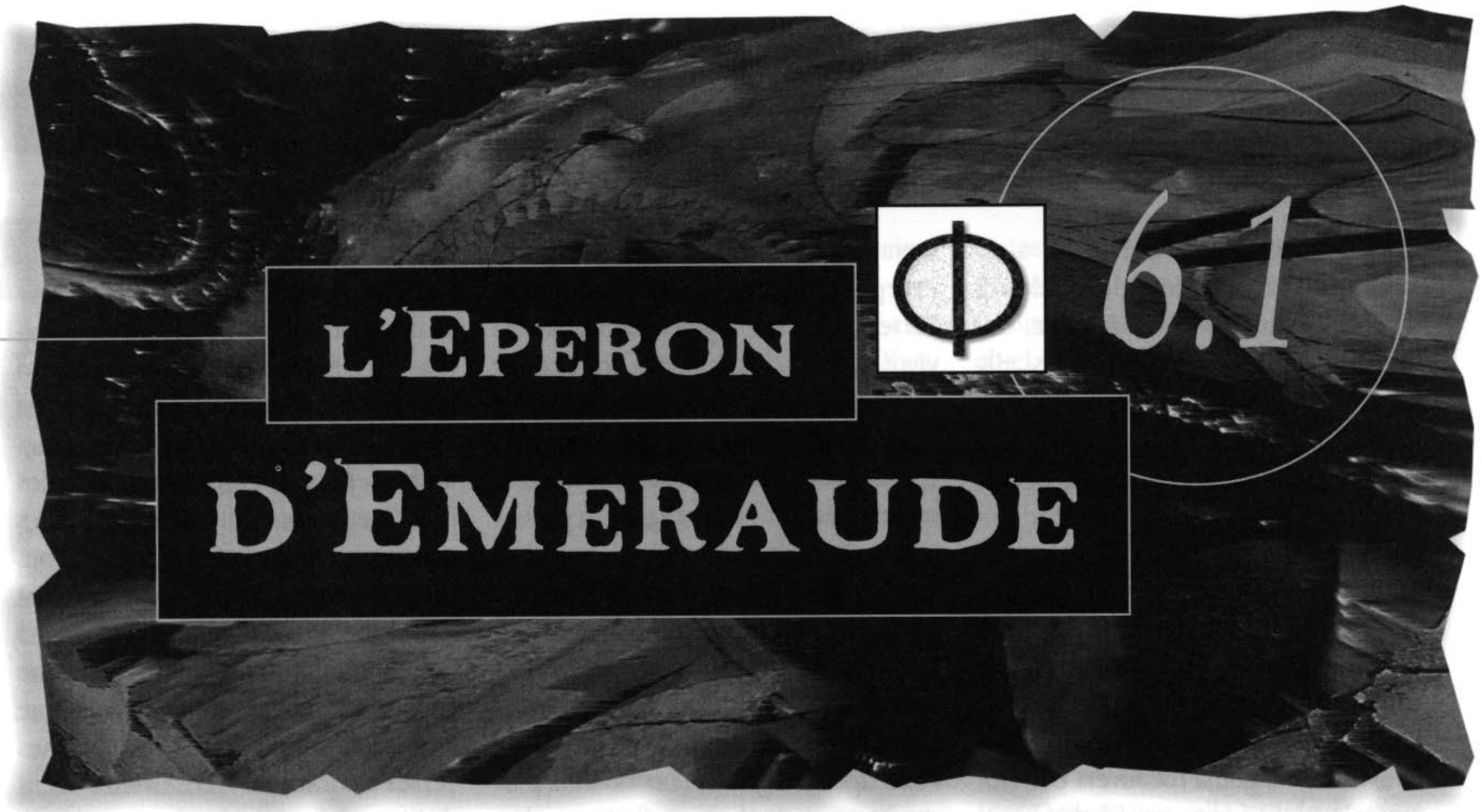
« *Je vais être franc avec toi, fils. Je n'ai pas beaucoup navigué et de la mer, je connais surtout les côtes. Le grand large, les problèmes de navigation, je ne puis décemment te les décrire et t'en donner les clés. J'avoue que la mer constitue une énigme pour moi. Loin des terres, loin du sol, je deviens fébrile et mon jugement s'altère. Non, je ne puis te venir en aide sur les dangers de la mer mais je peux évoquer ceux qui affrontèrent sa colère. Plusieurs fois, j'ai pu écouter le récit des marins revenant d'une expédition. Ce que j'ai pu entendre me fait penser que seuls des Marcheurs exceptionnels pourront affirmer un jour qu'il existe des routes maritimes. Tu sais, je crois que les rares marins qui s'aventurent sur les mers ont depuis longtemps adopté le principe du carnet du voyage. Certains se vendent à des prix inimaginables. Pour sûr, nous ne savons rien des îles qui parsèment l'océan, des continents qui existeraient encore plus vers l'ouest ou vers l'est.*

Je crois que les hommes se consacreront à la mer après avoir domestiqué la terre. Pour le moment, seuls quelques illuminés sont capables de consacrer leur vie à la construction d'un navire, à réunir un équipage et à voguer vers l'inconnu. Personne n'a encore fait le tour du monde ou pu en témoigner. Ce sera, je crois, une nouvelle époque lorsque l'homme se tournera vers les flots et voudra s'y aventurer. Chaque navire qui s'achève et qui peut prendre la mer est une victoire en soi. Certains Antéquaires pensent que les fonds marins couvent d'innombrables secrets et il est fort possible qu'ils aient raison. Seulement, la mer a encore trop de secrets. On raconte que des bêtes gigantesques ont pu s'y reproduire et sont capables de renverser un navire. La vérité ne doit pas être si loin… De toute façon, il faudra plusieurs générations pour qu'une tradition maritime puisse se forger, pour que les navires qui se construisent ne soient pas de futures épaves.

D'un marin, j'ai su que des hommes avaient réussi malgré tout à se servir de l'Avant pour lancer d'énormes vaisseaux sur les flots. Ils sont extrêmement rares mais ils existent. On évoque le Vaisseau Blanc, un bâtiment gigantesque tenu par des prêtres fous, on murmure le nom de certaines communautés insulaires que l'Obscur n'a jamais menacées. Il est envisageable que l'avenir appartienne à la mer, que nous découvrions d'autres manières de vivre sur Sombre-Terre à travers ceux qui ont pu survivre sur d'autres rivages. Au fond de mon cœur, je suis persuadé que l'aventure tentera bientôt de nombreux Marcheurs, que certains finiront par ouvrir des routes malgré les tempêtes et les créatures qui rôdent dans les profondeurs des océans.

Peut-être as-tu l'intention de t'embarquer ? Peut-être veux-tu rencontrer un capitaine d'expérience ou même construire ton propre navire ? Si telle est ta vocation, arme-toi de patience et surtout écoute ce que disent les marins. Arpente les rivages pour recueillir leurs témoignages, prépare ton expédition avec soin. Préoccupe-toi de tes réserves en eau, de la nourriture, de la fidélité de ton équipage. On ne s'improvise pas marin, j'en fis moi-même la triste expérience. Tes repères et tes réflexes ne sont pas adaptés à la mer. Il faut apprendre d'autres choses, vivre différemment. Essaye-toi le plus longtemps possible au cabotage, navigue le long des côtés pour désapprendre ton métier de Marcheur. Tu dois devenir un autre homme. A ce prix seulement, tu pourras enrichir les Carnets de l'Obscur par le récit de ta vie… »





L'EPERON D'EMERAUDE

6.1

TÉMOIGNAGE DE SEBORGNE, CAPITAINE DE L'ESPERANCE.

« On avait essuyé une sacrée tempête et l'Esperance, c'est le nom de mon rafiot, ne tenait plus que par miracle. L'équipage était épuisé et le distillateur de bord nous avait lâché. Je naviguais à l'aveuglette, en priant pour que la côte apparaisse dans les heures à venir. L'Eperon fut visible au petit matin, tel un joyau posé sur les flots. De loin, on croyait à une île, à un relief verdoyant épargné par l'Obscur. Je modifiais le cap pour le rallier aussi vite que possible. Au fur et à mesure qu'on se rapprochait, j'ai compris que ce n'était pas une île mais bien une plate-forme édifiée par la main de l'homme. On avait un Antéquaire à bord, un vieux gars que le voyage avait laissé exsangue. Il allait nous claquer dans les pattes mais soudain, lorsque j'ai demandé qu'on l'amène sur le pont pour qu'il juge du spectacle, son visage a rayonné. Pour la première fois du voyage, je l'ai vu sourire. Il a dit : « Par la sainte lumière, une plate-forme pétrolière... ». Je me foutais bien de savoir de quoi il s'agissait. La seule chose qui me faisait avancer, c'était la perspective de sauver ma fidèle Esperance. On s'est encore approché et on vu comment des algues avaient entièrement recouvert l'endroit, comment cette plate-forme avait été phagocytée jusque dans les moindres recoins. C'était un sacré spectacle, Rusk, de ceux que t'auras pas l'occasion de voir souvent. Dans le clair-obscur du matin, ça luisait comme une immense pyramide végétale. Et puis, on a enfin aperçu les gars qui vivaient sur ce truc. Des types qu'appartiennent pas à Sombre-Terre, enfin je veux dire des types qui ont nié l'Obscur pour vivre à l'écart, en accord total avec les algues du coin. Tu piges, Rusk ? Ces gars-là n'avaient pas bougé depuis deux générations. Lorsqu'on a débarqué, on a été reçu comme des princes et on s'est engouffré sous cette chape végétale pour rejoindre des p'tits cabanons construits de bric et de broc. L'algue était partout, avec une odeur musquée mais pas désagréable. Tu pouvais pas faire trois pas sans en écarter un rideau entier, humide et tiède. Un de mes petits a paniqué : il étouffait, il croyait que les algues allaient venir l'étrangler dans son sommeil. Les types de l'Eperon se sont contentés de l'entourer et de le rassurer pendant toute une nuit. Crois-moi, c'est un endroit hors du temps. Y z'ont un état d'esprit vraiment curieux. Y considèrent pas que l'Obscur est leur ennemi. D'ailleurs, y ne l'appellent pas comme ça. Y parlent du « Dehors » et veulent vivre en harmonie avec les algues qui ont recouvert leur plate-forme. J'ai toujours pas compris comment y se débrouillaient mais je sais une chose. Pour tous les Marcheurs qui décident de prendre la mer, cet Eperon, c'est un moyen de croire que Solaar finira bien par triompher. C'est un sacré exemple pour nous tous. Je compte bien retourner les voir et m'installer là-bas. Y sont trop naïfs et avec l'Esperance, je vais m'efforcer de les protéger, de les défendre contre tous ceux qui s'avisent de leur faire du mal... »

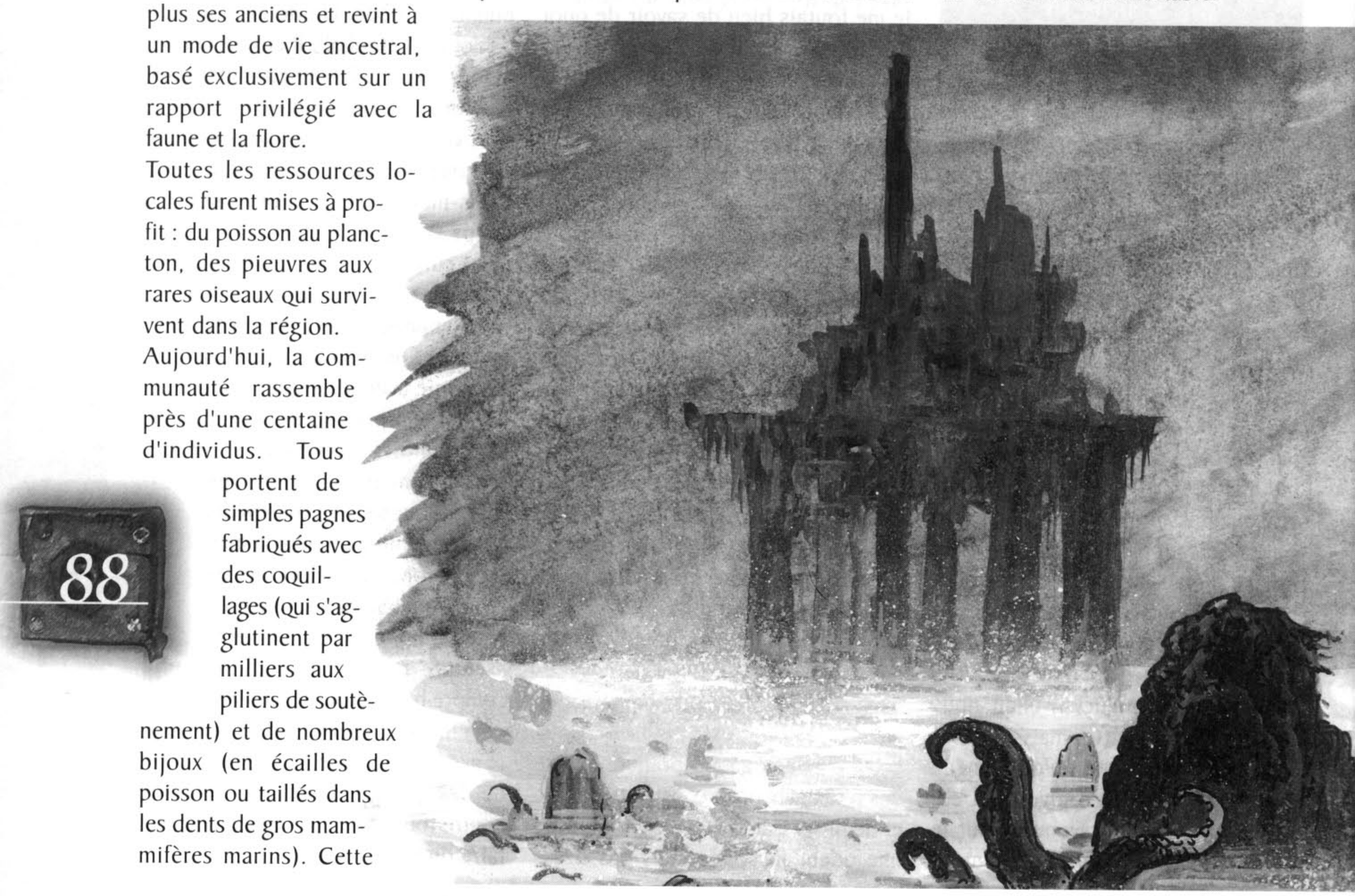
Les lieux

L'Eperon de l'Emeraude s'est constitué autour de quelques survivants du Grand Cataclysme. Par miracle, la plate-forme - même si elle fut très durement touchée - tint bon lorsque les météores soulevèrent des vagues gigantesques. Les survivants parvinrent à laisser une nouvelle génération, mieux adaptée à son environnement et surtout en symbiose avec les algues qui commençaient à envahir l'endroit. Au lieu de les repousser, la communauté décida de vivre avec et de les laisser prendre possession des lieux. Cette algue a recouvert entièrement la plate-forme au fil des ans : les quatre piliers ainsi que l'ensemble des structures qui s'élève sur les trois paliers de l'édifice. A chaque génération, la communauté oublia un peu plus ses anciens et revint à un mode de vie ancestral, basé exclusivement sur un rapport privilégié avec la faune et la flore.

Toutes les ressources locales furent mises à profit : du poisson au plancton, des pieuvres aux rares oiseaux qui survivent dans la région.

Aujourd'hui, la communauté rassemble près d'une centaine d'individus. Tous portent de simples pagnes fabriqués avec des coquillages (qui s'agglutinent par milliers aux piliers de soutènement) et de nombreux bijoux (en écailles de poisson ou taillés dans les dents de gros mammifères marins). Cette communauté est à plusieurs titres une exception dans le monde de Sombre-Terre. Grâce aux algues, elle a pu survivre en huis-clos, loin des atrocités de l'Obscur. A ce jour, l'Archessence Shankr n'est jamais apparue dans la communauté. La philosophie des habitants ressemble à celle de certaines tribus aborigènes. On vit un quotidien sacré, une vie rythmée par la chasse, la pêche et l'entretien de la structure. Les différends entre les membres de la communauté sont réglés en public. Il s'agit le plus souvent de querelles de voisinage sans gravité. Les conflits plus graves se règlent en combat singulier à l'aide de longues arêtes qu'il faut planter dans la cuisse de son ennemi pour triompher... La notion de meurtre ou de vol n'a pas de sens au sein de la communauté. Tout se partage, tout s'affronte en commun.

La communauté n'a jamais pensé s'éloigner. Il n'y avait encore aucune embarcation avant que l'Esperance ne mette le cap sur l'Eperon. C'est seulement depuis quelques mois que les premières barques ont vu le jour sur les conseils de Seborgne. De toute façon, la communauté dispose de tout ce dont elle a besoin sur place. Le rideau d'algues maintient une température constante de quinze degrés, l'algue elle-même se cuisine sans compter ses vertus curatives. Les lieux sont d'ailleurs à l'image de cette utopie : où que l'on aille, on traverse de petites maisons agréables, emprisonnées dans leur gangue végétale, avec un mobilier de fortune mais confortable.



Les personnages

Main-de-fer

Il est devenu le chef de la communauté bien ce que mot n'est pas, ici, le sens qu'on lui connaît. Main-de-fer est uniquement le meilleur chasseur de la communauté, et à ce titre, il mérite de désigner ceux et celles qui l'accompagneront chaque matin pour se faufiler le long des piliers et chasser à la surface de l'eau les mammifères marins qui rôdent dans les environs. Main-de-fer est un nageur expérimenté, un homme téméraire qui aime se mettre à l'épreuve en plongeant dans les eaux troubles qui entourent la plate-forme pour affronter les pieuvres au poignard. Sa poitrine, le cou et les avant-bras portent encore des marques de strangulation et de succion. Depuis l'arrivée de l'Esperance, Main-de-fer s'est montré extrêmement intéressé par les récits concernant le Dehors. Il envisage sérieusement de partir pendant quelques temps pour comprendre et découvrir ce qu'il y a au-delà de la mer. L'arrivée des PJ sera pour lui l'occasion rêvée de se joindre au voyage et de gagner les côtes. Sa présence au sein d'un groupe de PJ risque fort d'être haute en couleurs. Sa naïveté mais aussi sa témérité mettront leur patience à rude épreuve. En revanche, si Main-de-fer revient à l'Eperon vivant, la communauté acceptera les PJ comme membres de la tribu à part entière... Lorsque les PJ accostent pour la première fois à l'Eperon, mettez-en scène Main-de-fer comme un personnage d'une curiosité insatiable, toujours à l'affût de découvertes et parfois imprudent (notamment avec les armes à feu et tout objet technique).

MAIN-DE-FER

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Camoufler 3, Esquiver 4, Grimper 2
- FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 1, Surprendre 2
- PRESTANCE 3 / Impressionner 2, Influencer 3, Séduire 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Arête 3, Harpon d'os 4
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 1, Empathie 3
- Erudition 1 / Avant 1, Légendes 3
- Relations 3 / Eperon d'Emeraude 6
- Survie 2 / Pieuvre 4, Mer 5
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Arête : Dommages +1 (Force comprise)
Harpon d'os : Dommages +4 (Force comprise)

VIE : 12
ENERGIE : 7

Forte-Jade

Cette femme immense à la démarche chaloupée symbolise la mère nourricière de la communauté. Elle s'occupe de la plupart des enfants, veille sur leurs mères et réprimande les époux lorsqu'ils ont manqué à leurs devoirs familiaux. Forte-Jade est unanimement aimée et respectée. Depuis peu, elle est devenue un autre symbole car elle prône l'isolationnisme et se méfie des étrangers comme Seborgne. Forte-Jade craint que la communauté ne se laisse séduire par les ob-

FORTE JADE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Grimper 1
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 1
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3, Influencer 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3
- SENS 2 / Observer 4, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Arête 3
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 3, Empathie 2
- Erudition 1 / Avant 1, Légendes 2
- Relations 3 / Eperon d'Emeraude 2
- Survie 2 / Mer 4
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Arête : Dommages +1 (Force comprise)

VIE : 13
ENERGIE : 6

jets apportés par l'étranger du Dehors. Une seule flasque d'alcool a déjà provoqué des disputes qui n'auraient jamais eu lieu auparavant. Forte-Jade redoute que la communauté ne vacille face à toutes ces innovations initiées par Seborgne. Elle a récemment organisé plusieurs veillées pour convaincre ses frères et sœurs de l'urgence de la situation. Elle propose ni plus ni moins de chasser Seborgne et ses compagnons, sans violence mais fermement. Elle sait qu'une telle initiative est dangereuse car cela risque d'entraîner la communauté dans une bataille qui n'est pas la sienne. Lorsque les PJ seront dans l'Eperon, ils devront nécessairement affronter l'hostilité de Forte-Jade. A eux de la convaincre qu'ils ne sont pas forcément des conquistadores...

Qu'en faire ?

Pour mettre en scène l'Eperon d'Emeraude, vous devez d'abord songer au salut de vos PJ. Le lieu est avant tout un moyen de se reposer, d'être à l'abri, de profiter du gîte et du couvert en attendant de réparer le navire. La région compte elle-même de nombreux dangers : les tempêtes, naturellement, mais également les pieuvres, souvent énormes et très dangereuses qui n'hésitent pas à venir chercher leurs proies sur le pont d'un navire. On peut aisément faire écho à Jules Vernes et imaginer des scènes épiques avec de longs tentacules spongieux fouettant le pont du vaisseau avant d'emporter les malheureux dans les profondeurs marines.

Une fois à l'Eperon d'Emeraude, l'attitude des PJ fera leur avenir au sein de la communauté. Le Prôneur peut prendre à cœur son rôle de missionnaire et vouloir évangéliser une communauté qui ignore le nom de Solaar. Seborgne, le capitaine de l'Esperance, jouera également les trouble-fête et pourra menacer les PJ si, par exemple, ils se comportent de mauvaise manière à l'égard des femmes (qui ont le même statut que les hommes, notons-le).

En toute logique, une escale à l'Eperon doit être heureuse. L'endroit doit être perçu comme un endroit idyllique, une étape « hors du temps » comme le souligne Seborgne. Néanmoins, vous pouvez mettre en relief les dangers de la présence des PJ, si amicale soit-elle. Notre histoire ne manque pas d'exemples...

Pour justifier un affrontement armé avec la communauté, il faudra que les PJ se montrent particulièrement maladroits. Si un conflit naît par exemple d'une altercation avec Forte-Jade (qui ne manquera pas de les influencer pour qu'ils partent le plus vite possible, en prétendant par exemple que les algues sont très dangereuses), la communauté entière se réunira dans une grande salle et écoutera les deux parties. Si aucune des deux ne veut revenir sur ses positions, il y aura « combat à l'arête ». Contre Forte-Jade, cela peut se révéler beaucoup moins facile que l'on croit. A l'inverse, si les PJ jouent l'intégration et le rapprochement avec la communauté, ils gagneront un endroit où ils seront toujours les bienvenus. Ils pourront également emporter des vivres avec eux, ainsi que des coquillages phosphorescents avec lesquels la communauté s'éclaire (ils éclairent comme une lucille mais durent quatre à six mois). Si par malheur, les PJ sont trop bavards de retour sur le continent et parlent de l'Eperon d'Emeraude, il risque d'y avoir une véritable « ruée vers l'or » condamnant la communauté à plus ou moins long terme.

LA PIEUVRE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / CAMOUFLER 4
- FORCE 10 / FORCER 3
- HARGNE 7 / AGRESSER 4, SUPPORTER 5
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 7 / CONTRÔLER 4, ENDURER 6, RÉGÉNÉRER 6
- SENS 2 / OBSERVER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 4 / SURMONTER 4

ARMES :	DOMMAGES :
Tentacules(*)	+5

PROTECTION
Nulle

VIE : 20 ENERGIE : 1

REMARQUES :
(*) La pieuvre peut attaquer simultanément avec plusieurs tentacules. Le MJ répartit le potentiel de combat (Hargne + Agresser) entre les différents tentacules pour l'attaque uniquement (la Pieuvre ne défend pas). La pieuvre consacre 2 dés à l'initiative, valable quel que soit le nombre de tentacules impliqués dans l'attaque.



6.2

LE VAISSEAU BLANC

RÉCIT RECUEILLI PAR DES MARCHEURS DANS UNE BOUTEILLE JETÉE À LA MER. RUSK ACHETA LADITE BOUTEILLE.

« Voilà cent deux jours que nous croupissons, ma femme et moi, dans une cellule qui doit mesurer quatre mètres sur quatre. Nos conditions de détention sont catastrophiques. Je les analyse d'autant plus facilement que je suis, ou plutôt, que j'étais Bâtisseur de Phénice. Ma femme et moi avions décidé de quitter le stallite pour nous lancer sur la mer, pour vivre et découvrir d'autres choses, d'autres horizons. Nous comptions sur un capitaine expérimenté, propriétaire d'un voilier, pour échapper aux tempêtes et aux prédateurs, hommes comme créatures. Mais ce pauvre homme ne pouvait empêcher que nous tombions entre les mains du Vaisseau Blanc. Comment pouvions-nous nous douter que ce navire était un piège et une redoutable machine idéologique...

De Phénice, je garde le souvenir des Prôneurs, de la manière dont ils nous enseignaient la parole de Solaar. Quelle clairvoyance, quelle patience comparé à la brutalité des moines blancs. Ces gens-là ne sont pas des prêtres. Croient-ils qu'une chasuble puisse absoudre leurs crimes ? Je crains qu'ils n'en soient persuadés. Ce sont des fanatiques, des adorateurs de la pureté que l'Obscur a transformé en tortionnaires. Oh, ils sont accueillants les premières heures. Lorsque vous montez à bord du Vaisseau Blanc, vous ne voyez que ses dimensions gigantesques, cette immensité architecturale vouée à la « pureté ». Et puis, le masque tombe, les paroles suaves et trompeuses deviennent des ordres et finalement l'on vous enferme en attendant que les Vicaires de l'Ordre blanc viennent vous « éduquer ». Jamais je n'ai vu un tel mécanisme de l'horreur, une telle efficacité pour briser et remodeler l'esprit d'un individu. Ils sont passés maître dans l'art de la manipulation et du mensonge. Ils alternent le chaud et le froid, les vexations et les récompenses jusqu'à ce que votre conscience ne soit plus qu'un champ de ruines où ils reconstruisent ce qu'ils désirent. Le capitaine, un homme d'une trempe et d'un courage exemplaires, est devenu un pauvre ère qui ânonne, dans ses brefs instants de lucidité, l'histoire de sa vie. Et moi, et nous, que sommes-nous devenus ? Sans ma femme, je n'aurai jamais tenu aussi longtemps, je n'aurais jamais trouvé la force d'écrire ce témoignage en espérant qu'il tombe entre de bonnes mains. Que dire, sinon que le Vaisseau Blanc est un trompe l'œil, une façade qui dissimule le pire. Passez votre chemin si vous distinguez les hautes cheminées de ce navire, fuyez le plus vite possible avant que les moines blancs ne vous transforment en petit animal obéissant. Et si par malheur, vous posez le pied sur le Vaisseau Blanc, laissez croire que tout cela vous fascine, prenez-les de vitesse en proposant vos services. Vous éviterez peut-être l'horrible rééducation qu'ils appellent la voie de la pureté.

Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour échapper à cette voie. Tout, je vous en conjure... »



Les lieux

Le Vaisseau Blanc est un ancien porte-avions dont le pont abrite une sorte de reconstitution du Mont Saint-Michel. Cette petite ville en bois et autres matériaux de récupération rassemble une multitude de maisons construites les unes sur les autres, esquissant ainsi une série d'escaliers pentus et de passerelles.

Ce Vaisseau Blanc fut l'œuvre d'un illuminé, un prêtre survivant du Grand Cataclysme qui parvint à entraîner dans sa croisade un certain nombre d'officiers conservateurs ayant, eux aussi, survécu à la chute des météores. Cette clique fonda son avenir sur un porte-avions de la marine américaine échoué sur les côtes de la Roke. L'ensemble des équipements techniques étaient bien évidemment hors service et une génération de survivants se consacra à transformer le navire en bâtiment à vapeur doté de trois énormes cheminées. Lorsque les fondateurs du projet s'éteignirent, le navire prit la mer avec un équipage fanatique et un certain nombre de moines blancs. Au fil des ans, leur dogme se nuança et s'adapta aux conditions de vie de Sombre-Terre. Ces moines, qui sont persuadés que la chute des météores fut l'Apocalypse, servent une inquisition, telle qu'elle existait au Moyen Age. Pour eux, l'Obscur est une émanation de Satan et la lumière, les messages d'espoir que Dieu envoie à ses fils. Les moines blancs rejettent en bloc le dogme des Prôneurs et sont persuadés que l'avenir se construira une fois que la guerre contre Satan se fera à visage découvert. Les moines blancs envisagent sérieusement de réunir une flotte afin de lancer une croisade à travers les mers du globe. Pour eux, l'humanité se fera sur la mer, loin des rivages sataniques. Tous pensent que poser un seul pied sur le rivage revient à vendre son âme au diable. Ce qui suppose que tous les étrangers recueillis à bord sont possédés et doivent être traités en conséquence...

Les moines blancs sont près d'une centaine, avec une vingtaine de Vicaires qui sont les maîtres du navire et des inquisiteurs en puissance. Tous sont des marins très expérimentés qui passent le plus clair de leur temps à assurer la bonne marche du Vaisseau Blanc. Pour les chaudières, on utilise les algues qui tapissent la surface de la mer dans certaines régions, permettant d'avoir une vitesse réduite mais constante. Le Vaisseau Blanc est bien armé, avec plusieurs harpons et canons à vapeur.



Les moines vivent dans le village qui se dresse sur le pont, les Vicaires dans l'ancienne structure de commandement qui s'élève sur le côté gauche du bâtiment. L'intérieur du navire abrite l'ensemble des pièces servant à rééduquer les prisonniers. Cellules, salles de torture, et une grande chapelle où se tenaient les avions par le passé.

Le Vaisseau Blanc est à l'image du dogme prôné par les moines. Le village ainsi que les habitations des Vicaires sont au-dessus, peints de blanc, avec de nombreux oriflammes. Au-dessous vivent les possédés, ceux que l'on veut transformer en futurs moines blancs. Tous ceux que l'on ne peut pas « sauver » des flammes de l'enfer servent dans la salle des machines où la mortalité est élevée.



SARAMUS VICAIRE

Cet homme chauve, au corps rachitique, est un inquisiteur forcené, opiniâtre et totalement fou. Persuadé d'être dans le vrai, il agit avec une insouciance et un aplomb terrifiants. Même les moines blancs le craignent car il est à l'affût de la moindre faute, du moindre péché qui menacerait l'intégrité du monde du dessus. Pour lui, l'étranger est un possédé avéré, un homme habité par le mal. Il se charge spécialement de recevoir les nouveaux venus avant de les mener dans les entrailles du Vaisseau où ils sont désarmés par des guerriers (une vingtaine d'anciens prisonniers particulièrement influençables et transformés en brutes obéissantes).
Saramus aime mener les premiers interrogatoires, sur un ton presque amical. Il s'efforce surtout d'entendre de la voix même de ses prisonniers les multiples occasions où ils furent confrontés au mal. Sa plus belle satisfaction consiste à entendre un prisonnier avouer lui-même, entre deux sanglots, qu'il est possédé. En jeu, Saramus doit apparaître comme un personnage calme et sournois. Il met en évidence les contradictions et surtout les péchés que les prisonniers ont nécessairement commis au cours de leur vie. Il est impossible de toute façon, de lui mentir. A ses yeux, seule la gravité des péchés importe, pas leur existence qu'il considère comme allant de soi. Son seul point faible est sans doute la bonne volonté de certains prisonniers. Lorsqu'il constate qu'un homme tente réellement de se faire pardonner, il peut devenir très compréhensif et lui offrir la chasuble du moine blanc plus rapidement qu'à d'autres.

SARAMUS

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 5, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3, Influencer 5
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 2, Surveiller 4
- TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 5, Surmonter 5

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 4 / Eloquence 3, Empathie 3, Représentation 2
- Erudition 3 / Avant 1, Intendance 2, Légendes 4 , Lettres 5, Religion 6
- Relations 3 / Vaisseau Blanc 5
- Survie 2 / Mer 4
- Techniques 2

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Poings : Dommages -2

VIE : 9
ENERGIE : 8

MELCHIOR
MOINE BLANC RENÉGAT

Melchior est un ancien Fouineur phénicien. Malin et habitué à faire le jeu

MELCHIOR

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 2 / Lancer 2, Porter 1
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 2, Influencer 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 4

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 2
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Empathie 3
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 4, Légendes 2 , Lettres 1, Religion 3
- Relations 2 / Quartier des Affres 3, La Pente 3, Vaisseau Blanc 2
- Survie 3 / Stallite 3, Obscur 1, Mer 2
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Poings : Dommages -1

VIE : 14
ENERGIE : 6

des plus forts, il a pu tromper la vigilance des moines blancs et devenir l'un d'entre eux sans pour autant croire une seconde à leur charabia. Melchior s'efforce pour l'instant de donner le change et de survivre. Tant qu'il peut manger à sa fin et avoir un toit, peu importe qu'il soit obligé d'assister à une messe par jour.

Vous pouvez certainement donner à l'un de vos PJ phéniciens l'opportunité de reconnaître Melchior. Malgré les risques que cela comporte, Melchior est un brave homme et il se laissera sans aucun doute attendrir par une ancienne connaissance. Dans ce cas, Melchior peut devenir l'instrument d'une future évasion et pourquoi pas d'une révolution qui permettrait à l'ensemble des prisonniers (ils sont une cinquantaine en tout) de prendre possession du navire...

GUERRIER TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Grimper 2
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 1, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 2
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 2
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Esponton 3
- Communication 1 / Baratin 1
- Erudition 2 / Religion 2
- Relations 2 / Vaisseau Blanc 2
- Survie 2 / Mer 4
- Techniques 1

ARMURE :
Cuir (Protection 1)

ARMES :
Poings : Dommages -1

VIE : 14
ENERGIE : 4

QU'EN FAIRE ?

On imagine aisément le destin des PJ confrontés aux moines blancs. Si, de prime abord, les Vicaires qui accueillent les étrangers avec de grands sourires peuvent sembler amicaux, la vérité ne tarde pas à éclater. Conduits dans des cellules étroites mais propres, les PJ vont devenir les victimes d'inquisiteurs chevronnés dont l'essentiel est de briser la volonté des « possédés ».

Pour échapper à cet enfer, les PJ ont plusieurs solutions :

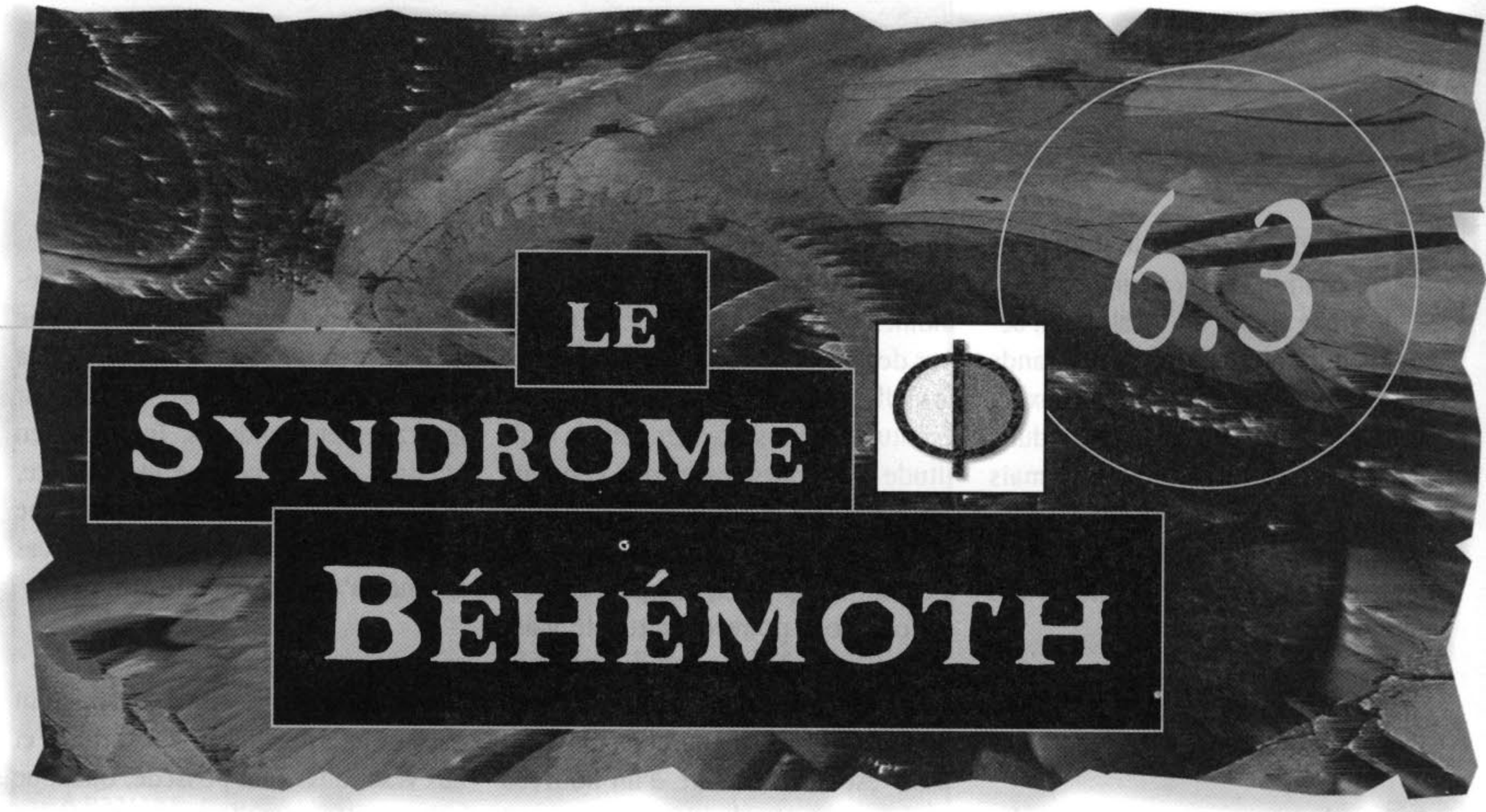
◆ Faire le jeu, comme Melchior, des préceptes de l'Ordre blanc. En d'autres termes, il s'agit de prier sans cesse, de se porter volontaire pour les tâches les plus ingrates, de dénoncer ses petits camarades et surtout d'adorer ses supérieurs. A ce prix, et parfois en quelques jours, on peut s'attirer les bonnes grâces d'un moine blanc et devenir son protégé.

◆ Se rebeller et tenter une évasion en bonne et due forme. L'entreprise est hasardeuse à de nombreux égards. Les moines blancs sont habitués à rattraper des possédés ayant voulu déjouer la vigilance de leurs gardiens. On peut éventuellement se cacher dans la multitude des coursives et des conduits qui sillonnent le bâtiment et patienter en attendant une bonne occasion de s'enfuir. Il n'existe que quatre embarcations pour pouvoir quitter le Vaisseau Blanc. Toutes les quatre sont suspendues à l'avant du navire où se dresse une petite tourelle. On peut aussi espérer la venue d'un nouveau navire et tenter de s'échapper avant que les moines blancs ne le sabordent (ils ne récupèrent que les pièces importantes en attendant de bâtir des voiliers sur le même modèle pour leur croisade).

◆ Attendre une meilleure occasion et tenter d'agir auprès des autres prisonniers pour créer un véritable soulèvement, quitte à n'en faire qu'une diversion à leur compte. Là encore, l'entreprise est périlleuse. Parmi les prisonniers, nombreux sont ceux à dénoncer un complot en échange d'une meilleure ration. Sans compter que la plupart sont affaiblis et terrorisés par les traitements endurés. Toutefois, en agissant avec prudence et patience, le soulèvement est possible pour une raison bien simple : ces hommes et ces femmes n'ont rien à perdre…

De toute façon, les PJ n'échapperont pas aux interrogatoires, aux tortures et aux vexations. Tout possédé, quel que soit son désir manifeste de devenir un moine blanc, passera par là. De fait, le meilleur moyen reste de faire croire à sa « conversion ». Au quotidien, la vie des PJ va devenir une longue suite de prières et de messes où les officiants tiennent le même discours : l'Apocalypse était un avertissement. Demain, un homme nouveau se lèvera sur les flots et transformera les mers en territoires du Seigneur...





LE SYNDROME Φ BÉHÉMOTH

6.3

RÉCIT RETROUVÉ DANS UN TONNELET MÉTALLIQUE ACHETÉ PAR RUSK À UNE MARAUDE.

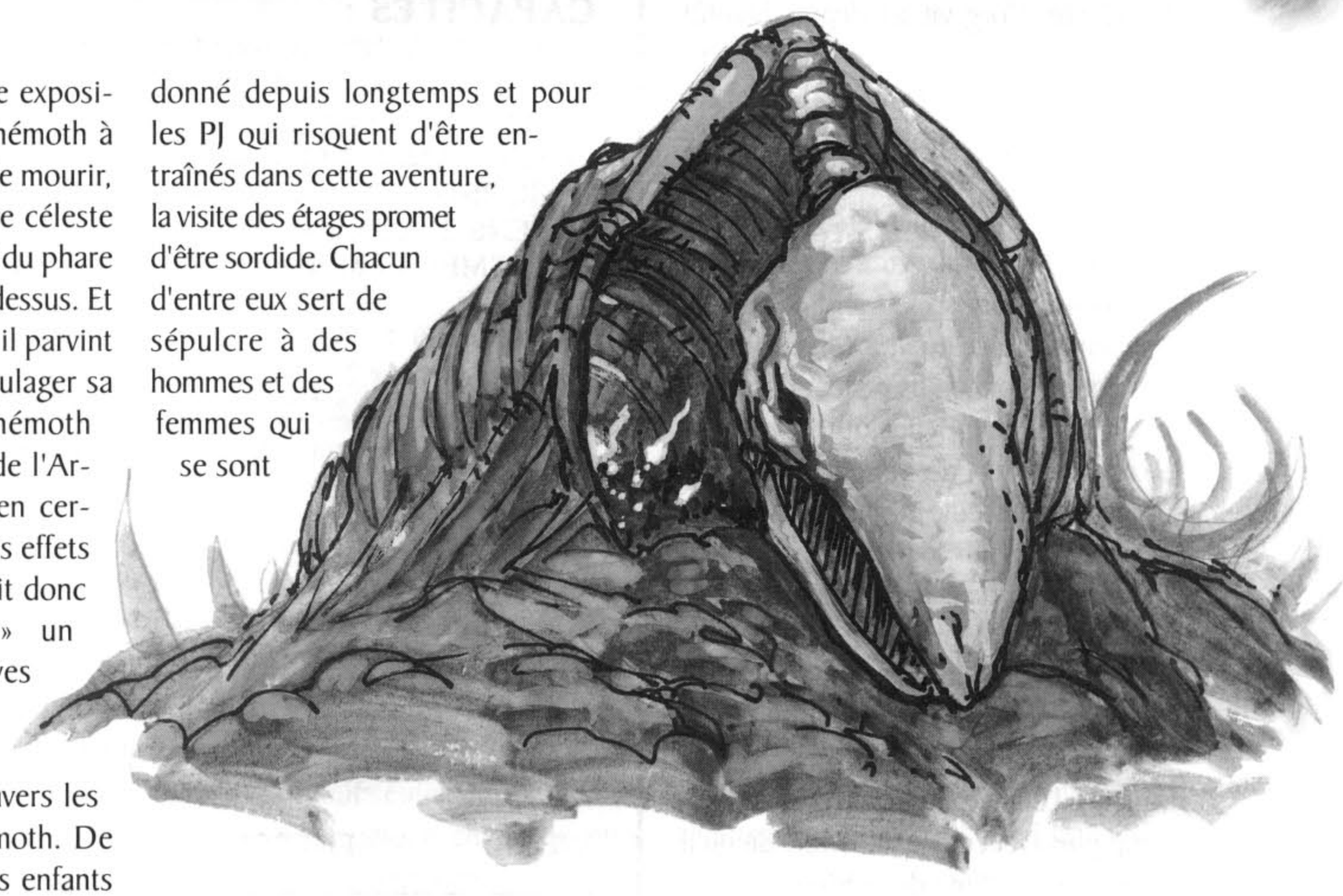
« Quiconque trouvera ce message devra en délivrer la teneur à tous les Marcheurs qu'il rencontrera. Ce que je couche, aujourd'hui, sur ce précieux vélin, est d'une extrême importance et peut un jour bouleverser la vie des Marcheurs de la Roke.

J'ai été victime du syndrome Béhémoth. J'espère en témoigner avec recul et clarté car il affecte non seulement votre corps mais surtout votre esprit. Il ronge vos souvenirs et vous transforme. Définitivement. Comme tant d'autres, lorsque je ressentis les premiers symptômes, je me mis en quête de ce phare titanesque qui hantait mes rêves presque chaque nuit. J'y voyais des grandes formes noires échouées au pied de l'édifice et, indifférent aux dangers, je cherchais… je cherchais ce décor qui me hantait. Il me fallut près de quatre mois pour rallier l'endroit, pour découvrir un matin, sur la côte, le profil tourmenté d'une île où s'élevait le phare. Il était énorme, dressé comme un poing tendu vers le Noir-nuage. Je vis aussi les formes noires, je vis l'éclat argenté des os que le ressac semblait faire clignoter. Des squelettes de béhémoths, par dizaines, échoués autour du phare… Jamais je n'oublierai ce spectacle, l'émotion qui me submergea. Je me savais à l'endroit où mes rêves devaient me conduire mais je ne savais que faire. Sur la rive, je rencontrais un autre homme, « atteint » du même syndrome. En commun, nous construisîmes une barque de fortune pour rejoindre le phare. Nous débarquâmes le lendemain, épuisés mais heureux. Nous errâmes un long moment parmi les squelettes, gagnés par un sentiment nouveau : celui du Veilleur. C'est cela, le syndrome Béhémoth, être appelé par l'un d'entre eux pour venir veiller ses derniers instants, pour alléger sa peine lorsque vient l'heure de mourir. Dans le phare, il y avait d'autres hommes. Tous s'étaient suicidés et les corps étaient dans différents états de décomposition. Au début, nous crûmes qu'ils étaient les responsables de nos rêves mais l'explication était ailleurs. Je le compris lorsqu'un béhémoth blessé vint s'échouer dans la nuit sur les rochers qui bordent l'île. Nous devions le veiller. Notre esprit nous le commandait et nous obéîmes, des jours durant. Il présentait d'innombrables blessures et agonisa deux semaines avant de s'éteindre. Sa mort nous plongea dans un état de profonde hébétude et de désespoir. Et les suicidés me revinrent en mémoire… Lorsque tu perds le béhémoth qui t'avait appelé pour veiller son agonie, plus rien ne te retient sur Sombre-Terre. Tu te donnes la mort, pour échapper au vide insondable de tes rêves. Mon compagnon s'est suicidé quelques heures plus-tard en se jetant du haut du phare. Moi-même, je ressens cette envie d'en finir. Mais avant, je veux sauver ceux qui risquent comme moi de succomber. Je n'ai pas la solution mais je voulais témoigner pour que quelqu'un s'efforce de la trouver. Je vais glisser cette lettre dans une barrique, la confier à la marée en espérant qu'elle soit lue un jour. De toute façon, jamais je ne pourrai en être sûr car je dois mourir, je veux mourir… »



Les lieux

Ce syndrome est né d'une exposition prolongée d'un béhémoth à l'Archessence Runka. Avant de mourir, l'animal, habité par la lumière céleste d'un Runka, s'échoua au pied du phare abandonné qui est évoqué ci-dessus. Et grâce à l'Archessence Runka, il parvint à appeler un homme pour soulager sa douleur. Le Syndrome Béhémoth pointe du doigt l'ambiguïté de l'Archessence Runka qui peut, en certaines circonstances, avoir des effets pervers. L'Archessence permit donc à un animal de « contacter » un homme par le biais des rêves pour veiller son agonie.
Malheureusement, le phénomène devait perdurer à travers les enfants de ce premier béhémoth. De génération en génération, ses enfants puis ses petits-enfants vont venir mourir au pied du phare et par atavisme utiliser l'Archessence pour en appeler aux futurs Veilleurs... C'est, à l'évidence, un phénomène unique, une anomalie mêlant la Nature et l'Archessence Runka. Dorénavant, chaque béhémoth mourant (appartenant bien entendu à la lignée du premier animal « possédé » par l'Archessence Runka) lance un message d'alerte qui se répercute dans les rêves d'un homme passant à proximité des lieux.
Le phare se dresse sur une petite île bordée de rochers. Le phare est abandonné depuis longtemps et pour les PJ qui risquent d'être entraînés dans cette aventure, la visite des étages promet d'être sordide. Chacun d'entre eux sert de sépulcre à des hommes et des femmes qui se sont suicidés. Squelettes et cadavres pourrissants s'entassent ainsi jusqu'au sommet. La lumière qui guidait les marins (des lucilles dont la luminosité était amplifiée par l'agencement de plaques de verre) s'est éteinte depuis longtemps. La poussière a recouvert les plaques et les dernières lucilles à avoir brillé gisent sur le sol.



Sur les rochers qui cernent l'îlot, plusieurs squelettes de béhémoths sont visibles. Beaucoup ont été disloqués par les vagues et il n'y a là que les plus récents. En revanche, si vous jouez le lieu en faisant d'un PJ la victime du Syndrome Béhémoth, l'un de ces animaux gît entre deux rochers avec de nombreuses blessures, notamment un harpon fiché profondément dans son flanc gauche (pour plus de détails, voir Qu'en faire ?, p.98).

Si les PJ décident de fouiller les cadavres du phare, ils trouveront sans aucun doute quelque objet utile. A vous de décider ce qu'il conviendrait de placer si facilement entre leurs mains en sachant que la plupart des victimes sont des Marcheurs.

Les personnages

Dans un lieu comme celui-ci, on pourrait s'étonner qu'il y ait des personnages vivants. Et pourtant... En voici un que vous pouvez mettre en scène pour aider vos PJ.

Corg
Gardien du phare

Cet individu décharné vit sur la côte, dans une baraque constituée de tôles et de rondins échoués sur la plage. Corg a été victime du syndrome mais a échappé aux pulsions suicidaires, sans doute grâce à sa force de caractère. En revanche, le syndrome a affecté son

esprit. Aux yeux d'un étranger, il passe pour un excentrique, un fou inoffensif dont les délires n'ont aucun sens.
En réalité, Corg vit ici depuis bientôt quinze ans et a discuté avec de nombreuses victimes du syndrome avant qu'elles ne gagnent le phare avec une barque de fortune. Il ne se montre pas toujours, en particulier lorsque un Marcheur n'est pas seul. A travers les brumes de sa folie, Corg se souvient de ce qu'il a entendu, de ce que les Marcheurs lui ont confié alors qu'ils étaient possédés par le Syndrome Béhémoth.
Avec beaucoup de patience, on peut apprendre une foule de choses auprès de cet homme. Pour le mettre en scène, il faudra puiser dans les informations décrites dans la partie Qu'en faire ? et les distiller en fonction de l'habilité des PJ à le faire parler. Il faut savoir que Corg se braque au moindre incident, que la violence l'effraye et qu'il se confie beaucoup plus facilement à un individu qu'il soupçonne victime du syndrome.

CORG

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 1, Grimper 1
- FORCE 1 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 1, Supporter 4, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 5
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Motiver 2, Résister 4, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 2, Empathie 5
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 3, Légendes 3, Lettres 1
- Relations 1
- Survie 2 / Mer 4
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

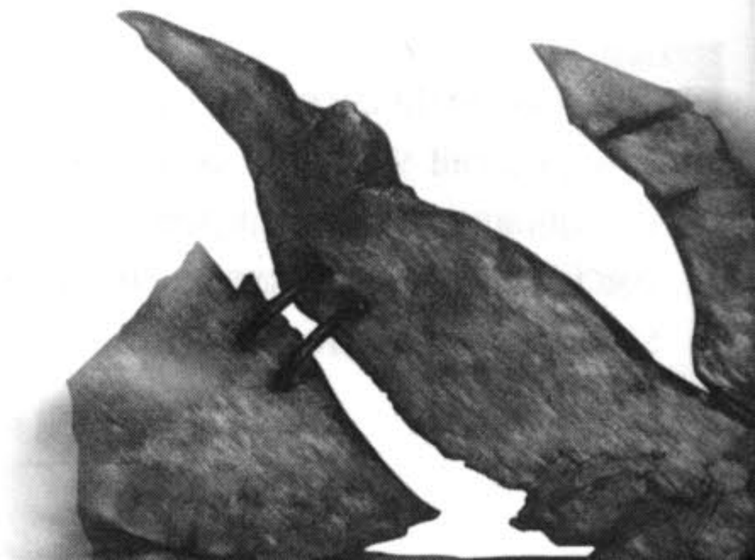
ARMES :
Poings : Dommages -2

VIE : 12 ENERGIE : 5

QU'EN FAIRE ?

L'intérêt du lieu ne vaut que si un PJ est atteint du syndrome. Visiter l'endroit sans en être victime ne présente guère d'intérêt.
Pour jouer le syndrome, commencez par les rêves dont est victime l'un des PJ. Des rêves récurrents où se précisent jour après jour le décor du phare, les rochers noirs, la silhouette des béhémoths. A travers ses rêves, la victime ressent le besoin de se rendre sur les lieux et ce, jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus résister à l'injonction et décide de s'y rendre par n'importe quel moyen. Par les rêves, la victime ressent la douleur d'un être, son désespoir et sa peur, sans pour autant deviner à quoi ressemble l'être en question. Pour que les rêves soient efficaces, angoissants et en même temps impératifs, mettez en avant ce sentiment d'urgence que la victime ne peut refouler. Les émanations « rêveuses » de l'Archessence Runka sont en mesure de puiser dans les souvenirs de la victime pour animer ses proches, des parents aux fidèles compagnons de route. Ces derniers mêlent leurs voix à la détresse du béhémoth pour pousser la victime à venir jusqu'au phare.

Lorsque la victime n'y tient plus et décide de rejoindre le phare, ses rêves s'apaisent. Le béhémoth sait qu'un Veilleur est en route et sa détresse devient moins poignante. L'effet est comparable à celui de la drogue, à un effet de manque que l'on vient de satisfaire. Au fur et à mesure que l'on s'approche du lieu, la victime commence à entrer en résonance avec l'esprit du béhémoth et parfois à ressentir ses souffrances. Cet effet pervers peut se traduire par de véritables stigmates qui mettent en danger la vie du Veilleur. Il est arrivé que certains périssent avant d'avoir atteint le phare.



LES PULSIONS DU SYNDROME BÉHÉMOTH

Les effets du Syndrome sont progressifs. Plus la victime se rapproche des lieux, plus les pulsions deviennent fortes.

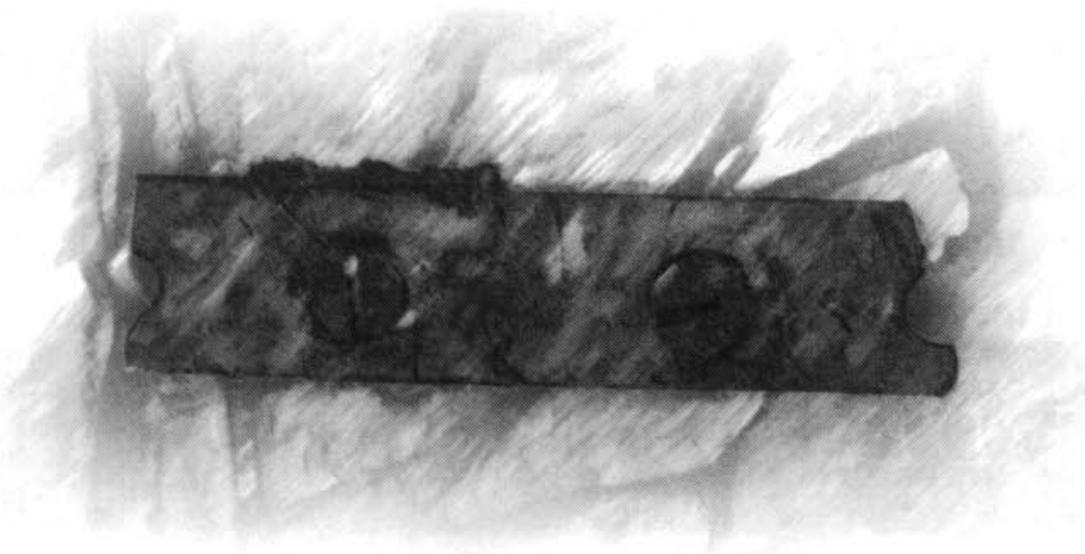
En termes de règles, le PJ souffrant du Syndrome Béhémoth doit effectuer des tests de Trempe + Résister de seuils variables, pour résister aux différentes pulsions qu'il ressent. Réussir à un test lui laisse environ 3 heures de répit. Après ce répit, un nouveau test de même seuil doit être effectué. Dès qu'un test échoue, la victime doit impérativement progresser d'une étape supplémentaire l'échelle du Syndrome. Les différentes étapes sont :

1 – Percevoir le rêve
2 – Rejoindre le phare
3 – Rejoindre l'île
4 – Trouver le béhémoth
5 – Le veiller (entre 3 et 5 jours avant que le Béhémoth ne meure)
6 – Se suicider

Les seuils pour chaque étape correspondent exactement au niveau de l'échelle du Syndrome. Ainsi, par exemple, pour résister à la pulsion de rejoindre l'île, la victime doit réussir un test de Trempe + Résister de SR3.
En fonction du roleplaying effectué par le joueur, les seuils peuvent être diminués de 1 à 3 points (à l'appréciation du MJ, les autres PJ pouvant jouer un rôle important). Si pour l'ultime étape (le suicide), le PJ réussit deux fois de suite à résister à la pulsion, il est sauvé.

Lorsqu'on est en vue du phare, la victime ne contrôle plus son désir. Elle ne vit que pour celui qu'elle vient veiller et devient incontrôlable si on l'empêche de rejoindre l'île. Attacher la victime n'est pas une solution. Son impuissance la rendra folle à coup sûr et son esprit sera balayé par l'appel du béhémoth.

Que faire alors pour échapper au suicide dont la victime ressentira le besoin une fois le béhémoth mort ? Corg pense qu'il faut seulement être retenu à la vie par quelque chose de puissant, quelque chose capable de combler le vide laissé par la disparition de l'animal. Cela peut être une quête quelconque, une vengeance ou toute autre motivation suffisamment ancrée dans l'esprit du PJ pour l'empêcher de commettre l'irréparable.
Le soutien des autres PJ est donc crucial. Lorsqu'ils ont précisément identifié la nature du Syndrome Béhémoth, il va falloir soutenir la victime de manière à raviver son désir de vivre. Vous l'aurez compris, c'est faire la lumière sur le roleplaying. Vous devrez sans doute prendre régulièrement à part le PJ « victime » afin qu'il puisse jouer les effets du syndrome de manière crédible. En face, ses compagnons devront s'opposer à son désir d'en finir, à son dégoût de tout et cette sensation d'un vide insondable. Sombre-Terre prête rarement à sourire…





7

LES MONTAGNES

7.1 La Mesa des Lumineux

7.2 La Forteresse de Gorconde

7.3 Le Pic des Verticaux

Introduction au milieu par Rusk

« Fils, j'aime les montagnes. C'est un endroit unique et tu sais pourquoi ? Parce que tu prends de la hauteur... J'apprécie de pouvoir discerner l'ennemi de loin, de pouvoir le perdre entre les rochers ou de lui tendre une embuscade. A toi de ne pas être l'ennemi en question...

L'essentiel, c'est de bien savoir où tu mets les pieds. Une montagne, ça se caresse comme une jolie Fouineuse. Faut pas l'effaroucher, faut faire les choses doucement et avec doigté. Sois attentif aux glissements de terrain, aux rochers qui n'attendent que toi pour dégringoler et emporter la moitié d'un versant. Si tu es attentif, la montagne deviendra ton alliée. Son isolement lui a permis d'échapper plus longtemps aux influences de l'Obscur.

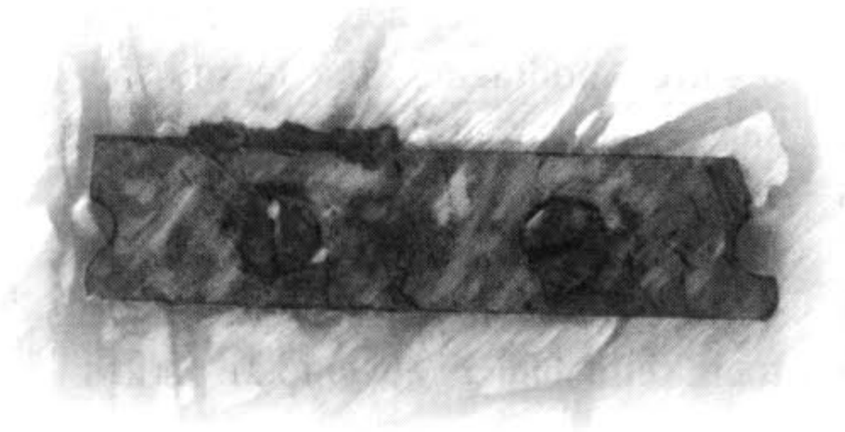
Pour t'équiper, ne te pose pas trop de questions. Un bon matériel d'escalade suffira à faire ton bonheur. A ce propos, méfie-toi des Fouineurs qui fournissent ce genre de marchandises. Ils ne s'y connaissent pas forcément bien en escalade et j'ai entendu dire que leurs cordes avaient tendance à se rompre facilement. En priorité, adresse-toi à des Marcheurs pour acheter le matériel.

Pour manger et pour boire, tu n'as pas à te faire de souci. Le célèbre chevret, que l'on prétendait si rare il y a encore une dizaine d'années, s'est répandu comme une traînée de poudre. Les uncias ne sont pas assez nombreux pour enrayer leur reproduction et avec un peu de patience, tu finiras bien par goûter à la chair du chevret. Sans compter la flore qui s'est remarquablement adaptée aux conditions climatiques. Non, tu ne risques pas de mourir de faim ou alors, il est temps pour toi de ranger la luxance...

Le danger viendra de certaines créatures qui vivent dans les hauteurs. Pas nécessairement celles que l'Obscur engendre. Celles-là s'aventurent rarement vers les sommets où les proies sont rares et difficiles à attraper. Le pire, c'est sans aucun doute l'uncia, un léopard des neiges redoutable dont les plus grands Prôneurs portent parfois la fourrure. L'uncia est une sacrée bestiole, fils. Un prédateur parmi les plus dangereux de Sombre-Terre. Affamé, il deviendra ton cauchemar. Il est capable de franchir des failles de plusieurs mètres, il peut se hisser grâce à ses griffes sur des rochers que tu pourrais croire inaccessibles à un tel animal, il peut te déchirer un manteau de cuir comme du papier. Si par malheur tu croises sa route, abandonne-lui tout ce que tu as de comestible. Mais n'espère pas gagner du temps. S'il n'est pas satisfait, il finira par se servir lui-même... Le meilleur moyen consiste à attraper un chevret et lui céder. J'ignore si l'uncia a une conscience mais certains Marcheurs l'ont vu abandonner sa traque une fois qu'il lui avait offert un chevret vivant.

Tu devras également redouter les takins. Certaines communautés ont su les domestiquer afin d'en faire des montures mais c'est exceptionnel. En règle générale, le takin vit en troupeau et défend sa progéniture avec beaucoup de courage. Si tu les laisses tranquilles, ils feront de même.

Je termine cette brève description de la faune par le singe blanc. On ignore encore beaucoup de choses sur le Yéti que nos ancêtres considéraient comme une légende. Une chose est sûre : le singe blanc est aussi redoutable qu'un uncia. Mais il est moins vorace et plus prudent. Du témoignage d'un Marcheur, je sais qu'une communauté a su comprendre les singes blancs et vivre avec eux. Mais, tout comme le takin, il s'agit d'une exception. En règle générale, le singe blanc fuit la compagnie des hommes. Un atavisme qui finira par s'oublier. J'ai l'espoir qu'un jour, le singe blanc sera roi des montagnes et protégera les Marcheurs. »





LE MESA DES LUMINEUX

7.1

TÉMOIGNAGE DE LILIAN, VOLONTAIRE NAHIA

« Oui, Rusk, c'est un endroit que l'Obscur essayera un jour ou l'autre de rayer de la carte. Faut dire que les Lumineux existent grâce à quelque chose qui vit dans les profondeurs de la montagne, derrière la mesa. Je ne sais au juste de quoi il s'agit mais je sais que des gars contaminés ont pu être sauvés là-bas. Mais ça a été très dur pour ceux qu'ont survécu à l'épreuve. Y portaient des traces de brûlure, leur regard n'était plus le même mais y z'étaient vivants et débarrassés du poison de l'Obscur. Moi, je n'hésiterai pas si, un jour, je me vois devenir une bête. J'irai revoir les Lumineux car je connais le chemin qui y mène jusqu'à la mesa à travers les montagnes.

Faut dire qu'ils se cachent bien, car un tel savoir excite les Maraudes... Mais les Lumineux ont de quoi les accueillir, pour sûr ! La première fois, j'y ai pas vraiment cru. J'pensais que c'était un masque ou un grimage. Seulement, y avait la taille, qu'était pas vraiment humaine... Plus de deux mètres cinquante, au bas mot. Après, seulement après, j'ai su que je venais de croiser des singes blancs. Ouais, Rusk, des singes blancs. Les Lumineux ont su en apprivoiser plusieurs et autour de la mesa, y'a des couples qui rôdent pour la protéger : un Lumineux et un singe blanc. Y sont toujours par deux et s'absentent une semaine durant avant de revenir à la mesa pour que d'autres prennent la relève la semaine suivante. J'sais pas combien y a de singes blancs au total mais j'sais qui faut pas vouloir attaquer la mesa des Lumineux. Non, faut pas vouloir... Ces singes blancs, y peuvent t'étrangler un rapazz avec un seul doigt. En plus, les Lumineux leur ont appris à utiliser des armes. Je t'assure qu'une seule de ces créatures vaut bien dix Gardiens du feu. Mais je m'explique pas comment y sont arrivés à les apprivoiser. Dans d'autres montagnes, par le sud, les singes blancs sont moins nombreux et surtout totalement sauvages. Alors ? Je m'doute que ça a un rapport avec ce qui est caché dans les grottes, avec toute cette lumière qui entoure parfois la mesa. C'est ça qui leur vaut de s'entendre avec des singes blancs... J'ai un conseil, pour toi, Rusk mais aussi pour tous ceux qui liront tes carnets. Si un jour, tu sens que l'Obscur se répand dans tes veines, tu sens que ton âme se déchire, tente de trouver la mesa. Moi, on m'a conduit jusqu'à là-bas les yeux bandés. Tu sauras seulement que t'es à proximité quand les singes blancs te tomberont dessus... »

Les lieux

La Mesa des Lumineux a été fondée autour d'un objet extrêmement précieux : une Pierre Runka du stellaire de Sol. Cette pierre Runka a été découverte par des Marcheurs qui édifièrent une mesa sur le flanc de la montagne où s'enfonçait la grotte protégeant la Pierre Runka. Au fil des années, les descendants des Marcheurs devinrent de véritables guérisseurs, des hommes et des femmes baignés par l'aura de la Pierre Runka. Cette aura leur permit également d'apprivoiser et surtout de comprendre les singes blancs qui vivaient dans la région. Les singes blancs devinrent leurs alliés pour défendre le chemin à la mesa et permettre uniquement aux cœurs purs d'y accéder.

La mesa en elle-même regroupe une vingtaine de maisons construites en pierre. On vit en communauté, sans secret pour personne. Les litiges sont réglés par un conseil de sept personnes réunissant les plus vieux. Au sein de la mesa, les armes à feu sont proscrites. Toute technique est d'ailleurs considérée comme tabou, excepté les filtres et les distillateurs. Pour vivre, on n'utilise que les ressources locales. La chasse et la cueillette sont rendues très faciles grâce à la présence des singes blancs. Pour les Marcheurs de passage, on offre la chair succulente du chevret.

Au total, les Lumineux sont une centaine et vivent ici lorsqu'ils ne sont pas dans les montagnes ou dans la grotte. L'entrée de la grotte se trouve à hauteur de la mesa, protégée par une tour (avec un passage au rez-de-chaussée fermé par deux lourdes herses en fer). La grotte n'est pas très grande mais se trouve au cœur de la montagne. Il faut franchir près de trois cents mètres de couloir avant de pénétrer à l'intérieur, baigné par une clarté magique. La Pierre Runka repose sur un rocher taillé par les Lumineux. Elle dispense jour et nuit une luminosité bienfaitrice (Chaque jour passé ici permet de récupérer automatiquement un point de Vie). Les cérémonies de purification ont lieu ici, en compagnie des Lumineux affectés à cette tâche.

Les singes blancs sont les héritiers du yéti qui, suite au Grand Cataclysme, a pu se reproduire beaucoup plus facilement que par le passé. Les singes blancs de la Mesa sont assez différents de leurs congénères. Au contact de la Pierre Runka, ils se sont humanisés et sont devenus, aux yeux des Lumineux, des individus à part entière. Chacun d'entre eux a un nom et une histoire. En revanche, ils ont conservé des traditions secrètes et s'absentent parfois sans raison pour gagner les montagnes. Pour les Lumineux, il s'agit vraisemblablement de la saison des amours.

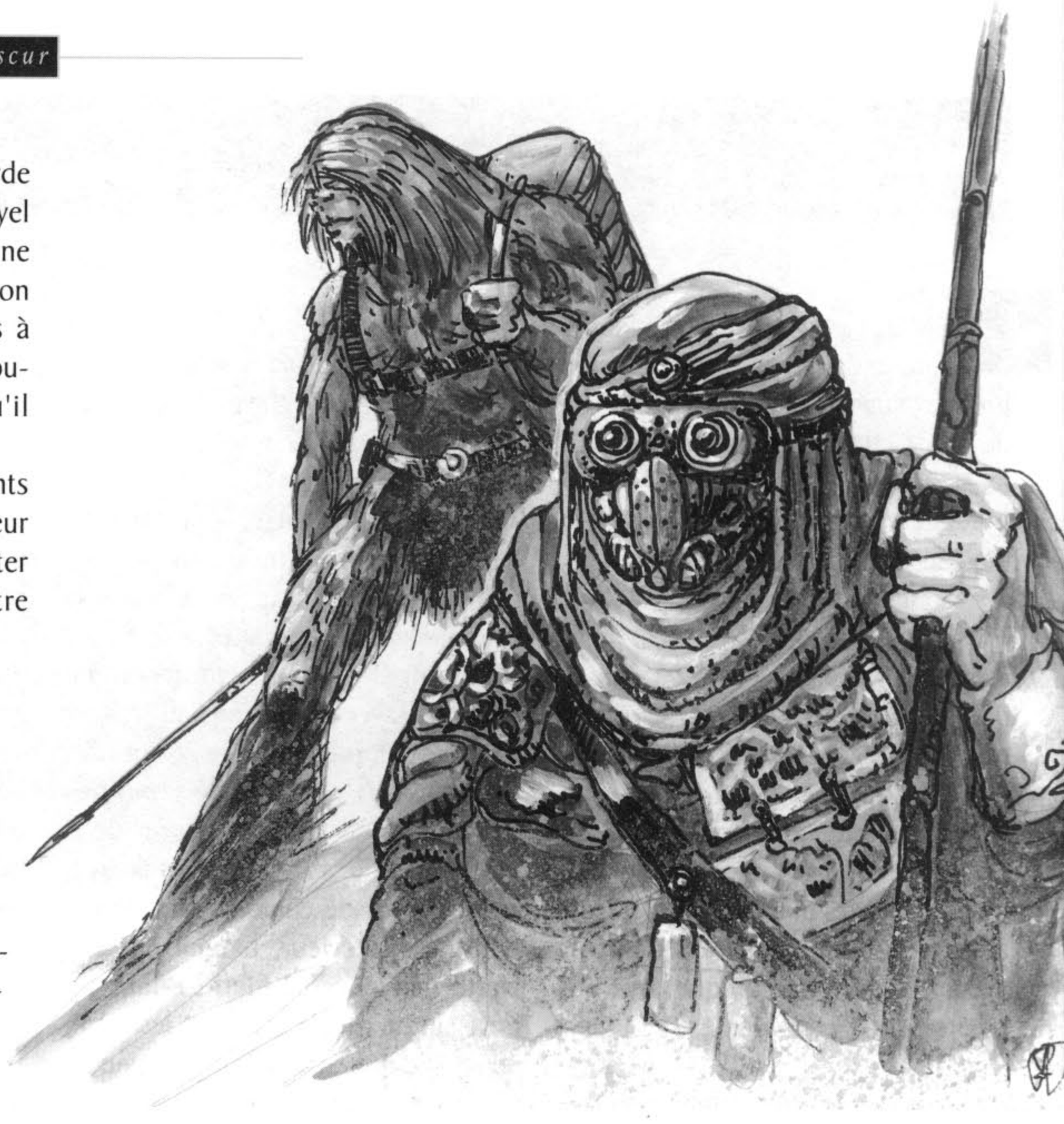
Pour protéger la Mesa, les Lumineux ont développé un système de « couple » extrêmement efficace. Chaque guerrier apprend à vivre avec un seul singe blanc qui devient son plus fidèle compagnon. Le couple vit dans les montagnes une semaine sur deux afin de protéger les sentiers et d'anticiper la venue d'une Maraude ou tout autre ennemi puissant. Par deux fois, les Lumineux ont dû livrer bataille contre une bande organisée. Par deux fois, ces bandes furent massacrées grâce aux singes blancs. Entre le Lumineux et son compagnon, on peut parler d'empathie. Lorsque l'un ou l'autre meurt, son compagnon dépérit souvent jusqu'à se laisser mourir. Il faut toute l'énergie des Lumineux pour empêcher l'homme ou le singe blanc de succomber au chagrin.

Les personnages

Rayel et Griffe Noire

Ce Lumineux et ce singe blanc forment le « couple » le plus célèbre de la mesa. Crayel est un homme d'une quarantaine d'années, de forte corpulence. Il a peu à peu coupé les liens qui le retenaient à la mesa et a décidé un beau jour de ne jamais rentrer, pour vivre jusqu'à la fin de ses jours parmi les singes blancs. Toutefois, il poursuit toujours sa mission et, avec Griffe Noire, ils continuent tous deux de veiller sur les chemins avec une efficacité redoutable. L'homme et « l'animal » se comprennent si bien qu'un seul regard suffit. En leur présence, on a le sentiment qu'ils sont nés jumeaux où qu'ils communiquent par la pensée.
Crayel et Griffe Noire s'aiment comme

deux frères. Un seul sujet de discorde risque peut-être de les séparer. Crayel aimerait en effet s'accoupler avec une femelle yéti afin de faire naître, selon lui, les enfants les mieux adaptés à Sombre-Terre. Griffe Noire est farouchement opposé à cette idée qu'il considère comme un tabou.
A l'égard des PJ, ils seront prudents mais sans mauvaise intention. En leur compagnie, les PJ pourront constater la réalité de cette alliance entre l'homme et le singe blanc.



RAYEME
PRETRE LUMINEUX.

Agé de cinquante-quatre ans (en partie grâce aux effets de la Pierre Runka), Rayème est le principal acteur de la cérémonie de purification. C'est à lui que revient la charge d'interroger celui ou celle qui demandera l'exposition à la Pierre Runka. Notons, pour l'occasion, que les Lumineux parlent de « Pierre Céleste ». Ils ne sont en aucun cas des Initiés (qui d'ailleurs cherchent activement à repérer la Mesa). En vivant durant sept jours auprès des futurs purifiés, Rayème s'efforce de voir qui aura la force de résister à l'épreuve de la purification.

Un individu sur deux ne peut pas être exposé à la Pierre Runka. Lorsque la semaine est écoulée, les candidats refoulés sont raccompagnés sous bonne escorte. Certains se révoltent lorsqu'on leur refuse le salut par la purification. Ils deviennent violents et doivent être maîtrisés avant d'être renvoyés dans les montagnes.
Rayème est un homme d'une grande bonté, toujours à l'écoute. Sa charge est lourde à porter car il est régulièrement obligé de refuser la purification à un « visiteur ». Il sait que l'épreuve le tuerait mais se doit de le laisser partir. Rayème se refuse à tuer ceux qui risquent de devenir des créatures de l'Obscur (comprenez des Shankréatures). Il respecte la vie, quelle qu'elle soit et tant que l'individu en face de lui n'est pas devenu une bête incontrôlable, il le laissera s'en aller.

SINGE BLANC TYPIQUE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 6 / Camoufler 3, Esquiver 3, Grimper 6
- FORCE 8 / Forcer 6, Porter 5
- HARGNE 6 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 5
- PRESTANCE 3 / Impressionner 5, Influencer 4
- RÉSISTANCE 6 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 5
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 3, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

ARMES :	**DOMMAGES :**
Poings et Griffes	+4
Morsure	+6

PROTECTION
Fourrure (Protection 2)

REMARQUES :
Le Singe Blanc, pratiquement aussi intelligent qu'un homme, n'est pas limité en quoi que ce soit dans sa manière de répartir les dés de son Potentiel de Combat (Hargne + Agresser).

VIE : 18 ENERGIE : 6

QU'EN FAIRE ?

L'objet de la Mesa des Lumineux est avant tout de proposer à vos joueurs un moyen de sauver un PJ atteint par l'Archessence Shankr. C'est une solution à mener avec prudence, qui ne doit pas surtout pas devenir systématique. Dans le monde de Sombre-Terre, les occasions d'éradiquer l'Archessence Shankr sont très rares et doivent le rester pour le moment. En revanche, le lieu peut devenir une quête en soi et permettre au PJ de sauver son âme, au cas où... Ceci étant, l'épreuve de la purification telle qu'elle est pratiquée par les Lumineux, est périlleuse et parfois mortelle. Elle laissera nécessairement des séquelles physiques et mentales. Rayème et les siens ne sont pas infaillibles et il est arrivé à plusieurs reprises qu'un purifié soit sauvé au prix de sa santé mentale. En théorie, Rayème est capable de juger de la résistance du sujet mais tout dépend de la volonté dudit sujet, de l'état d'avancement de la contamination et de la nature même de cette contamination. Autant de facteurs qui augmentent la marge d'erreur.

La cérémonie se déroule durant vingt quatre heures. Le conseil se réunit dans la grotte en compagnie du futur purifié. Lavé et nu, celui-ci va d'abord porter la Pierre Runka dans ses mains durant une heure afin qu'elle considère la nature et la force de l'Archessence Shankr contenue dans son corps. Durant cette heure, le sujet ressent un sentiment profond de béatitude et de légèreté. Ensuite, la Pierre est replacée dans son écrin et le sujet suspendu au-dessus, pieds et poings solidement attachés (les brûlures sont telles qu'il tentera tout pour y échapper). La Pierre va alors agir et purifier le corps du malheureux en le laissant pour mort.

Il existe deux problèmes de taille que les Lumineux refusent pour l'instant d'envisager. D'une part, la Pierre Runka s'affaiblit à chaque cérémonie purificatrice. Depuis que la mesa existe, sa luminosité s'est réduite de moitié (pour trente-deux sujets purifiés). D'autre part, aucun Lumineux ne sait si l'Archessence Shankr est définitivement éradiquée ou si elle est simplement endormie... Aucun sujet purifié n'est pour l'instant venu témoigner d'une réapparition du mal. Mais sur aussi peu d'individus et surtout avec les dangers qui menacent les Marcheurs de Sombre-Terre, comment savoir si cela n'a pas été le cas ? La réalité est différente. L'Archessence Shankr ne disparaît pas complètement, elle s'annihile en grande partie, mais un résidu demeure, qui se transforme et devient terreau de la future Gaïa à l'intérieur de la grotte (voir pour cela le supplément Les Pyramides de Nâh). Cette vérité ne prêtera à conséquence que dans plusieurs années...

LA PURIFICATION

Plus la victime est contaminée par l'Archessence Sombre, plus douloureuse et plus difficile sera la purification. Le tableau ci-dessous précise les tests à effectuer pour le personnage contaminé, et les séquelles éventuelles qu'il subit, selon son niveau de contamination à l'Archessence Shankr (voir Les Marcheurs).

◆ Résister à la douleur physique : Test de Hargne + Supporter, contre un SR égal au niveau de contamination (de 1 à 4). En cas d'échec, la victime perd connaissance.

◆ Résister à la douleur mentale : Test de Trempe + Surmonter, contre un SR égal au niveau de contamination (de 1 à 4). En cas d'échec, la victime essaie par tous les moyens de s'échapper. Si elle est contrainte à rester sur place, elle pousse des hurlements.

En fonction du degré de contamination, les séquelles sont plus ou moins importantes.

Séquelles physiques

La victime subit des dégâts à hauteur de (niveau de contamination)D6. Elle a droit à un test de Résistance pour limiter les dommages. De plus, les séquelles sont les suivantes : la victime, une fois soignée, ne récupérera pas l'intégralité de ses points de Vie initiaux. Ils ne seront plus que de (Points de Vie) – (Niveau de Contamination). Enfin, la victime perd définitivement un point de Prestance si elle est contaminée au niveau 3 ou 4.

Exemple : Druss était contaminé au niveau 2 avant de subir la purification. Il subit la perte de 2D6 points de Vie. Les dés donnent 7. Druss a droit à un test de Résistance pour limiter les dommages. Sa résistance est de 3, il lance 3 dés et obtient 2 réussites. Sa perte de points de vie n'est plus que de 5. Ses points de Vie initiaux étaient de 14. Mais les séquelles subies les ramènent définitivement à 14 – 2 = 12 points de Vie. Comme la contamination de Druss n'était que de niveau 2, il ne perd pas de point de Prestance.

Séquelles psychologiques

A l'issue de la cérémonie, la victime doit tenter un test de Trempe + Résister contre un seuil de 1 + (niveau de contamination). Si le test échoue, la victime sombre dans la folie. Si c'est un PJ, elle devient définitivement un PNJ, jouée par le MJ. On voit bien qu'il s'agit là d'un test crucial, et que le joueur a tout intérêt à dépenser des points d'énergie pour ce test.



LA FORTERESSE DE GORCONDE

7.2

TÉMOIGNAGE DE MANFREDIGEL, FOUINEUR PHÉNICIEN

L'homme est maniéré. Il porte des habits baroques et un chapeau à large bord.

« — Enfin, Rusk, tu imagines ! Je ne suis pas un Prôneur mais tout de même ! On ne traite pas les gens de cette façon. J'ai ma dignité, par la Sainte Lucille...

— Arrête tes histoires et parle-moi de Gorconde... s'il te plaît.

— Hum... c'est bien parce que c'est toi, Rusk. Je ne tiens pas à ce que cette affaire s'ébruite.

— Tu peux me faire confiance.

— Soit, soit, monsieur le Marcheur. A l'époque, je voyageais dans les montagnes pour le compte d'un riche négociant nâhia. Une expédition lourde, avec une dizaine d'esclaves, cinq Séides et trois gros chariots. Malheureusement, on a croisé la route d'une Maraude. L'expédition fut balayée, je parvins à m'échapper et après plusieurs jours d'errance, je finissais dans les mains des cavaliers de Gorconde.

— Des cavaliers ?

— Ils montent des takins. Ils en ont fait des bêtes de guerre, caparaçonnées et capables de charger avec leurs satanées cornes. Je n'ai pas essayé de résister et j'ai été conduit jusqu'à la forteresse. Un sacré bâtiment, foi de fouineur. Une citadelle imprenable, construite sur le flanc d'un piton rocheux avec un seul sentier escarpé pour accéder au pont-levis. Aucune Maraude n'a jamais tenté de la prendre d'assaut. Ce serait du suicide. Enfin, quoi qu'il en soit, j'ai été introduit dans le donjon et mené dans des appartements luxueux. Sur le moment, j'ai cru à un rêve éveillé. On me traitait comme un prince. J'eus droit à un bain, je fus parfumé, habillé d'étoffes précieuses. Jamais je n'avais senti aussi bon, jamais je n'avais senti la caresse de la soie sur ma peau.

— Où est le problème, alors ?

— Attends ! Le soir même, frais et dispos, je suis invité à rejoindre le sommet du donjon, toujours sous bonne garde. Je m'étais étonné, depuis mon arrivée, de ne pas voir de femmes. Et pour cause... Elles étaient toutes au dernier étage du donjon, vautrées dans des fauteuils de cuir rouge, entourées par des esclaves. Je n'oublierai jamais cette scène. Leur visage rubicond, leurs petits yeux porcins et leurs joues flasques. Un véritable cauchemar. Elles me toisaient comme un fruit mûr. Je ne suis pas né de la dernière pluie, Rusk, et j'ai vite compris ce qu'elles attendaient de moi. Ne souris pas, par Solaar, tu ne sais pas ce que j'ai enduré là-bas !

— Je souris car j'aime les femmes fortes. C'est un signe de bonne santé, tu ne trouves pas !

— Pas comme ça, pas comme elles ! Elles étaient vingt et une, Rusk. Pas une, pas trois, mais vingt et une !

— Tu n'as pas dû t'ennuyer.

— Ce n'est pas drôle. Je n'avais pas les moyens de les honorer toutes. Je ne suis pas un Gardien du feu. Regarde-moi, je suis plus maigre qu'un chevret ! En plus, j'ai le cœur fragile.

— Continue ton histoire.

— Oui... Ça a duré plus d'une semaine. Tu dors le jour et le soir, tu te rends disponible... enfin tu sais de quoi je parle.

— Très bien. Et je ne vois toujours pas où peut bien être le cauchemar dont tu me parlais.

— Tu ne dois pas seulement les honorer, Rusk. Tu dois attendre que les enfants naissent et t'occuper d'eux.

— Explique...

— Tu ne quittes jamais plus Gorconde en théorie. Tu deviens guerrier ou tu t'occupes des gosses... à vie. »

Les lieux



La forteresse de Gorconde est un matriarcat dirigé par vingt et une femmes dont l'obésité est un signe de puissance. Cette communauté est née un demi-siècle plutôt sous l'égide de plusieurs femmes autoritaires qui occupèrent la forteresse, la rebâtirent et en firent une solide citadelle. Par la suite, profitant du gibier et de la végétation relativement épargnée dans la région, elles commencèrent à capturer des Marcheurs pour en faire leurs esclaves. Ils étaient peu nombreux mais totalement dévoués. Ces femmes avaient un but unique : rendre la région aussi sûre que possible en formant une garde fidèle (les cavaliers sur takin) et former une génération de mères nourricières pour le salut de Sombre-Terre. En effet, elles étaient convaincues que le salut des futurs nouveau-nés passeraient par l'obésité de leur mère. La graisse était une protection physique et spirituelle (!), un écran pour empêcher l'Obscur de contaminer les générations à venir. Cette folie a été affinée et pensée de telle manière que les femmes d'aujourd'hui y croient dur comme fer. En pratique, cela se traduit par plusieurs choses :

◆ Lorsque le nouveau-né est une fille, elle est immédiatement mise à l'écart pour succéder à sa mère. Neuf jeunes filles, entre six mois et douze ans, vivent actuellement dans les étages inférieurs du donjon. Toutes sont obèses et nourries pour le rester.

◆ Lorsque le nouveau-né est un homme, il est éduqué pour devenir un esclave ou un guerrier. Actuellement, la garnison réunit trente-deux hommes (avec dix takins de guerre) tandis que les esclaves sont au nombre de quinze (de 14 ans à 35 ans).

◆ Lorsque des étrangers sont capturés par les cavaliers, tout dépend de leur sexe. Une femme sera invitée au sommet du donjon où les membres du matriarcat tenteront de la convaincre de devenir l'une des leurs (ce n'est encore jamais arrivé...). Un homme, lui, deviendra esclave après les avoir toutes honorées. La fréquentation est rare dans cette région des montagnes, c'est pourquoi chaque étranger est pris en charge avec soin. Pour éviter qu'il ne se rebelle, on utilise des drogues qui affaiblissent sa volonté et le transforment en « gentil garçon ». Ces drogues sont fabriquées à partir des plantes qui poussent dans la région, dont une nommée la Songeuse.

La forteresse en elle-même compte un donjon circulaire de sept étages et un rempart en demi-lune renforcé par quatre tours carrées. Dans la cour, on trouve la plupart des bâtiments servant au quotidien (cuisine, atelier, etc.).

Les personnages

Lafa

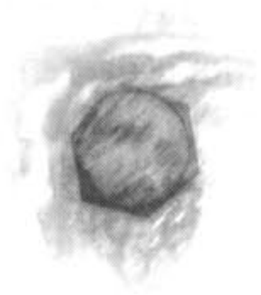
C'est l'une des jeunes filles obèses qui vivent dans le donjon. Lafa mange cinq fois par jour comme toutes les filles condamnées au même sort. Sa vie se résume à tisser et à manger, tout effort étant proscrit (elle risquerait de brûler sa graisse « céleste »). Mais Lafa ne supporte pas cette vie-là, surtout depuis sa rencontre inopinée avec un Marcheur de passage. L'homme s'était échappé des geôles avant que les drogues ne l'abrutissent et s'était caché dans la chambre de la jeune fille. Agé de seize ans, Lafa fit de ce pauvre homme son prince charmant. Malheureusement, ce dernier fut repris et devint esclave. Depuis, Lafa s'efforce de trouver un moyen de le sauver. En présence des PJ, le cœur tendre de Lafa pourra facilement s'emballer. Une romance peut naître d'un regard et faire de la jeune fille un allié précieux. Elle est extrêmement futée et peut éventuellement permettre aux PJ de s'évader.

Gayagel
mere nourriciere

Elle est l'une des vingt et une femmes du Matriarcat. Enorme et pratiquement incapable de se mouvoir par elle-même, elle s'en remet à ses esclaves pour grossir encore et attendre la « divine semence » des prisonniers. Gayagel est très bavarde. Elle apprécie de tenir ses amants auprès d'elle pour discuter jusqu'au bout de la nuit et expliquer son point de vue. A ceux qui s'étonnent que l'on choisisse des gens venant de l'Obscur risquant d'être contaminés, elle répond que seuls les Marcheurs sont précisément capables de porter en eux des gènes résistants à l'Obscur. Elle peut devenir douce et prévenante si on l'écoute avec attention. Il est difficile de l'abuser mais avec un peu de talent, on peut la séduire et retarder le plus longtemps possible son statut d'esclave.

Lok de Jer
ancien Marcheur

Devenu esclave de la forteresse, Lok de Jer a de brefs moments de lucidité malgré les drogues administrées. A de tels moments, il note fiévreusement tout ce qu'il sait de lui afin de préserver son libre-arbitre. Clairvoyant et malin, il sait que le seul moyen d'échapper aux drogues est d'exercer son esprit, de ne jamais baisser les bras. Il combat l'apathie en se racontant, en dénonçant la vie qu'il mène à Gorconde. A ce jour, ses écrits n'ont pas été découverts. A terme, Lok de Jer compte bien prendre sa revanche et mener une action d'éclat pour faire disparaître le matriarcat. A cette fin, il guette les étrangers en espérant trouver ceux qui seront capables de mener la révolte. L'arrivée des PJ est une occasion rêvée. Dès qu'il le pourra, il leur fera transmettre ses écrits (sur des feuilles séchées et des peaux) afin qu'ils profitent de ce qu'il a vu et entendu (notamment où se trouve la salle d'armes, comment s'organisent les tours de garde etc.). Naturellement, ses écrits sont confus et parfois contradictoires. Si les PJ veulent s'y fier, ils ont tout intérêt à prendre garde aux erreurs...



Qu'en faire ?

Mettre en scène la forteresse de Gorconde commence nécessairement par l'embuscade des cavaliers montés sur takin.

Les cavaliers attaquent avec beaucoup de prudence, généralement avec l'aide de plusieurs complices disposant d'armes de jet. Ils opèrent souvent dans des défilés étroits. Cinq cavaliers sur takin ferment les deux accès du défilé tandis que cinq arbalétriers, en hauteur, tiennent en joue les futurs esclaves. Si, malgré tout, les PJ tentent de prendre la fuite, ils n'ont pratiquement aucune chance à moins de s'attaquer aux cavaliers pour s'emparer des montures.

Si les PJ sont capturés, le cauchemar commence plutôt bien. Tous les

CAVALIERS DE LA GORCONDE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 1, Grimper 2
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 1
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 1, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Motiver 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Esponton 3, Arbalète 3
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 2
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Gorconde 3, Religion 3
- Relations 2 / Forteresse de Gorconde 4
- Survie 3 / Takin 4, Chevret 3, Rapazz 2, Obscur 2, Montagnes 4
- Techniques 1

ARMURE :
Cuir (Protection 1)

ARMES :
Esponton : Dommages +3 (Force comprise), Défense +2
Arbalète : Dommages +3

VIE : 14
ENERGIE : 5

TAKIN

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Esquiver 1, Grimper 3
- FORCE 10 / Forcer 6, Porter 8
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 8 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
- SENS 3 / Observer 3
- TREMPE 3 / Surmonter 5

ARMES : **DOMMAGES :**
Cornes +4 (+7*)
(*) Dommages en cas de charge

PROTECTION
Cuir épais (Protection 2)

VIE : 20 ENERGIE : 1

REMARQUES :
Le Takin consacre automatiquement 3 dés de son potentiel de combat (Hargne + Agresser) à l'initiative. Le reste est systématiquement consacré à l'attaque.

hommes sont menés dans un étage du donjon pour être lavés, parfumés et soignés si besoin est. L'étage est sous bonne garde et les esclaves, avec leur regard vide, sont bien incapables de venir en aide à qui que ce soit. Le soir même, les hommes sont menés au dernier étage du donjon dont un tiers du mur est une grande baie de verres colorés. Les vingt et un membres du maitriarcat sont présents, affalés dans leurs fauteuils, vêtus de robes affriolantes (enfin, presque...) et parés de bijoux. Il y a là une fortune et si les PJ parviennent à mener une révolte à son terme, nul doute qu'ils trouveront là de quoi se dédommager (l'équivalent de 1000 lux environ). De toute façon, les PJ devront vivre plusieurs nuits dans les bras de ces femmes en ayant à cœur de les honorer du mieux qu'ils peuvent. Dans le cas contraire, ils risquent coup de fouets et privation de nourriture.
Pour s'évader, les PJ ont tout intérêt à donner le meilleur d'eux-mêmes. Tant que les femmes voudront coucher avec leurs prisonniers, ils ne seront pas drogués et auront toute latitude pour agir. Sans compter que la ou les femmes parmi les PJ sont traitées comme des invitées et abritées dans une petite maison qui s'élève dans la cour de la citadelle.
Pour tenter de s'évader ou faire tomber la forteresse, il faudra se débarrasser de la garnison, soit trente-deux hommes armés. La nuit, seule la moitié est debout, disséminée dans les quatre tours et le donjon. Le jour, l'autre moitié part en expédition à l'extérieur pour chasser, cueillir et capturer éventuellement de nouveaux prisonniers.





TÉMOIGNAGE DE RUSK LUI-MEME. QUI SE RENDIT UNE FOIS SUR LES LIEUX.

« A l'évidence, cet endroit est étrange. La mort et l'espoir s'y mêlent sans qu'il soit possible de désigner un vainqueur. Le pic est très difficile à atteindre. Dans ces montagnes, les vents sont si puissants qu'ils peuvent emporter un homme dans son sommeil. Il faut sans cesse s'attacher dès lors que la tempête se lève. Le vacarme est infernal : des mugissements ininterrompus qui saturent vos tympans et peuvent vous rendre fous.

En revanche, si vous ne cédez pas, si vos pas vous conduisent au cœur des montagnes, vous trouverez le cœur du cyclone, un endroit épargné où les vents s'engouffrent rarement. Imaginez une ceinture de hautes montagnes en entourant une seule : le pic des Verticaux. Pour y accéder, il n'existe qu'un col étroit en forme de couloir mortel, lissé par les vents qui soufflent à l'intérieur à une vitesse terrifiante. Il faut choisir son moment pour s'engager dans ce couloir, un bref instant d'accalmie. Une erreur de jugement et les vents vous saisissent comme une feuille morte pour vous fracasser contre les parois.

Une fois le col franchi, vous êtes en sécurité. Un petit chemin permet de descendre dans l'étroite vallée qui cerne le pic des Verticaux. Ce dernier ressemble à un poignard tant ses versants sont raides. Une végétation curieuse pousse sur les parois, de petits arbustes de couleur rougeâtre qui étoilent les flancs comme des gouttes de sang.

Et puis, si on dispose de jumelles ou si on entreprend de grimper, on distingue les premiers hommes qui vivent dans cet endroit inhospitalier : les Verticaux. Ils vivent à même les flancs de la montagne, presque en permanence. De petites grottes leur permettent de dormir à l'abri mais ils passent l'essentiel de leur temps à se harnacher pour évoluer le long des parois à pic.

Mais ce qui, pour moi, constitue le plus étonnant, c'est sans nul doute la vocation de ces Verticaux. Ils ne sont pas là par hasard, loin de là. Ils sont là pour récupérer l'ensemble des engins volants qui viennent s'échouer, je devrais dire se « fracasser », sur le pic. Ces engins sont le plus souvent ceux des inventeurs qui tentent leurs essais dans la région pour profiter des vents forts. Oh, ils ne sont pas très nombreux mais régulièrement, leurs engins franchissent le sommet des montagnes pour finir contre les flancs du pic. Et, depuis au moins deux générations, les Verticaux récupèrent ce qu'ils peuvent pour pouvoir lancer, un jour, leur propre appareil volant. Curieux, n'est-ce pas ? Songez à ces hommes et ces femmes qui passent leur temps à fixer le ciel en attendant qu'un pauvre inventeur vienne mourir... Bien souvent, il n'y a pas grand-chose de bon à récupérer mais les Verticaux sont patients, très patients. Sans compter que la région attire de plus en plus d'inventeurs... »







LES LIEUX

Seule Sombre-Terre pouvait ainsi accoucher d'un tel décor. Le pic des Verticaux agit plus ou moins comme un aimant. Les vents qui balaient la région viennent mourir ici en apportant parfois quelque engin volant à l'agonie.

La communauté des Verticaux fut fondée par un seul homme, un inventeur phénicien obsédé par les engins volants. A la tête d'une fortune, il monta une expédition avec plusieurs confrères afin de trouver une région propice à ses essais. Après de nombreuses péripéties, ils parvinrent au cœur de la région et s'y installèrent avec leur famille. Epargnée par l'Obscur (aucune créature ou presque ne s'avisait de franchir le col décrit ci-dessus par Rusk), la communauté put se développer dans un milieu quasi-autonome avec ses plantes, ses petits rongeurs ainsi que des chevrets (l'expédition avait attrapé plusieurs couples au cours du voyage afin qu'ils se reproduisent ici).

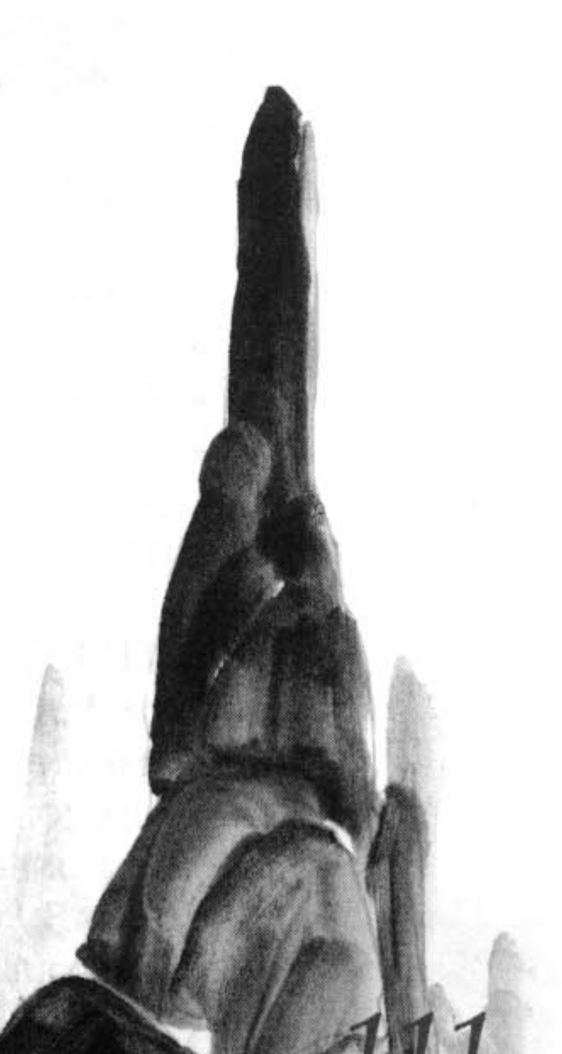
Dans les premiers temps, la communauté vécut au pied du pic, dans l'étroite vallée ceinturée par les montagnes. Mais lorsque les premiers engins vinrent se fracasser sur les flancs du pic, la communauté changea de visage. On décida de quitter la terre ferme pour s'aventurer sur les parois et y vivre afin d'être le plus rapidement sur les lieux du « crash ».
Aujourd'hui, les Verticaux sont environ quatre-vingt, disséminés en plusieurs familles qui vivent chacune sur un flanc du pic. Des grottes aménagées permettent de survivre facilement, à l'abri des vents. Régulièrement, une famille descend dans la vallée pour récupérer les épaves qui ont dégringolé jusqu'au sol et chasser quelques chevrets pour leur viande, leur peau et leur fourrure.

Sur les parois, les Verticaux ont développé des systèmes ingénieux pour se déplacer rapidement. Les chutes sont rares et en l'absence de métaux, ils ont appris à se servir des arbustes (qu'ils appellent les Ecarlates) pour se harnacher. Les Ecarlates ont en effet des racines extrêmement solides pour pouvoir résister aux vents. Ces racines sont devenues des cordes idéales pour permettre aux Verticaux d'évoluer sans risque.

Dans la plus grande grotte du pic, les Verticaux ont également entrepris de construire un engin volant en profitant de tous les objets, les plans et les témoignages (les quelques inventeurs agonisants qu'ils purent maintenir en vie le temps qu'il raconte ses travaux...) recueillis depuis la création de la communauté. La grotte est organisée comme un atelier, avec la structure du futur dirigeable et des tables où s'entassent outils de navigation, plans, maquette etc. Ici, tout est réalisé à partir des matériaux de récupération. Des pigments permettent d'écrire sur les peaux des chevrets, des feuilles roulées et séchées deviennent de petits baguettes pour réaliser des maquettes etc.

Le projet n'est bien évidemment pas abouti. Les engins volants qui parviennent jusqu'au pic sont rares (environ une dizaine par an) et sont souvent l'œuvre d'individus trop fous pour voir leurs travaux développés dans un stallite...







LES PERSONNAGES

PARFISSE
VERTICAL EXTRÉMISTE

C'est un garçon de vingt ans à l'esprit retors qui prône le départ de la communauté et l'accélération des travaux. D'un tempérament fougueux et impatient, Parfisse est à la tête d'une petite minorité qui pense que la communauté est devenue trop attentiste. Parfisse soutient surtout qu'il ne faut plus rien espérer des inventeurs qui s'essayent à voler dans la région. Les Verticaux possèdent assez de connaissances pour s'envoler dans les mois à venir. Les plus âgés de la communauté s'opposent violemment aux propos tenus par Parfisse. On l'accuse de sacrifier des années de travail et malgré son jeune âge, on craint qu'il ne devienne le porte-parole d'une génération d'impatients. Pour le moment, Parfisse n'a pas rallié suffisamment de Verticaux à sa cause pour pouvoir imposer un départ anticipé. En revanche, l'arrivée des PJ pourrait lui permettre de prendre l'avantage. Les Verticaux ne disposent que de lances et d'arcs pour la chasse du chevret. La présence des PJ, armés comme on l'imagine, permettrait d'organiser un véritable coup d'état, de chasser les « tièdes » et de se consacrer uniquement à la construction du futur dirigeable.

JOSUEL
VERTICAL MODÉRÉ

Il est le plus vieux Vertical de la communauté. Josuel a tout du sage, avec sa longue barbe blanche et ses discours posés. Il fait partie des prudents, de ceux qui pensent qu'on ne peut tout sacrifier sous prétexte que les vents n'apportent plus rien d'utile. Malgré son âge (près de cinquante-cinq ans), il continue de se déplacer sur les parois du pic, et ce, avec expérience et agilité. Josuel sera très compréhensif et très accueillant à l'égard des visiteurs. A ce jour, seul Rusk a franchi le col pour les rencontrer. L'arrivée des PJ sera pour Josuel l'occasion d'en apprendre le plus possible sur l'histoire de Sombre-Terre au-delà des montagnes. Il invitera les PJ à partager sa grotte, à raconter leurs souvenirs. Si un Bâtisseur se trouve parmi les PJ, Josuel fera tout pour le garder auprès de lui le plus longtemps possible et lui demander son avis sur les projets en cours. En attendant, les autres PJ seront invités à partager le quotidien des Verticaux et pourquoi pas, à apprendre à se déplacer sur des parois à pic grâce aux racines d'Ecarlates.

En terme de règles, pour chaque semaine passée chez les Verticaux, les PJ ont le droit de tenter d'améliorer leur talent Grimper, selon la règle fournie de l'expérience de Dark Earth (Livret I, p.102). Accordez-leur, chaque semaine, un nombre de points de Vécu égal à leur Talent Grimper. Limitations : Les PJ ne peuvent utiliser ces points de Vécu que pour augmenter le talent Grimper. Ils n'ont pas le droit de dépenser de l'Energie pour améliorer leurs chances. Enfin, ils ne peuvent progresser au maximum que de 2 points, quel que soit le temps passé sur place.

VERTICAL TYPIQUE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 6
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 4
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 3
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 1
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 1, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Ecorcheur 3, Articule 2, Etoiles 4
- Communication 2 / Baratin 1, Eloquence 2
- Erudition 2 / Avant 1, Lettres 3
- Relations 2
- Survie 3 / Chevret 3, Rapazz 3, Obscur 2, Montagnes 5
- Techniques 2 / Vent 4

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Ecorcheur : Dommages –1, puis doublés (Bonus de Force compris)
Articule : Dommages +2 (idem)
Etoiles : Dommages + 1

VIE : 13
ENERGIE : 7

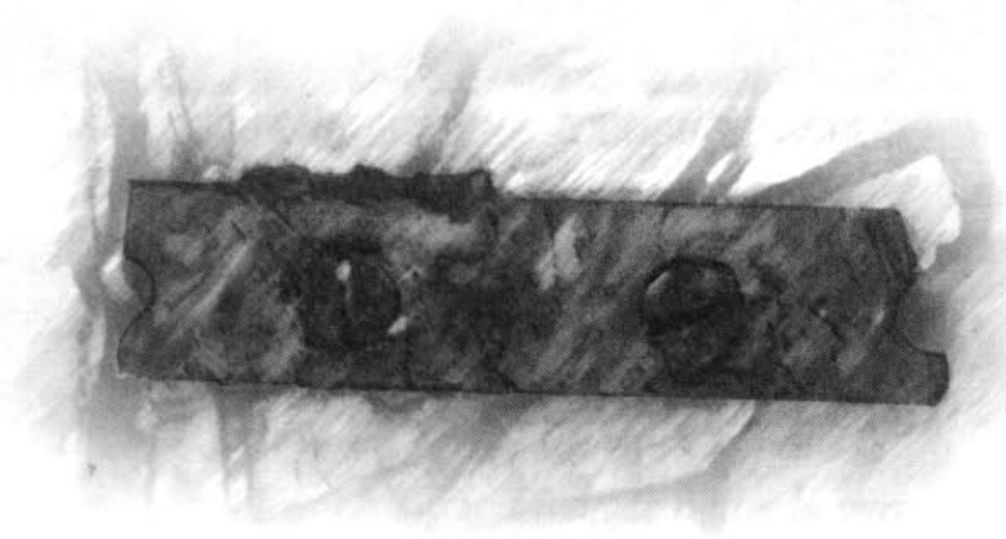
QU'EN FAIRE ?

Pour les PJ, le pic des Verticaux peut d'ores et déjà devenir un endroit préservé, une retraite où ils pourront s'estimer à l'abri des menaces de l'Obscur. A bien des égards, la vie de cette communauté est aisée. Les Verticaux mangent à leur fin, ne redoutent que les vents (et, à présent, ils les connaissent si bien que les accidents sont exceptionnels) et travaillent en paix sur leur futur dirigeable.

Mais le pic des Verticaux peut aussi devenir un enjeu. Les compétences des PJ risquent de faire évoluer la situation, dans le sens des modérés ou des extrémistes. Si les PJ décident de prendre parti pour le camp de Parfisse, ils peuvent envisager d'être à la tête d'un dirigeable dont la fiabilité dépendra non seulement d'eux mais également de vous. Nous vous laissons entière liberté de décider si oui ou non le projet des Verticaux n'est pas une folie douce. Estimez-vous que les PJ gagneraient à pouvoir voyager dans le ciel de Sombre-Terre ? Si oui, les conséquences peuvent être importantes. Une telle innovation technique motivera les convoitises, qu'elles soient de la part des Maraudes ou des dirigeants des stallites.

Ceci étant, il existe un problème de taille dans les moyens dont dispose le dirigeable pour s'envoler. Une chose est sûre, il ne s'agit pas d'un dirigeable classique avec une enveloppe gonflée à l'hydrogène. A moins que l'imagination des PJ soit à toute épreuve, le seul moyen envisagé par les Verticaux pour se déplacer reste les vents. Et ces derniers ne sont pas si puissants une fois que l'on dépasse les montagnes de la région. Le dirigeable ou l'engin volant ressemble donc plus à un immense deltaplane muni d'éoliennes et de voiles. De quoi aller à la catastrophe dès le premier envol. A contrario, si aucun Bâtisseur digne de ce nom ne se trouve parmi les PJ, le discours de Parfisse doit apparaître cohérent. Les PJ peuvent penser que l'engin est tout à fait capable de voler, et ainsi se consacrer corps et âme au projet. Dans ce cas, mieux vaut recommander son âme à Solaar lorsque les vents tomberont...

Cela va sans dire que le discours de Parfisse doit être exalté et convaincant. Confronté aux techniques mises en pratique dans l'atelier, un Marcheur doit être en mesure d'y croire et de ne pas douter de la fiabilité de l'entreprise.





8

LES MORTEZONES

8.1 L'ABRI

8.2 LE CRATÈRE

8.3 LE CAMP DES NUKOMS

Introduction au milieu par Rusk

« De tous les milieux que j'ai connus, ce sont les Mortezones qui m'ont le plus impressionné, Fils. Si tu peux éviter de t'y aventurer, n'y va pas, c'est une expérience dont tu peux te passer sans avoir honte.

Parfois, hélas, on ne peut pas faire autrement que de les traverser. Certaines sont si vastes, qu'à moins de faire demi-tour, tu ne pourras pas atteindre l'objectif que tu t'étais fixé. Et puis, dans l'Obscur, on ne peut pas toujours revenir sur ses pas. Quand les voulpes ou les Maraudeurs sont à tes trousses, que tu n'as plus de rations, ou que tu t'es tout simplement perdu, mieux vaut avancer plutôt que reculer.

Lorsque tu pénètres dans une Mortezone, tu as intérêt à bien connaître la topographie des lieux et à respecter quelques principes si tu veux survivre. Déjà, il est primordial de savoir très vite où tu te trouves. Contrairement à d'autres milieux, tu ne réaliseras pas forcément que tu as mis les pieds dans une Mortezone. Ce n'est pas pour rien que beaucoup de grands Marcheurs y ont laissé leur peau. Mon avis personnel, c'est qu'ils n'ont pas réalisé à temps où ils se trouvaient. Une Mortezone, ça ressemble un peu au Chaos, ça ressemble parfois au désert, on dirait l'Obscur classique. Mais ça n'est rien de tout ça.

Le premier indice pour la reconnaître, c'est l'obscurité. En ces lieux maudits, c'est comme si la lumière était aspirée par le sol. On n'y voit encore moins que lors des nuits sans vent dans l'Obscur. Si tu n'as pas de lumière avec toi, tu es aveugle, Fils. Ton seul espoir est d'arriver à faire du feu : utilise tes pierres à silex, frappe sur un rocher avec ton arme pour produire une étincelle, et brûle quelque chose, n'importe quoi, de l'huile, si tu en as, des feuilles de rueg, tes cheveux, tes habits s'il le faut. Sacrifie tout ce que tu peux si tu as une chance, une toute petite chance, d'allumer un feu. Si tu n'y arrives pas, tu es mort.

Si tu as une lampe, une luxance ou un lampanion, ce que tu verras ne te rassurera guère. Une terre ravagée, couverte de cendres, des rochers hérissés ou au contraire comme fondus par une chaleur inimaginable, des cratères fumants un peu partout, des trous remplis d'une eau acide et bouillonnante, des champignons rabougris aux couleurs trop vives pour être naturelles... Surtout, ne les mange pas ! Ils sont comestibles, mais ils te fileront la maladie « invisible », celle qui consume ton corps à l'intérieur à petit feu et dont on ne guérit pas. Si tu l'attrapes, elle te fera maigrir, pâlir, cracher du sang, puis crever. Evite d'ailleurs de manger le gibier de la région, tu pourrais choper la crachetou ou cette même maladie invisible, héritage de l'Avant, qui semble empoisonner toute la zone. Seuls les poissons ou les batraciens, apparemment protégés par l'eau, sont comestibles. Leur chair est fade, mais nourrissante.

Il y a une autre maladie que tu peux choper en ces lieux maudits, la fameuse « maladie de l'Obscur ». Dans les Mortezones, il n'est pas rare de tomber sur d'étranges flaques poisseuses et noires comme le néant. Surtout, n'y touche pas. Jamais. Ca te contaminera à coup sûr, ça envahira ton corps, ton esprit, puis ça te transformera en une de ces créatures qui rôdent dans les ténèbres. Sûr qu'après cela, tu te sentiras comme un poisson dans l'eau dans la Mortezone. Mais tu ne sauras même plus comment tu t'appelles...

Tous ces signes doivent te mettre la puce à l'oreille, Fils, et t'inciter à te préparer au pire. Les bourbiers sont plus fréquents ici que n'importe où ailleurs. Croûte vitrifiée, sables mouvants, vents chimiques, tu dois être prêt à réagir à tous les pièges qu'on rencontre dans les autres milieux. Les Mortezones, c'est la mort, la désolation, les créatures bizarres et monstrueuses... Tu vois de tout, des razorbacks à deux têtes, des voulpes sans poils, des humains atrocement déformés... Tout ce que tu peux imaginer comme perversion, tu as des chances de le trouver dans les Mortezones. Les créatures de l'Obscur, quant à elles, sont encore plus dangereuses qu'ailleurs. Plus puissantes, plus féroces, plus tenaces, tu devras t'en méfier plus que jamais. Fais particulièrement gaffe aux Abominations, très présentes dans la région, et retiens une règle simple : quand tu es confronté à ce genre de monstres, cherche d'abord à les effrayer, avec du feu ou de la lumière vive, plutôt que de les combattre. Ils sont plus adaptés que toi à leur environnement, et te tueront sans doute si tu te bats sur leur propre terrain. Mais la lumière leur fait mal, particulièrement en ces lieux qui en sont totalement dépourvus. Profites-en.

Pour ce qui est de l'équipement à transporter, en plus d'un éclairage, il te faut des armes, bien entendu. Et mieux vaut des armes de corps à corps que des armes à distance, car tu ne distingueras rien au delà de 10 mètres. Enfin, si tu as la chance –si on peut parler de chance – de savoir à l'avance que tu vas devoir traverser une Mortezone, prends un maximum de rations et d'eau avec toi, et achète une combinaison doublée de plomb. C'est lourd et encombrant, mais ça protège contre la maladie "invisible".

Je ne peux pas te donner de conseil pour te repérer efficacement dans cet enfer, Fils. Il n'existe aucune méthode valable. La seule chose que je puisse te dire, c'est de ne pas te fier aux traces laissées par d'autres Marcheurs. Rien ne dit qu'ils s'en soient tirés. Essaye de te fixer un cap puis de le tenir, ne te fie qu'à ton propre instinct, et ne fais confiance à personne... »



L'Abri

8.1

Taverne du Reve Perdu. Quartier de l'Assommoir. Phénice. Témoignage recueilli par Rusk aupres d'Akil. autre Marcheur de Légende.

« J'ai rencontré à Phénice un vieil ivrogne qui affirmait être Akil, le Marcheur de Légende. Après avoir longuement discuté avec lui et lui avoir offert de nombreux verres d'alcool de champignon, j'ai acquis l'intime conviction que l'homme disait la vérité. Sans lui révéler mon projet des Carnets de l'Obscur, j'ai cherché au fil de la conversation à profiter de son extraordinaire expérience de l'Obscur. Et malgré nous, la discussion s'est rapidement animée, pour finir par tourner à la joute verbale. Chacun essayait, amicalement, de piéger l'autre, en cherchant à déceler une faille dans sa connaissance de l'Obscur. Nous en sommes arrivés à évoquer les dangers de l'Obscur, qu'Akil jugeait surestimés. Il m'expliquait que les Célestes avaient toujours eu tendance à diaboliser l'Obscur, alors que la réalité n'était pas aussi pessimiste. Il affirmait avoir connu des expériences agréables dans tous les milieux de Sombre-Terre. Cela me paraissait un peu présomptueux, même venant d'une légende vivante telle que lui. Je pensais le tenir, et je lui ai alors posé LA question qui devait lui clouer le bec. Allumant un cigare, j'ai pris mon temps avant de lui lancer : « Dis-moi Akil, puisque tu sous-entends qu'il n'est pas de milieu maudit en ce monde, peux-tu réellement me désigner un lieu agréable situé dans les Mortezones ? » Le vieux s'est tu durant quelques secondes et m'a regardé fixement dans les yeux. Puis il s'est mis à sourire de toutes ses dents métalliques. J'ai bien cru qu'il était ivre quand il m'a répondu par l'affirmative. Malgré une diction traînante et hésitante liée à un état d'ébriété avancé, son récit m'a néanmoins paru plausible. »

« Eh oui, p'tit ! Même dans les Zones, y faut garder espoir. On peut toujours être surpris par ce qu'on va y trouver. C'est p'têt parce que j'y ai cru, que j'lai trouvé, mon p'tit bout d'paradis. J'm'en souviens comme si c'était hier, et ça commence pourtant à dater. J'me dirigeais vers l'est, et j'traversais une Mortezone interminable. Je dormais le moins possible, une heure tout au plus. Mais le troisième jour, j'étais vraiment crevé, et j'me suis mis à chercher un abri. J'm'étais arrêté près d'un énorme rocher où coulait une cascade. Y'a souvent des grottes, derrière les chutes d'eau, et j'me suis dit : pourquoi pas. J'ai traversé le rideau d'eau et mon instinct était juste ! Y'avait un couloir, derrière, qui s'enfonçait profondément dans le rocher. Et au fond du couloir, y'avait une porte métallique. Enorme, et totalement lisse. Y'avait pas d'poignée. J'suis resté d'vant, comme un con, pi j'ai fini par la toucher, avec une, puis deux mains. La porte s'est alors ouverte. Toute seule, j'te jure ! Ch'uis rentré, et là, j'ai flippé, mon gars ! La porte s'est refermée derrière moi... J'étais dans une pièce carrée, blanche, froide et lisse. J'ai levé la tête et j'ai vu de drôles de petits appareils

métalliques, tous ronds. Au fond d'la pièce, y'avait une aut' porte. Et soudain, y'a eu comme une grosse lumière rouge qui s'est mis à clignoter, puis un son strident. Les petits objets métalliques se sont mis à cracher de l'eau et j'ai été arrosé. J'ai vraiment eu la trouille, mais finalement, après quelques minutes, tout s'est arrêté, et la porte du fond s'est ouverte.
Et là, j'ai été accueilli par des gens serviables comme tu peux même pas t'imaginer. Y z'étaient un peu naïfs, peut-être, mais sympa. Y semblaient vraiment fascinés par les histoires que j'leur racontais. Y z'avaient de tout, dans leur abri. D'la chaleur, à manger et... à boire ! Ca semblait pas les déranger que j'boive comme un trou et que je m'empiffre comme un razorback, alors, j'en ai profité. Et crois-moi, j'ai passé deux semaines incroyables, dans un confort bien supérieur à tout c'que tu peux trouver dans la Marche des Lumières.
Mais toutes les bonnes choses ont une fin, et j'savais qu'y fallait bien que j'parte un jour. Crois-le ou pas, mais y voulaient pas que j'm'en aille ! Ch'uis quand même parti, en leur promettant de rev'nir un jour. J'te l'dis, mon gars, on peut toujours trouver son bonheur, n'importe où. Y suffit d'bien chercher. »

Reconnaissant que le vieux avait marqué un point, je lui ai commandé une bouteille complète d'alcool de rueg, qu'il m'a invité à partager avec lui. Je dois avouer que je ne me souviens plus très bien comment la soirée s'est terminée... »



LES LIEUX

Il s'agit d'un abri antiatomique construit par un milliardaire dans les années 2040. Quand, en 2054, les météorites qui allaient s'écraser sur la Terre ont été détectés, le milliardaire s'est enfermé à l'intérieur, avec sa proche famille, ses plus fidèles amis et ses ingénieur (au total, une dizaine de personnes). Ils ont ainsi survécu à la catastrophe, mais ne sont jamais sortis de leur prison dorée. Tout autour de l'abri, leurs appareils détectaient, en effet, un niveau de radioactivité impropre à la vie. Trois cents quinze ans après, les occupants actuels, qui se sont dénommés les Survivants, sont les descendants directs de la toute première communauté.

L'abri se compose d'un sas de décontamination - tel que l'a décrit Akil dans son témoignage – et d'une dizaine de petites salles. La décontamination aux radiations peut se révéler assez traumatisante pour un visiteur non averti, mais une fois cette expérience terminée, il va découvrir un lieu véritablement paradisiaque.
Les différentes pièces de l'abri ne sont pas très vastes, mais très confortables et d'une propreté remarquable. Le visiteur sera surpris en ressentant une impression de confinement qui, étonnamment, n'est pas oppressante. Quelle que soit la durée du séjour, le visiteur se sent bien dans les lieux, sans jamais ressentir un besoin urgent de partir.

LES DORTOIRS

Comme le nombre des membres de la communauté a augmenté, des lits ont été ajoutés à la dizaine qui figuraient à l'origine. Lits superposés, mezzanines, lits de camp, hamacs fixés au plafond. La capacité de la pièce a été portée de 10 à 30 couches.

LA SALLE DE SPORT

Au centre de cette salle rectangulaire longue de 20 mètres se trouve une piscine. Tout autour ont été installés des appareils de musculation et de remise en forme. Les Survivants ne s'en servent pratiquement jamais. L'eau de la piscine a été réchauffée, et fait surtout office de bain géant.

LA SALLE DE CINÉMA

Il s'agit d'une petite salle noire, entièrement capitonnée et dotée d'une vingtaine de fauteuils moelleux extrêmement confortables. Un écran à plasma recouvre le mur du fond, et de minuscules enceintes stéréo ont été réparties dans toute la pièce. C'est ici que les Survivants passent le plus clair de leur temps. L'appareil qui diffuse les images lit de mini disques laser, d'environ deux centimètres de diamètre. La laserothèque est riche d'environ 3000 films de l'Avant, que chaque génération de Survivants regarde plusieurs fois dans sa vie. Les Survivants s'imaginent, en visionnant ces films, que le monde extérieur ressemble à ce qu'ils y voient. Ils y mêlent leurs propres angoisses, qu'on peut comprendre, puisqu'un bon tiers des films et des programmes proposés (films catastrophes, documentaires, ...) ont été conçus pour les mettre en garde contre les dangers de la radioactivité. Conditionnés par ces mises en garde, les Survivants sont plus que jamais convaincus qu'ils ne doivent pas s'aventurer à l'extérieur tant que leurs détecteurs de ra-

dioactivité n'indiqueront pas une diminution notable des radiations.

La salle des moniteurs

C'est de celle salle remplie d'ordinateurs et d'écrans plats géants que les Survivants vérifient et surveillent toutes sortes de données, qu'il s'agisse de relevés relatifs au fonctionnement interne de l'abri ou aux données extérieures (niveau de contamination radioactive des alentours).

Le jardin

Cette serre artificielle, maintenue sous une lumière artificielle permanente et dans une chaleur et une humidité constantes, abrite une variété d'arbres et de plantes tropicales absolument extraordinaire. En particulier pour un Sombre-Terrien, qui en dehors du rueg et des champignons, ne connaît que très peu les merveilles du règne végétal. Palmiers, manguiers, cerisiers, bananiers, cédratiers, beaucoup de ces arbres sont fruitiers. Les fruits ainsi produits sont remarquablement juteux et sucrés, des saveurs presque inconnues pour le Marcheur typique.

La réserve

C'est dans cette vaste salle que sont stockées les réserves de nourriture. Il ne s'agit que de boîtes de conserve et d'aliments déshydratés (l'abri puise de l'eau à volonté dans une nappe phréatique située 30 mètres sous terre). Au moment de la construction de l'abri, les réserves de denrées non périssables s'élevaient à 4000 tonnes. De quoi permettre de faire vivre une petite communauté plusieurs centaines d'années. A l'évidence, l'alimentation ne constitue pas un souci pour les Survivants.



Les personnages

La première chose qui marque en voyant les Survivants pour la première fois, c'est leur air de famille. Leur lien de parenté se lit sur leur visage. La raison en est très simple : ils se sont reproduits entre eux au fil des générations (les Survivants d'aujourd'hui forment la sixième génération). Les amis d'origine sont devenus, progressivement, des oncles et des cousins. Au fil du temps, les Survivants se sont même accouplés entre frères et sœurs. Aujourd'hui, ils ne considèrent plus l'inceste comme un péché, et ne sont d'ailleurs même pas conscients du problème. La seule tare qui soit apparue du fait de cette consanguinité semble être une fragilisation de leur métabolisme, qui leur interdit de s'exposer à des radiations, même de faible niveau.

Ayant toujours vécu dans un cocon, ils ne savent presque rien du monde extérieur. Ils sont avides d'informations, d'histoires sur l'Extérieur, mais ils ne voudraient pour rien au monde mettre le nez dehors. Ils attendent que le niveau de radioactivité soit revenu à un niveau acceptable, or, les senseurs sont toujours dans le rouge (n'oublions pas que l'abri est situé au cœur d'une Mortezone).

Les Survivants sont étonnés et admiratifs devant le courage de ceux qui se dénomment Marcheurs, qui leur rendent parfois visite. Mais ils ne sont guère surpris de leur faible espérance de vie (celle des Survivants dépasse allègrement les cent ans).

D'une manière générale, ils sont assez craintifs et horrifiés par ce qu'est devenu le monde. La génération actuelle a été marquée par deux visions d'horreur. En regardant par le hublot du sas

SURVIVANT TYPIQUE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2 / SÉDUIRE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / OBSERVER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 1

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 4 / Baratin 3, Eloquence 4
- ERUDITION 3 / Avant 5, Lettres 4
- RELATIONS 1
- SURVIE 1
- TECHNIQUES 4

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Poings : Dommages - 1

VIE : 9
ENERGIE : 3

de décontamination, ils ont déjà aperçu des êtres abominables, totalement déformés par les radiations (les Nukoms). Ils ne leur ont bien sûr par ouvert la porte. La seconde vision était celle d'autres monstres, visiblement affectés par les radiations, mais d'une manière différente : leur corps était recouvert de poils noirs, ils étaient dotés de longs crocs, de griffes (les Survivants ignorent tout des Shankréatures). Là non plus, ils n'ont pas ouvert la deuxième porte du sas de décontamination.

Lorsque vous interprétez les Survivants, faites-en des personnages naïfs, inquiets et fascinés en même temps.

YAHN

Cet homme d'âge mûr, bedonnant, aux tempes grisonnantes et aux yeux exorbités, est complètement « flippé ». S'il n'est pas hostile à la venue des PJ, il ne cesse de répéter qu'il est très dangereux d'ouvrir le sas de décontamination, et que les visiteurs pourraient faire pénétrer des particules radioactives, malgré toutes les précautions. Il faut dire que Yahn a été traumatisé dans son enfance par la mort de son père. Ce dernier ne supportait pas la vie confinée qu'on lui imposait, et avait décidé de quitter l'abri, promettant à son fils de revenir le chercher dès qu'il aurait trouvé un endroit agréable où s'installer. Il revint une semaine plus tard, terrorisé par la vision apocalyptique de l'Extérieur, et horriblement contaminé par les radiations. Il mourut moins d'une semaine plus tard. Encore plus que ses congénères, Yahn est totalement terrorisé par l'Extérieur, qu'il imagine pire qu'il n'est. Ses craintes sont d'ailleurs confirmées par les récits de Bathos (voir plus loin).

SHAF

Ce jeune homme de 16 ans aux longs cheveux blonds paraît très sympathique au premier abord, mais risque d'exaspérer les PJ assez rapidement. Foncièrement candide, il pose sans arrêt des questions aux Marcheurs et ne cesse de s'extasier devant leurs réponses. Ses « Oooh ! », « Incroyable… » et autres « Quel courage vous avez eu ! » vont finir par leur peser sérieusement, et peut-être même les inciter à quitter les lieux.

BATHOS

Le Marcheur. Bathos, comme les PJ, a découvert l'abri par hasard, il y a moins de trois semaines. Profitant de la naïveté de ses hôtes, il leur raconte les pires horreurs sur Sombre-Terre, affabulant largement dans la plupart des cas. Il ne voit pas l'arrivée des PJ d'un très bon œil, et a tout fait pour convaincre les Survivants de ne pas les laisser entrer. Comme il n'y est pas parvenu, il va tenter de les faire repartir, sans toutefois les menacer physiquement. Il compte notamment sur la paranoïa de Yahn, qu'il va essayer de monter contre les PJ, discrètement, bien entendu. Mais les PJ devraient remarquer son petit cinéma. A eux de voir comment gérer la situation.



QU'EN FAIRE ?

La découverte, par les PJ, de l'abri se fera d'abord par hasard. Mettez-les éventuellement sur la voie, en décrivant une lueur bizarre émanant de derrière la cascade. En traversant le rideau aquatique, ils se retrouveront dans le tunnel décrit par Akil dans la nouvelle d'introduction. Pour ouvrir la première porte, les PJ doivent simplement poser la main à plat sur sa surface. Des détecteurs reconnaîtront alors des empreintes digitales humaines, ce qui déclenchera l'ouverture automatique de la porte. Si les PJ entrent dans la petite pièce qui se présente à eux (un sas de décontamination), décrivez leur la scène de la décontamination : la porte qui se referme, le gyrophare, l'alarme, puis les arroseurs qui vomissent des trombes d'eau... Tout cela devrait les inquiéter. L'ouverture de la seconde porte, celle qui mène à l'intérieur de l'abri, n'est décidée que par les Survivants, qui observent les visiteurs à travers un hublot.

L'abri doit être utilisé pour permettre aux PJ de se reposer et de récupérer dans un milieu réputé pour sa dangerosité. Ils y trouveront des gens un peu bizarres, certes, mais finalement sympathiques et accueillants. Dans les Mortezones, c'est plutôt rare.

DEUS EX MACHINA

Faire découvrir l'abri à vos PJ présente un petit risque, dont vous devez être conscient. Rien ne dit, en effet, que vos PJ ne vont pas chercher à exploiter certaines des merveilles contenues dans l'abri, notamment les films. Répéter ce qu'ils ont vu n'est pas un problème (on ne les croira pas). Mais que faire s'ils décident de mener une expédition de Célestes sur les lieux ? Si un dérapage de ce genre se produit, n'oubliez pas que vous êtes le MJ. Utilisez un Deus ex Machina pour sauver la situation. Les mini disques laser peuvent avoir brûlé dans une machine mal entretenue, par exemple, l'abri a pu être envahi et dévasté par des Konkalites, etc.



8.2

LE CRATERE

TÉMOIGNAGE RÉDIGÉ PAR LYLANDRA. MARCHEUSE

« Marcheur, je m'adresse à toi, et je vais témoigner de ce que j'ai vu. Je le fais d'abord pour Rusk, qui m'a sauvé la vie, et m'a demandé de raconter mon histoire. Je le fais aussi parce que j'adhère à son projet ambitieux, et que je ne souhaite à personne de vivre ce qui vient de m'arriver. Enfin, si c'est moi qui écris ces lignes, c'est tout simplement parce que j'ai perdu l'usage de la parole à la suite de ma terrible expérience.

Vois-tu, Marcheur, il y a seulement deux jours, tout allait bien pour moi. Je vivais avec mon compagnon Falderis, un Marcheur aguerri, nous étions heureux. Nous gagnions bien notre vie depuis que nous étions devenus des Messagers, reliant différents stallites. Nous progressions tous deux dans l'Obscur et notre Marche s'était jusque là admirablement bien déroulée. Trop, sans doute, ce qui explique sans doute les imprudences que nous avons commises par la suite. Partis de Phénice, nous nous rendions aux stallites jumeaux, pour porter un message au Consul de Nople. Le Prôneur qui nous l'avait confié, Ernst Spin, nous avait promis une prime de 200 Lux si le message parvenait à Nople en moins de deux mois. Nous avions d'abord suivi la route balisée par la Croisade de la Ville Mouvement, et aux trois quarts du chemin, alors que nous étions dans les temps, mon doux Falderis me demanda si j'étais prête à prendre le risque de traverser la Mortezone des Syrthes. Cela devait nous faire gagner quatre ou cinq jours, ce qui nous assurait d'obtenir la prime de Spin. Je n'aurais jamais dû accepter, et je me demande aujourd'hui comment nous avons pu ainsi sous-estimer les dangers des Mortezones. Toujours est-il que nous avons bifurqué pour emprunter une route plus courte, en plein cœur de l'immense Mortezone des Syrthes.

La grande expérience de mon compagnon nous permit d'échapper à plusieurs bourbiers, et nous commencions déjà à regretter notre choix. Le deuxième soir, Falderis se mit en quête d' un lieu protégé pour passer la nuit. Le terrain, malgré le sol hérissé de pointes rocheuses, était très découvert, et nous savions que des créatures rôdaient aux alentours. Deux heures durant, nous cherchâmes une caverne, une cavité rocheuse, ou n'importe quoi qui aurait pu faire office d'abri. Rien. Pas la moindre possibilité de se cacher.

Nous étions résolus à ne pas dormir du tout quand Falderis repéra un large cratère, d'environ dix mètres de diamètre, qui semblait parfaitement adapté à la situation. Il s'enfonçait d'environ un mètre cinquante sous terre, et ses haut rebords nous dissimuleraient de la vue des prédateurs. Sans compter que l'intérieur était tapissé d'un sable fin très confortable. Falderis sortit son attirail d'alarme habituel, un mince fil relié à un système de clochettes, qu'il tendit sur les arêtes du cratère. Quiconque essaierait d'y pénétrer nous réveillerait obligatoirement.

Tombant de fatigue, il s'installa au centre du cratère, se blottit dans ses couvertures et ne tarda pas à s'endormir. J'étais inquiète, malgré tout. Je

songeais que nous n'étions pas à l'abri d'une attaque aérienne, même si les créatures ailées sont plus rares que les autres. J'avais trouvé, en outre, que mon compagnon s'était montré confiant, plus qu'à son habitude. Et il s'était vraiment très vite endormi. Je ressentais moi-même une soudaine envie de dormir, et il me fallut un énorme effort de volonté pour me décider à partir. Agrippant, une pointe rocheuse située à proximité, j'eus tout juste la force de m'extirper du cratère… avant d'être témoin de la scène la plus ignoble à laquelle j'aie jamais assisté. Falderis, mon pauvre Falderis dormait à poings fermés, sans se rendre compte que le « cratère » était en train de s'animer. Du sable jaillirent de longs tentacules noirs qui l'entravèrent très rapidment. Il se réveilla alors, mais ne parvint pas à se dégager. Je m'apprêtais à le rejoindre quand je vis des sortes de tubercules dissimulés dans les parois externes se dresser soudainement, avant de cracher une pluie d'acide ! Mon pauvre compagnon se mit à pousser des hurlements atroces. Une fumée blanchâtre s'éleva, accompagnée d'un immonde grésillement. J'étais tétanisée, incapable de bouger… ni de parler. Sous mes yeux, je vis mon compagnon fondre littéralement, jusqu'à se transformer en une mare rougeâtre qui fut comme avalée par le sable du cratère. Retrouvant soudain l'usage de mes jambes, je me mis à courir le plus vite possible loin de la chose , sans me retourner, sans me rendre compte que des Maraudeurs me poursuivaient. J'aurais sans doute péri si un certain Rusk n'étais pas intervenu, faisant fuir les bandits à l'aide de ses pistols à rueg. Incapable de parler, je me suis résolu à écrire ce témoignage pour que cette horreur ne se reproduise plus jamais.

Tu m'as compris, Marcheur, si tu erres un jour dans les Mortezones, ne choisis jamais un cratère pour te reposer.



Les lieux

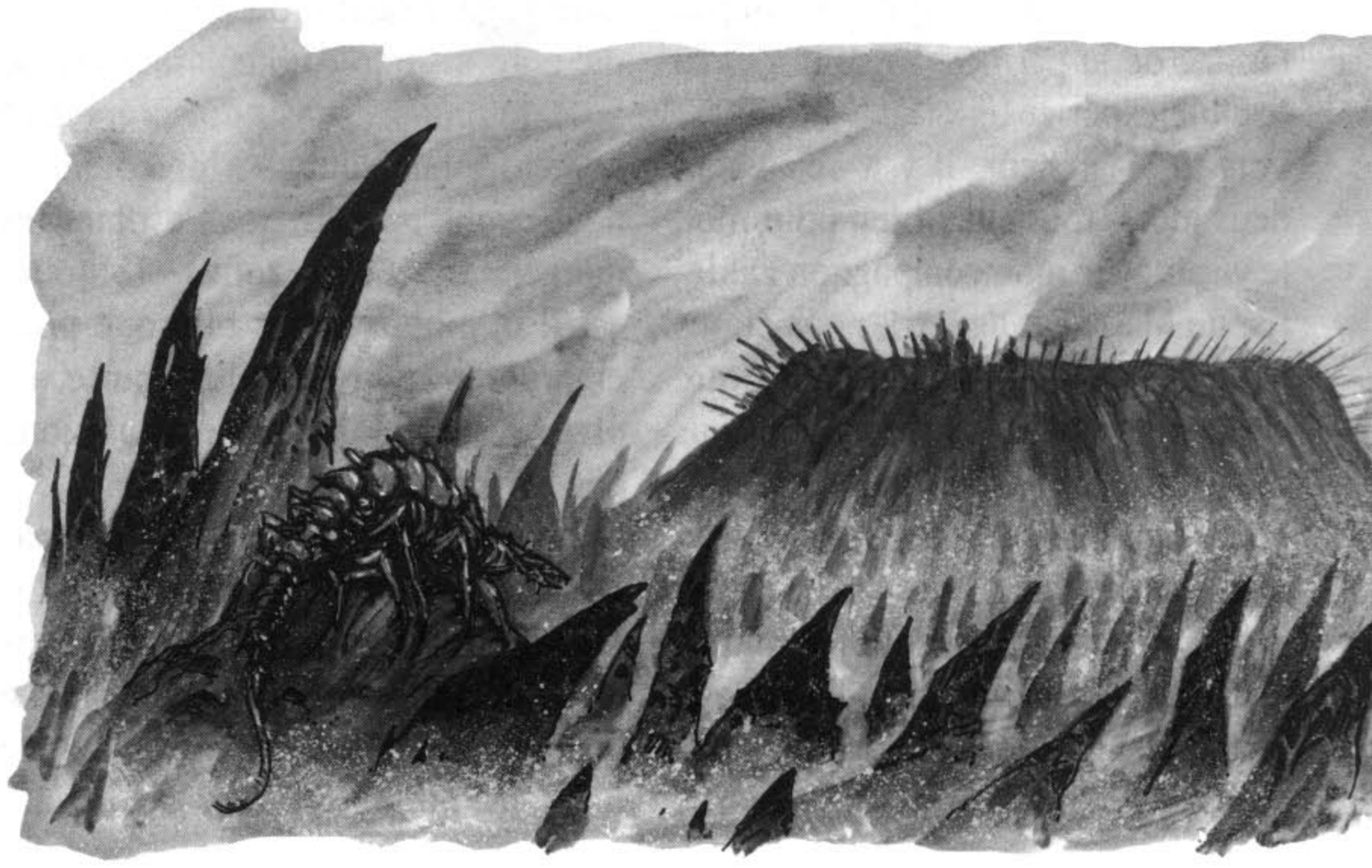
Contrairement à d'autres lieux, le Cratère ne constitue pas une véritable communauté. A ce titre, il ressemblerait plutôt à un Bourbier, du genre de ceux décrits dans les Marcheurs, excepté qu'il est beaucoup moins fréquent et moins connu que ceux du supplément précité. De même, on a peu de chance de s'y faire piéger deux fois : soit, on en meure, soit, on ne campe plus jamais à l'intérieur d'un cratère.

Le piège se présente sous la forme apparemment inoffensive d'un cratère, comme on en aperçoit fréquemment dans les Mortezones. D'un diamètre d'environ dix mètres, il est entouré de hauts rebords noirâtres, rocailleux et effilés, qui offrent une protection naturelle contre le vent et la vue des prédateurs. L'intérieur du cratère est rempli de sable fin et blanc. Si les PJ ne se contentent pas de cette description et inspectent les lieux (Test de Sens + Observer, SR 3), ils pourront également remarquer :

◆ De petits tubercules, ratatinés, qui semblent pousser sur la bordure du cratère. Même un Marcheur expérimenté n'en a jamais vu de semblable.

◆ Une dague et quelques lux, s'ils pensent à fouiller légèrement la surface du sable.

Ce « cratère » est en réalité la version Shankr d'une gigantesque plante carnivore. Il s'agit d'un être vivant, partiellement végétal, partiellement minéral, et entièrement corrompu par l'Archessence Shankr. Le cratère attend que ses proies, de taille humaine ou plus grandes, viennent se reposer sur le sable. L'Archessence Shankr lui a conféré un pouvoir hypnotique, qui lui permet de les assoupir plus facilement. Il fait alors sortir ses tentacules, qui tapissent le fond du cratère, à un mètre



sous le sable, et agrippe ses proies, pour préparer l'ultime phase avant la digestion totale de sa victime : la pluie acide. Les tubercules se redressent alors sur la périphérie du cratère, et projettent vers le centre un suc digestif extrêmement puissant, qui ronge toute matière organique (mais pas les tentacules) en quelques secondes. La créature se nourrit alors de la bouillie ainsi produite. Réduites à l'état liquide, ce qui reste des victimes s'infiltre dans le sable jusqu'à atteindre le système digestif de la créature.





Les personnages

Il n'existe pas à proprement parler de communauté liée à ce cratère. Ceci dit, l'existence de cette créature est connue d'une bande de Maraudeurs ayant assisté en direct à une digestion. Tels d'ignobles charognards, ils se rendent régulièrement sur les lieux pour récupérer les objets non digérés par le « Shankratère », en général des lux, des armes, et du matériel de survie. Dénués du moindre scrupule, ils n'hésitent pas à inciter les voyageurs qu'ils croisent à se réfugier dans le cratère, pour pouvoir mieux les dépouiller ensuite, et sans courir le moindre risque personnel (les Marcheurs sont toujours armés).
Vous pouvez les faire intervenir pour contrecarrer les tentatives de libération de victimes entravées par les PJ.

MARAUDEUR CHAROGNARD

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 5, Grimper 3
- FORCE 2 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 3, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Entrailleur 2, Coquefer 3, Poignard 4
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Marchandage 2
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Maraudeurs 3, Légendes 1
- Relations 2
- Survie 3 / Obscur 2, Mortezones 3
- Techniques 1

ARMES :
Entrailleur : Dommages +2, Défense +1
ou Coquefer : Dommages +1
ou Poignard : Dommages +1

ARMURE :
Cuir (1 Point)

VIE : 12 ENERGIE : 3

REMARQUE :
Comptez un Charognard par PJ

Qu'en faire ?

Pour que cette menace fonctionne, il faut que les PJ ressentent le besoin réel de trouver un abri. Vous leur aurez, au préalable, décrit un terrain hostile, rocailleux, peuplé de Shankréatures, et hérissé de pointes rocheuses qui empêcheraient presque de se coucher à même le sol. Faites leur cocher plusieurs case dans leur compteur Intempéries, en leur faisant comprendre qu'ils doivent impérativement se reposer. Lorsque vous leur décrirez le cratère, prenez garde de ne pas leur donner l'impression que vous préparez un piège.
Mentionnez quelques détails pour les rassurer : des traces d'un feu récent à l'intérieur, par exemple.
Si, malgré toutes ces précautions, vos PJ se refusent à s'installer dans le cratère, vous pouvez tentez une astuce qui a de bonnes chances de fonctionner. Décrivez un Marcheur (en réalité, un Charognard), l'air épuisé, qui

se dirige vers eux. Il se présente, Darga, et leur parle des multiples créatures qu'il a vu rôder dans le coin ces derniers jours. Darga leur explique qu'il recherche un cratère pour s'abriter et conseillera aux PJ d'en faire autant. C'est la seule protection valable qu'il connaisse dans la région, et malheureusement, il n'en a pas trouvé depuis deux jours. Les PJ n'en auraient-ils pas aperçu un, par hasard ?
De deux choses l'une, soit les PJ se braquent définitivement et vous devrez vous référer à l'ultime méthode (voir un peu plus loin), soit ils se décident enfin à passer la nuit dans le cratère, et vous pourrez mettre en scène le piège.
Si les PJ indiquent simplement la direction du cratère à Darga, il les remerciera, leur proposera de l'accompagner, mais n'insistera pas s'ils ne le souhaitent pas. De toute façon, l'information est passée : les cratères constituent les seuls abris valables de la région. Laissez alors les PJ errer quelques heures, avant de leur décrire un autre cratère, dans lequel ils devraient cette fois s'installer.
Si les PJ retournent au cratère avec Darga, ce dernier fera mine de se coucher, puis quittera les lieux dès les premiers symptômes de l'onde hypnotique.
La dernière possibilité de confronter les PJ à ce lieu singulier consiste à leur décrire un Marcheur (un vrai, cette fois) pris au piège. Entravé par de longs tentacules, il est sur le point de se faire arroser par la pluie acide. A moins qu'ils ne soient aussi cruels que les Charognards, les PJ devront bien le secourir. C'est à ce moment précis que vous faites intervenir les Charognards, bien décidés à ne pas laisser gâcher un butin promis !

LE « SHANKRATÈRE »

Voici les différentes étapes du piège qui menace les PJ, et les possibilités d'y échapper.

1 - L'onde hypnotique

La créature est capable de détecter rapidement une présence sur le sable, ce qui la réveille. Elle attend alors que les mouvements soient le plus faibles possibles avant de projeter une onde mentale capable d'accentuer la fatigue de sa proie. Un personnage assoupi a moins de chance de résister à l'onde qu'un personnage éveillé. Faites procéder à un test de Trempe + Résister contre un SR 2 pour une personne éveillée, 4 pour quelqu'un d'assoupi. En cas d'échec, la victime est profondément endormie, et ne peut rien faire pour contrer l'arrivée des tentacules.

2 - Les tentacules

Peu après avoir émis son onde hypnotique, la créature fait remonter ses tentacules à la surface du sable. Chaque victime est saisie par ID6 tentacules. Les tentacules s'agrippent aux bras et aux jambes. Lancez à nouveau ID6 pour chaque tentacule, afin de déterminer le membre saisi : 1 – 2 : le bras droit est agrippé ; 3 – 4 : le bras gauche est agrippé ; 5 – La jambe droite : 6 : la jambe gauche.

Un personnage endormi est automatiquement agrippé. Mais il a alors droit à un nouveau test de Trempe + Résister pour tenter de se réveiller, contre un SR 2 cette fois-ci.
Un personnage éveillé a droit de tenter un test d'Esquive pour chaque tentacule. S'il esquive ainsi tous les tentacules, il parvient à sortir du cratère. Pour chaque échec, en revanche, il est entravé par un tentacule.

3 - La douche acide

A partir de cette phase, tout va aller très vite. Pour chaque nouvelle Passe, chaque victime perd 2 points de Vie, sans possibilité de tenter le moindre jet de Résistance. L'acide commence par ronger les armures, ce qui peut laisser un délai supplémentaire pour tenter de se libérer.

Pour se libérer d'un tentacule, un PJ peut soit tenter un test de Force + Forcer contre un SR 5, soit tenter de le détruire. Il faut pour cela effectuer un test d'attaque (à condition d'avoir la ou les mains libres). Le PJ peut consacrer tous les dés de son Potentiel de Combat à l'attaque. Chaque tentacule possède 10 points de vie, et 2 points d'Armure. Chaque PJ ne peut tenter qu'une seule action par Passe (Forcer, ou attaquer).

Faites en sorte qu'au moins un PJ parvienne à s'extirper du cratère avant la douche acide. Il vaut mieux que cela se produise selon les règles précisées ci-dessus, mais si ce n'est pas le cas, faites arriver un sauveur providentiel, en la personne d'un Marcheur de passage, qui parvient à sectionner un tentacule à chaque Passe. Ne sauvez qu'un seul des PJ du groupe. Si ce dernier ne parvient pas à délivrer ses amis, tant pis. Quand on vous disait qu'il s'agissait d'un lieu franchement hostile !



LE CAMP DES NUKOMS

8.3

CE RÉCIT EST CELUI DE RUSK EN PERSONNE. IL L'A PATIEMMENT RÉDIGÉ, PROFITANT D'UNE LONGUE HALTE DANS UN MONASTERE AVEUGLE, AVANT DE L'INTÉGRER À SES CARNETS DE L'OBSCUR.

« ...Poursuivant mon périple vers l'est, je m'étais retrouvé dans une gigantesque Mortezone, quelque part entre les Syrthes et le cratère d'Aral. Je savais que ce serait dur, mais je n'imaginais pas à quel point. Cela faisait à peine quelques heures que je foulais ces terres maudites quand trois Abominations et deux Gueules Cassées me tombèrent dessus. J'eus tout juste le temps de les éblouir avec ma torchère avant de fuir à grandes enjambées. Alors que je croyais les avoir semées, je me rendis compte que ce n'était pas le cas. Les trois saloperies m'avaient pris en chasse, m'obligeant à m'enfoncer toujours un peu plus profondément dans la zone maudite. Commença alors un véritable marathon. Plus que la vitesse, c'était la régularité qui comptait. Je prenais à chaque fois de l'avance sur mes poursuivants, trottant une bonne heure, me reposant quinze minutes, avant de repartir. Mais en dépit de toutes mes tentatives pour les semer, je n'y parvins pas : les créatures semblaient « sentir mon âme », et finissaient toujours par me rattraper, où que je me cache. La poursuite dura deux jours et deux nuits. J'étais à bout de force, ce qui ne semblait pas le cas de mes poursuivants. Pouvant à peine mettre un pied devant l'autre, je fis volte face et sortis mes deux pistols à rueg, tirant en aveugle dans leur direction. Je n'avais pas l'espoir de les toucher, mais j'espérais que la détonation leur ferait peur. Ils hésitèrent un moment (je les ai bien entendus), mais finirent par se rapprocher. Quand je fus à court de munitions, je dégainai ma palache, bien décidé à vendre chèrement ma peau. Et puis, un miracle se produisit. Les détonations n'avaient apparemment pas effrayé les créatures de l'Obscur, mais elles avaient attiré des sauveurs providentiels. Formant un cercle autour de nous, des hordes d'humanoïdes atrocement déformés se jetèrent sur mes agresseurs, qu'ils finirent par mettre en pièces, après avoir eux-mêmes subi de lourdes pertes. Mes sauveurs, qui se désignaient sous le nom de Nukoms, m'invitèrent à les accompagner. Je réalisai par la suite qu'ils haïssaient tout autant que moi les créatures touchées par l'Obscur, et que leurs malformations physiques venaient d'ailleurs. Elles étaient le fait de la « maladie invisible » qui touche ceux qui restent trop longtemps dans les Mortezones.

Durant les jours qui suivirent, je pris bien garde de ne pas brusquer les Nukoms, qui étaient particulièrement vigilants quant à mon attitude à leur égard. Je compris plus tard qu'ils avaient cherché à me jauger. A force de mille précautions, je parvins à gagner leur confiance. Visitant l'étrange domaine où ils avaient élu domicile, j'y récupérai discrètement une sorte de badge de l'Avant, capable de détecter les « ondes » de la maladie invisible. Comme elles étaient particulièrement fortes en ces lieux, je pris congé des Nukoms, prétextant partir à la chasse et promettant de revenir le soir même... »



Les lieux

Les Nukoms forment une communauté d'humains irradiés et totalement ravagés par les radiations, ayant élu domicile autour d'une centrale nucléaire désaffectée datant de l'Avant. Entouré de barbelés, le bâtiment rectangulaire, solidement charpenté, est fabriqué à base de ciment et d'une matière évoquant à la fois le métal et le plastique. Il a bien résisté au temps et au Grand Cataclysme, même si l'un de ses côtés est partiellement effondré. Les Nukoms l'ont maladroitement reconstruit, en montant un mur de boue séchée mélangée à des gravillons, qu'ils consolident régulièrement. Ce qu'on remarque le plus en se rapprochant du camp est l'énorme cheminée, noircie par la poussière et le temps. Sa forme est étrange. Très large à la base, elle se rétrécit au fur et à mesure qu'elle prend de la hauteur. Les énormes barbelés qui délimitent le camp des Nukoms sont difficilement franchissables, si l'on ne connaît pas le « passage secret » (un tunnel souterrain, creusé par les Nukoms, et dont l'entrée est dissimulée par un gros rocher).

Le complexe n'est pas très élevé - quatre mètres de hauteur environ – si ce n'est sa cheminée, qui culmine à dix mètres. Bâti sur un seul niveau, le bâtiment est constitué d'une dizaine de vastes salles, qui furent sans doute très lumineuses autrefois, à en juger par les tubes de néons qui garnissent les plafonds. Aujourd'hui, la lumière est nettement plus tamisées, puisque les salles ne sont plus éclairées que par des torchines fixées aux murs. Tout cela confère aux lieux un aspect étrange et inquiétant, mélange de « High Tech » et d'archaïsme.

La plupart des pièces ont été transformées en lieu de stockage de viande (dépecée et séchée), en dépotoirs ou en dortoirs. Les salles les plus singulières sont décrites ci-après :

La salle des trophées

Ancienne station de pompage, elle a été entièrement réaménagée par les Nukoms. Sur les innombrables bouts de tuyaux, manettes de commandes, turbines, pales de ventilateur, ils ont planté des têtes de Shankréatures et fixé toutes sortes de trophées de l'Obscur : crânes évidés, peaux, colliers de dents et de griffes…

La salle de commande

Elle est bourrée d'ordinateurs, pour beaucoup détruits, et tous en panne. Une ou deux machines émettent néanmoins quelques « bip » et autre lumière, mais guère plus. En revanche, quelques objets sont susceptibles d'intéresser les PJ, s'ils s'y attardent. Une armoire renferme de mini Cd-rom, dvd-rom et autres disques laser, susceptibles d'intéresser les Antéquaires. Leurs capacités réfléchissantes peuvent être exploités par des PJ bricoleurs (volets de lampe, miroirs, ornements, …). Une autre armoire contient des badges adhésifs chan-



geant de couleur. N'expliquez pas leur utilité aux PJ. Mais s'ils sont observateurs, ils découvriront peut-être leur utilité. Plus la radioactivité est importante, plus le badge devient rouge. Moins il y a de radiations, plus la coloration du badge tend vers le vert. D'un point de vue purement pratique, les badges peuvent permettre aux PJ de détecter les Mortezones, pratiquement toujours radioactives. En passant du temps dans cette salle (test de Sens + Observer, seuil 3R), un PJ peut également découvrir une boîte métallique, dont une face est en verre, et laisse apparaître une hache, entièrement peinte en rouge. La vitre est facile à briser, et la hache est intéressante à plus d'un titre. Très résistante, elle est entièrement en métal, mais d'un métal très léger, inconnu des PJ. Faiblement encombrante, elle est également extraordinairement maniable et très efficace. Ses caractéristiques sont les suivantes : Dommages +2 +(Force de l'utilisateur), Défense +1.

Le Sas

Situé juste avant la salle de stockage, ce couloir, d'environ cinq mètres sur deux, n'a plus de sas que le nom. Les énormes portes blindées situées à chaque extrémité du couloir sont en effet ouvertes en permanence. D'étranges tenues vestimentaires pendent sur des patères ornant les deux murs latéraux. Si les PJ s'y intéressent, faites procéder à un test d'Erudition + Avant de seuil 2R. Si l'un des PJ réussit le test, vous pouvez parler de ces combinaisons brillantes de l'Avant, les joueurs devineront certainement leur utilité (des combinaisons anti-radiations). Mais si personne n'a réussi, vous ne parlerez que de vêtements bizarres. Vous pouvez même aller jusqu'à évoquer une possible contamination, étant donné leur couleur non naturelle. Ne dites pas « argenté », parlez d'une couleur bizarre et chatoyante, dans les tons gris…

La salle de stockage des combustibles usagés

Outre les déchets toxiques, les pompes de la centrale contiennent du fluide hautement radioactif (la « maladie invisible », comme vous l'aviez certainement compris). Les radiations en ce lieu sont plus fortes que jamais. Les Nukoms en ont fait leur lieu de culte. C'est ici qu'ils vénèrent le Dieu Invisible, et qu'ils amènent leurs nouveaux nés.

Les personnages

La communauté des Nukoms est constituée de descendants d'humains contaminés par la radioactivité. Leurs ancêtres étaient des survivants du Grand Cataclysme, ayant trouvé refuge dans les lieux sans forcément être conscients des dangers qu'ils recelaient. On compte aussi dans leurs rangs quelques membres exilés de la Légion des Damnés.

Au fil des générations, les Nukoms ont créé leur propre mythologie afin de justifier leurs difformités, même s'ils n'en sont plus conscients aujourd'hui. Le chef de la communauté est désigné de manière simple : c'est toujours le plus âgé d'entre eux. Aucun n'a d'ailleurs jamais dépassé les trente ans. La menace que constituent les Nukoms tient pour beaucoup à leur nombre, et à la fidélité sans faille qu'ils vouent à leur chef. La communauté compte une centaine de membres, ce qui n'est pas négligeable et suffit pour venir à bout de pratiquement n'importe quelle menace naturelle issue de l'Obscur. Ils vouent une haine farouche envers les Shankréatures, considérées comme maléfiques. Les Nukoms ont instinctivement compris que les ondes qui transforment les animaux ou les hommes en Shankréatures sont très différentes de celles qui les affectent eux-mêmes. Ils ont assimilé les « émanations invisibles » au bien, et les émanations noires, celles qui touchent les Shankréatures, au mal.

Pour décrire les Nukoms aux joueurs, vous pouvez mettre le paquet ! Chauves, les veines violacées et très apparentes, des membres atrophiés ou au contraire surdimensionnés, ils sont tous monstrueux.

Ils vont se montrer à la fois intrigués par les PJ et en même temps méfiants, voire susceptibles. Leurs réactions sont parfois violentes et disproportionnées.

Les Nukoms décrits ci-après sont les plus susceptibles d'interagir avec les PJ :

Mukor, le chef

Agé de 27 ans, Mukor est tout en longueur. Mesurant plus d'un mètre quatre-vingt dix, il ne dépasse par les soixante kilos. Chauve et édenté, il présente une particularité physique au niveau du bras droit, qui se sépare au niveau du coude en deux avant-bras,

NUKOM TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Camoufler 1, Esquiver 2, Grimper 1
- FORCE 2 / Forcer 2, Porter 3
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
- PRESTANCE 1 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 5
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Résister 2, Surmonter 4

APTITUDES :

- Arts Martiaux 1
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 5
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Nukoms 4, Légendes 3, Religion 4
- Relations 2
- Survie 3 / Milieux : Obscur 2, Mortezones 5
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

ARMES :
(Potentiel de Combat = Hargne + Agresser)
Bâton, poings et pieds : Dommages +1

VIE : 13
ENERGIE : 6

terminés chacun par une main atrophiée. Son bras gauche, en revanche, est normal. Très autoritaire vis à vis de ses hommes, Mukor va surveiller les PJ dans leurs moindres faits et gestes. Si l'un d'entre eux est plus âgé que lui, il s'en méfiera tout particulièrement. Ceci dit, il ne cherchera pas à créer des incidents pour le plaisir et les PJ peuvent gagner sa confiance à force de patience.



FITH
LA FEMME ENCEINTE

Enceinte jusqu'aux yeux, Fith est sur le point d'accoucher. L'accouchement va avoir lieu sous les yeux des PJ, peu après leur arrivée. Y voyant un signe du Dieu Invisible, Mukor, le chef, va demander à l'un des PJ (celui qui a la plus basse Prestance) de procéder à la cérémonie rituelle de « l'irradiation ». La cérémonie consiste à se rendre avec le nouveau né dans la salle la plus contaminée par les radiations (la salle de stockage) et d'y passer une journée complète. Si le nourrisson survit, c'est qu'il a été accepté par le Dieu Invisible et qu'il est digne de rejoindre les autres Nukoms. Le PJ peut difficilement refuser cet honneur sans froisser les Nukoms, qui peuvent aller jusqu'à l'agresser sérieusement. S'il se rend sans protection dans la salle radioactive, le PJ risque gros : il doit effectuer un test de Résistance + Régénérer, contre un seuil de 4R. S'il est réussi, le PJ a miraculeusement résisté aux radiations. En cas d'échec, au contraire, son espérance de vie est diminuée de 10 ans, et il perd définitivement 1 point d'Energie et 1 point de Vie. La seule possibilité pour échapper à cet « honneur » consiste à baratiner les Nukoms (voir règle spéciale, en encadré), ou à enfiler une combinaison spéciale (que les PJ ont peut-être repérée dans le sas) avant d'entrer dans la salle irradiée.

DELENN

Agée de 17 ans, Delenn est glabre de la tête aux pieds. Son crâne, très veiné, présente des déformations qui ressemblent à d'énormes bosses. Delenn ne porte pas de vêtements, sa peau blafarde étant recouverte d'étranges nodules extrêmement sensibles, ne supportant pas le frottement du tissu, ou de la fourrure. Le problème pour les PJ est que cette adorable jeune fille est attirée par l'un d'entre eux. Malgré la « laideur » des PJ, Delenn, très intriguée par ces étrangers, va vouloir coucher avec l'un d'entre eux (à déterminer au hasard). Si le PJ accepte, il évitera un incident diplomatique avec les Nukoms. S'il refuse, la situation peut rapidement s'envenimer, Delenn le prenant très mal et se plaignant auprès de son chef (encore une fois, les Nukoms sont très susceptibles).

TROX, LE DIFFORME

Ce pauvre bougre est tellement ravagé et déformé par les radiations qu'il en est infirme. Trox peut à peine marcher et son unique bras ne compte que deux doigts. En voyant les PJ se mouvoir facilement, manier des objets, etc., il en vient à se demander si on ne lui aurait pas menti. Si la normalité ne serait pas en fait incarnée par les PJ. Il va chercher à le savoir auprès des PJ, en leur posant beaucoup de questions, parfois directes (« Y a-t-il beaucoup de gens comme vous ? », « Pensez-vous que je sois normal ? »). Là encore, il va leur falloir jouer de prudence, car la situation peut facilement dégénérer. Que ce soit du fait du Difforme ou même du chef, qui n'admet pas que les PJ puissent inspirer de mauvaises pensées à ses hommes.

QU'EN FAIRE ?

Il y a plusieurs manières d'introduire les Nukoms aux PJ. Voici quelques suggestions :

◆ Les PJ ont la désagréable sensation d'être épiés et traqués. La sensation se confirme avec l'apparition d'ignobles Shankréatures. Au moment où la situation paraît désespérée, vous faites intervenir les Nukoms, qui tuent les monstres, avant d'inviter les PJ à les suivre jusqu'à leur camp.

◆ Les PJ croisent directement les Nukoms. L'apparence des Nukoms risque d'induire les PJ en erreur et leur pousser à croire qu'ils font face à des Shankréatures. Si les PJ réagissent mal ou les menacent, les Nukoms passeront à l'attaque. Si les PJ sont plus mesurés, la conversation finit par s'engager, et les Nukoms les invitent à venir se reposer dans leur camp.

◆ Les PJ, fatigués, recherchent un abri pour se reposer. En éclairant les lieux, ils repèrent au loin la silhouette de la cheminée du camp des Nukoms. La zone des barbelés n'est pas facile à traverser : Ils doivent effectuer trois tests successifs d'Agilité pure, contre un seuil de 2R. A chaque échec, le PJ encaisse trois points de dégâts, qui peuvent être réduits par un test de Résistance.

Quand les PJ atteignent le camp, et même s'ils s'en apercevront rapidement, ne leur décrivez pas directement les bâtiments comme une centrale désaffectée. Décrivez les lieux, dans tous leurs détails, mais évitez d'employer des termes comme « centrale nucléaire ». Plus le lieu leur paraîtra mystérieux, mieux ce sera.

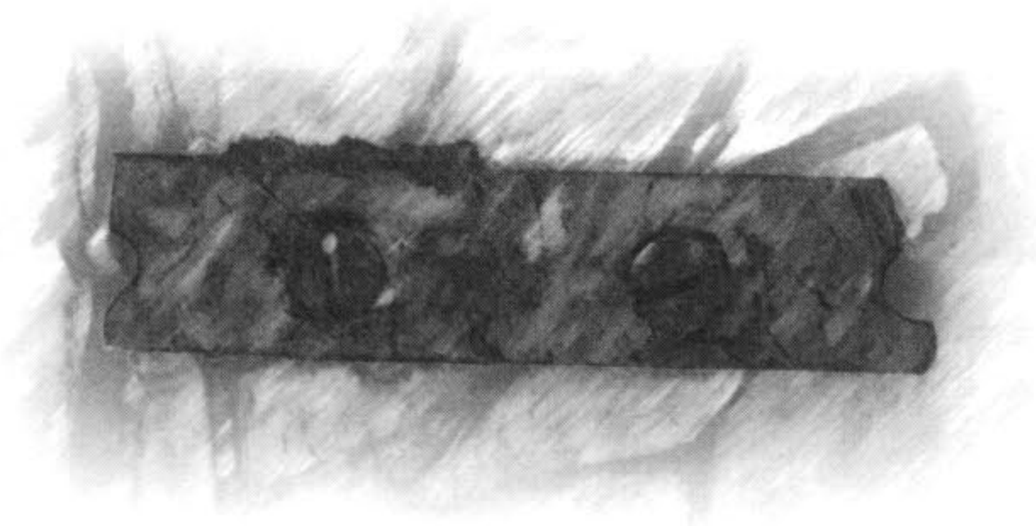
Durant le séjour des PJ dans le camp, les Nukoms, intrigués, vont chercher à se faire une opinion sur ces étranges visiteurs. Très attentifs à leurs moindres faits et gestes, ils vont se montrer assez méfiants. Ils réagiront mal à toute maladresse, telle que partir précipitamment, montrer du dégoût ou de la peur, essayer de s'emparer d'objets du camp à leur insu, considérer le camp comme dangereux ou contaminé, etc. Les Nukoms s'emportent facilement, et n'hésiteront pas à attaquer les PJ s'ils se sentent offensés.

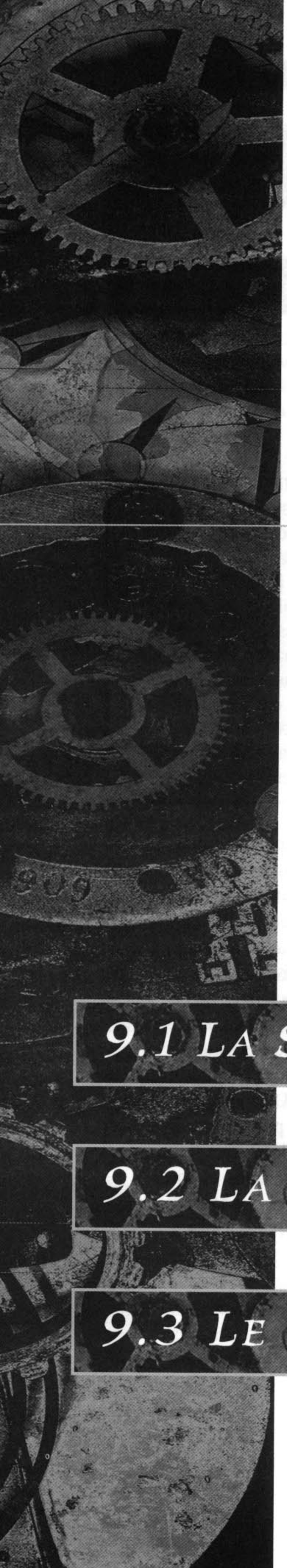
Si les PJ se montrent conciliants, respectent leur culture et surtout, s'ils comprennent leur singulier mode de pensée (vénération du Dieu invisible, de la difformité, respect pour les plus âgés, haine envers les Shankréatures), ils seront acceptés par les Nukoms, et pourront les quitter en bons termes.

BARATINER LES NUKOMS

Les Nukoms vont poser quelques problèmes aux PJ, en se montrant à la fois exigeants et susceptibles. Inévitablement, les PJ vont devoir calmer le jeu. A moins de céder à tous les caprices de leurs hôtes, cela se traduira par des refus. Chaque fois que les PJ essaient de calmer les Nukoms, vous devrez vous référer à la règle suivante :

Demandez au PJ d'effectuer un test de Prestance + Influencer. Le côté cocasse de la situation est qu'il faut obtenir le moins de réussites possible ! Les critères des Nukoms concernant la beauté et l'éloquence sont en effet très différents de nos standards. Ne précisez, bien sûr, pas au PJ qu'il lui faut obtenir le moins de succès possible. S'il le PJ obtient moins de deux succès (c'est à dire au maximum un succès), il s'est montré particulièrement convaincant vis à vis du ou des Nukoms. Si le joueurs effectue un bon roleplaying, en imitant la manière de parler des Nukoms, ou en mimant une gestuelle saccadée, vous pouvez augmenter la limite d'un ou deux niveaux (c'est à dire qu'il se montrera convaincant en obtenant jusqu'à 2 voire 3 succès à son test de Prestance + Influencer). Si le PJ ne se montre pas convaincant, il a intérêt à ne pas s'entêter et aller dans le sens des Nukoms, où il risque un affrontement.





9

LES RUINES

9.1 La Station de l'Huile de Feu

9.2 La Tour des Endorphiens

9.3 Le Monastère de Gaïa

Introduction au milieu par Rusk

« C'est lorsqu'on se promène dans le milieu des ruines qu'on prend véritablement conscience de la violence qu'a pu constituer le Grand Cataclysme. Imagine, Fils, des concentrations urbaines qui abritaient sans doute plusieurs millions de personnes –quelque chose qu'on n'arrive même pas à imaginer aujourd'hui –, des infrastructures colossales qui recouvraient la surface du monde, une époque où l'homme était le maître du monde. Tout cela fut annihilé en quelques instants. Sombre-Terre tout entière n'est en fait qu'un immense tas de ruines, et c'est bien parce que l'Apocalypse venu du ciel a tout balayé qu'on ne découvre davantage de vestiges de l'Avant.

Le milieu des ruines obéit à des règles différentes de la plupart des autres milieux. Ce n'est certes pas le milieu le plus hostile dans l'Obscur, je dirai même que c'est sans doute l'un de ceux qui offrent le plus de possibilités de survie à un homme. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'il n'est pas retors. Mais, ça, un Marcheur comme toi le sait forcément.

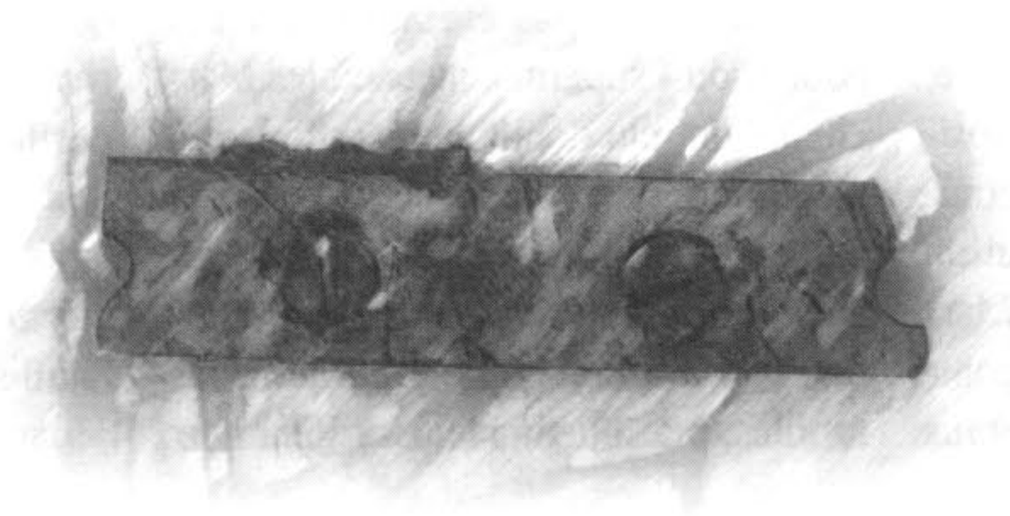
Pour t'abriter, pas de problèmes. Tu trouveras toujours une ruine pour te protéger du vent, de la pluie acide, ou même pour te mettre hors de portée de la plupart des grosses bestioles de l'Obscur.

Pour ce qui est de se nourrir, là non plus, tu n'auras pas trop de mal. Dans les ruines de l'Avant, il n'est pas rare de découvrir de gigantesques bâtiments qui semblaient conçus pour vendre toutes sortes d'articles et de denrées alimentaires. Certaines de ces denrées sont encore incroyablement bien conservées. Mais on trouve aussi parfois des boîtes remplies de nourriture avariée. Sauf en dernier recours, n'y touche pas. Si tu as vraiment faim, coupe plutôt le lierre grimpant omniprésent dans ce milieu. Il est légèrement toxique et te donnera une chiasse monumentale, mais tu n'en mourras pas. Son goût est très amer, mais tu peux l'atténuer en le faisant bouillir. Tu peux aussi bouffer les gros cafards, omniprésents dans ces lieux. Je sais, ça paraît dégueulasse, mais rien n'est dégueulasse quand il s'agit de survivre.

La faune est très présente dans les ruines. Le rat est l'animal le plus répandu. Il semble particulièrement bien adapté à cet environnement, et on dénombre plusieurs espèces. Les plus impressionnants sont les rats volants, de gros rongeurs dotés de membranes qui leur permettent de planer. Ces sales bêtes agissent en bandes, ce qui les rend redoutables. Méfie toi d'eux comme de la peste, Fils. Leur tactique usuelle consiste à plonger sur des victimes isolées, chacun d'eux emportant un petit morceau de chair avec lui. Si tu aperçois ces rats volants, la meilleure méthode pour contrer leurs attaques aériennes consiste à s'aplatir au sol. En général, ils te foutent la paix après deux ou trois passages.

Tu rencontreras également des taupes dans les ruines. Mais là, c'est plutôt une aubaine : elles sont inoffensives, et leur goût n'est pas aussi immonde qu'on pourrait l'imaginer. En revanche, je te déconseille fortement le Puant. Sa chair est aussi fétide que ses émanations odorantes sont infectes.

Avec les rats volants, la plus grande menace des ruines est sans conteste le rouille. Cet énorme reptile possède une capacité de camouflage exceptionnelle. Elle fonctionne mieux pour les objets couleur rouille, c'est pourquoi ce lézard géant a tendance à rester dans les ruines, où les objets métalliques rouillés abondent. Fais très attention aux rouilles, fils ! Même en sachant que l'un d'entre eux est peut-être camouflé, il te sera très difficile de le repérer. Et crois-moi, quand un rouille a mordu une proie, c'est très difficile de lui faire lâcher prise. Si tu en as la possibilité, évite de marcher à proximité d'objets rouillés. »



LA STATION DE L'HUILE DE FEU

9.1

MANUSCRIT DISTRIBUÉ EN PLUSIEURS EXEMPLAIRES PAR UN MARCHEUR DANS LES TAVERNES DU STALLITE KATHAR. RÉCUPÉRÉ PAR RUSK.

« Marcheur !
Toi qui parcoures l'Obscur et qui en connais les dangers, n'as-tu jamais rêvé d'une Halte où tu pourrais te reposer aussi longtemps que tu le souhaites, et t'approvisionner à volonté ? N'as-tu jamais cherché une Halte où tu trouverais non seulement des rations alimentaires, mais aussi du matériel, des armes et des objets de l'Avant ? Tout cela te paraît utopique ? Un tel lieu existe pourtant, et nous t'invitons à venir le rejoindre.
Tu nous trouveras facilement. Nous sommes situés dans la plus grosse ruine de l'Avant qu'on puisse trouver à mi-chemin entre le stallite Kathar et le stallite de Drön. Quand tu l'auras repérée, dirige-toi vers la pointe nord de la zone. Tu repéreras un grand bâtiment perpétuellement éclairé. C'est là que nous sommes !
Marcheur, nous avons besoin de toi. Nous n'avons que faire de tes Lux ou de ton argent. Mais tes services nous intéressent. Ils sont notre monnaie locale.

Viens donc nous rejoindre, rends-toi à la Station de l'Huile de Feu. Tu ne le regretteras pas. »

La station de l'huile de feu est une ancienne station à essence, datant de l'Avant, et construite à proximité d'un gigantesque centre commercial. A ce jour, malgré l'utilisation de cette essence qu'en font les Marcheurs installés sur place (ils la nomment « huile de feu »), les réserves n'ont toujours pas été épuisées. Les abords du « supermarché » où les Marcheurs ont élu domicile ressemblent à un cimetière de véhicules. Les carcasses de voitures rouillées qui jonchent le bitume se comptent par centaines. C'est un vrai bonheur pour les rouilles, pratiquement aussi nombreux que les véhicules, et qui rendent l'arrivée des visiteurs particulièrement périlleuse. D'autant qu'à la menace des rouilles s'ajoute celle des rats volants et des puants. Bref, il faut le mériter pour atteindre la station de l'huile de feu.

Si l'extérieur de l'abri est un enfer, c'est sans doute parce que l'intérieur de la station est un petit paradis pour Marcheurs. L'entrée est une épaisse vitre blindée transparente d'où s'échappe une lumière blafarde qu'on repère de très loin. Un garde veille en permanence devant l'entrée (à l'intérieur), prêt à ouvrir la porte dès qu'un visiteur s'y présente.

L'intérieur ressemble à un gigantesque centre commercial, extraordinairement bien conservé, avec des rayons éclairés à perte de vue. Néanmoins beaucoup sont vides, la communauté et les Marcheurs de passage s'étant déjà bien servis. Mais, les congélateurs sont toujours remplis, puisqu'approvisionnés régulièrement en viande fraîche (cela fait partie des services demandés par les Marcheurs de la station aux visiteurs venus « acheter » quelques objets).

La station est devenue un lieu légendaire auprès des Marcheurs bien informés de la Roke. Ils savent qu'il s'agit d'un des rares endroits où sont fabriqués les lance-flammes (tels que celui qu'on aperçoit sur la couverture du supplément Les Marcheurs).





Les personnages

Grom

Le cheveu ras, les muscles saillants, Grom est un ex-Marcheur fasciné par les armes, les armes à feu en particulier. Il en porte plusieurs sur lui, dont un énorme lance-flammes qu'il ne quitte jamais.

Quand les rouilles commencent à s'agglutiner un peu trop devant les vitres blindées de l'entrée, Grom sort. Tenant son lance-flammes à bout de bras, il se déchaîne en arrosant de flammes le maximum de reptiles, qui déguerpissent en général à toute allure. Grom est toujours très fier de lui dans ces moments là, comme on peut s'en rendre compte à son petit sourire qui ne le quitte plus jusqu'au lendemain matin.

Anya, l'orpheline

Cette petite fille de 5 ans est de père inconnu. Quant à sa mère, elle est morte en l'accouchant. Inutile de préciser que la fillette manque cruellement d'affection. Elle la reporte en général sur les Marcheurs de passage. Cette fois, c'est sur l'un des PJ qu'Anya a jeté son dévolu.

S'il y a une femme parmi les PJ, elle est choisie en priorité par la petite fille : « on disait que tu étais ma maman, d'accord ? ». S'il n'y a que des PJ masculins dans le groupe, elle en choisira un au hasard pour devenir son « papa ».



Qu'en faire ?

Vous avez plusieurs moyens pour faire découvrir ce lieu à vos PJ. Ce peut être déjà par pur hasard. On peut imaginer que les personnages sont à la recherche d'un abri, après avoir progressé durant des heures dans des ruines infestées de rouilles et de rats. Lorsqu'ils repèrent une forte lumière émanant d'un bâtiment bien conservé, ils se disent qu'il doit s'agir d'un endroit habité.

Mais vous pouvez aussi tout simplement remettre une copie du manuscrit distribué par les Marcheurs, et qui figure en introduction.

Ce lieu, bien qu'amical, est un peu particulier, dans la mesure où l'on est contraint de prendre de gros risques pour y accéder. Tout autour, en effet, ça grouille de créatures plus hostiles les unes que les autres : rouilles, rats volants et autres puants, attirés par la lumière de la station et alléchés par les odeurs de nourriture qui s'en échappent.

Lorsque les PJ se décident à tenter de pénétrer dans le centre commercial, décrivez-leur la scène suivante, puis demandez à chacun d'entre eux quel chemin il compte emprunter pour atteindre le bâtiment.

Devant les PJ, à quelques dizaines de mètres, se trouve une ancienne station à essence. Tout au fond, les PJ distinguent un énorme bâtiment et une porte en verre, d'où émane une puissante lumière. C'est là qu'ils doivent se rendre. Des carcasses de voitures rouillées jonchent le sol, lui-même parsemé d'innombrables décombres.

Demandez à chaque PJ comment il compte se rendre jusqu'à la porte vitrée. A priori, deux possibilités leur sont offertes : courir de voiture en voiture ou prendre une voie plus directe à travers les décombres.

Les décombres

Evoluant à découvert, les PJ sont repérés par les rats volants, nichés au sommet du gros bâtiment du fond. Les PJ sont attaqués par ce qui ressemblent un peu à des écureuils volants, avec une tête de rat. Les rats volants fondent en masse sur leurs proies dans l'espoir d'emporter un peu de chair avec eux. A chaque passage, ID6 rats touchent chacun des PJ ainsi exposé. Chaque rat ayant touché un PJ effectue un point de dégâts. L'armure ne protège pas et le PJ n'a pas droit à un test de Résistance. Mais il a la possibilité de tenter d'esquiver un maximum de ses agresseurs. Le PJ doit effectuer un test d'Agilité + Esquiver. Chaque succès lui permet d'éviter un rat volant. Si le PJ se jette par terre, il échappe totalement à l'attaque, mais ne progresse pas (à moins de ramper).

Le nombre de Passes nécessaire avant d'atteindre le bâtiment dépend de l'agilité du PJ. Il doit en effet réussir trois test d'Agilité pure à réussir (SR 1),

Rouille

Capacités :

- AGILITÉ 4 / Camoufler 8, Esquiver 3, Grimper 4
- FORCE 6
- HARGNE 6 / Agresser 4, Supporter 5, Surprendre 6
- PRESTANCE 2 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 6 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 6
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 5

Armes :	Dommages :
Morsure	+5 (*)
Griffes	+3

(*) Quand le Rouille a réussi à mordre, il ne lâche plus sa proie, qui doit effectuer un test de Force en opposition active pour se libérer (possibilité de consacrer de l'énergie). Tant qu'elle n'y parvient pas, la victime encaisse automatiquement 3 points de dégâts à chaque nouvelle Passe (elle a droit à un test de Résistance pour limiter les dommages).

Protection
Ecailles (Protection 1)

VIE : 15 ENERGIE : 1

Remarques :
Le rouille consacre automatiquement 5 dés de son potentiel de combat (Hargne + Agresser) à l'initiative. Le reste est systématiquement consacré à l'attaque.

pour avancer sans être ralenti par les décombres (il ne peut tenter qu'un test à chaque Passe). Un échec signifie soit que le PJ a chuté, soit qu'il s'est pris le pied dans une crevasse, ou qu'il a buté contre des gravats. Dans tous les cas, cela retarde sa progression durant une Passe complète, et permet aux rats volants de continuer à attaquer. Dès que le PJ a obtenu trois succès à son test d'Agilité, il arrive devant la porte vitrée du bâtiment.

Chemin des voitures

Les PJ ne sont pas importunés par les rats volants, qui ne prendront pas le risque de se cogner contre les carcasses de voitures.
Le risque provient cette fois des rouilles, qui se cachent à proximité des épaves de voitures. Repérer un rouille près d'une carcasse est pratiquement impossible quand on ne s'y attend pas. Il faut pour cela réussir un test en opposition entre : Sens + Observer pour le PJ, Agilité + Camoufler pour le rouille. En cas d'échec, le rouille a droit a une attaque gratuite, le PJ ne pouvant même pas dépenser le moindre dé pour limiter les succès du reptile. Le combat qui s'ensuit est alors traité de manière classique. Si le test est réussi, en revanche, le PJ évite de justesse le rouille, et passe à la voiture suivante.
Repérer un rouille pour quelqu'un d'averti est un peu plus facile, puisque pour le test d'opposition, le PJ gagne automatiquement 4 réussites, qu'il additionne à celles obtenues par les dés (Sens + Observer).

Pour atteindre la porte d'entrée, le PJ doit passer à proximité de trois voitures différentes, chacune cachant un rouille.

Enfin, la dernière étape avant d'atteindre la porte d'entrée consiste à traverser la zone infestée par une odeur de Puant. Là, c'est un simple test de Hargne + Supporter de SR 3 qu'il faut réussir.

La station service

Une fois à l'intérieur de la station, les choses changent du tout au tout. Les PJ découvrent un gigantesque centre commercial, abritant des Marcheurs qui s'en sont donnés à cœur joie. Les nouveaux arrivants vont avoir accès à pratiquement tout ce dont ils peuvent rêver (dans la limite du raisonnable, quand même). Imaginez un peu tout ce qu'on peut trouver dans un centre commercial futuriste, à peu près épargné par le Grand Cataclysme, puis laissez les PJ choisir ce qui peut les intéresser. Si leur requête vous paraît démesurée, vous n'avez qu'à décréter que ce n'est pas disponible, ou que le rayon concerné a été malencontreusement endommagé.

La communauté de la station de l'huile de feu fonctionne selon un système très particulier de « service ». En échange des objets ou des aliments qu'ils fournissent aux visiteurs, les stationnaires, tels qu'ils se nomment, réclament un service, qui sera utile à la communauté. Ces services sont très variés, et dépendent de la valeur des objets troqués. Quelques exemples de « services » : Garde à l'entrée durant 3 jours, entretien des locaux, plonge, élimination de rouilles, distribution de manuscrits dans les stallites avoisinants, etc. Les stationnaires sont prêts à donner aux PJ un objet de l'Avant, à condition qu'ils acceptent d'effectuer une mission périlleuse (à vous de la déterminer).

L'arme la plus extraordinaire que les stationnaires peuvent proposer aux PJ est le lance-flammes, spécialité de la maison. La communauté ne vend jamais plus de deux recharges d'essence d'un seul coup. Le Marcheur signe un document, et ne peut revenir s'approvisionner que l'année d'après.

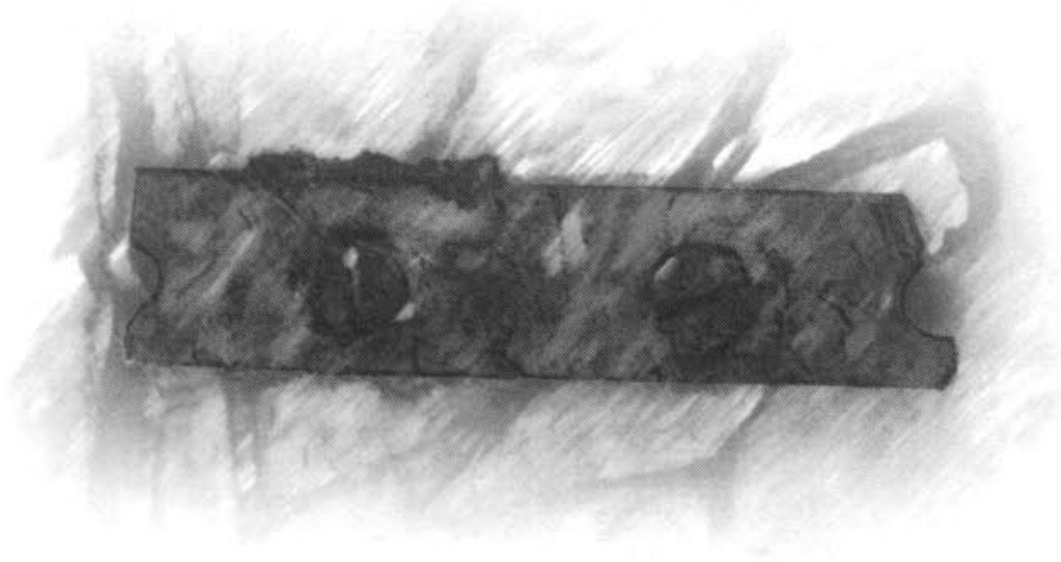
Les caractéristiques du lance-flammes sont les suivantes :

LANCE-FLAMMES

Dommages +8
Portée : 5/10/15
Rechargement : 1 Passe

Protection
Chaque recharge d'essence est capable de produire 20 tirs de lance-flammes.

Pour le manier, c'est une nouvelle compétence, Lance-flammes, qui est utilisée (mais les PJ le manieront de base au niveau de leur aptitude Arts Martiaux, comme toute arme).





TÉMOIGNAGE RECUEILLI PAR RUSK AUPRES DE TARBOME, « IDIOT » DANS UNE CARAVANE DE MARCHEURS.

« Je veux que tu me parles du mythe, Tarbome.

— Toi, tu sais pas… Tu sais rien. Tarbome a vu et… Tarbome veut pas se souvenir.

— C'est important, ami. Tu aimes tes compagnons marcheurs, n'est-ce pas ?

— Oui, oui. Beaucoup.

— Si tu veux qu'ils ne leur arrivent rien, il faut me parler de ce mythe.

— En parler ? Peu… Tarbome veut bien parler mais peu.

— D'accord, je t'écoute.

— Des robes, ils portent des robes. Avec un capuchon, en laine, bien chaud. Ils ont mal dans leur crâne. Très mal. Si mal qu'ils ont besoin de Tarbome.

— De toi ?

— Ils veulent du rire pour oublier, des fous qui amusent. Rire pour ne pas souffrir.

— Tu essayais de les faire rire… ?

— Beaucoup, tout le temps. Se creuser les méninges pour trouver des tours, pour que la douleur se cache.

— Quelle douleur, Tarbome ?

— Les bêtes qui sont dans la tête. Elles mangent le blanc…

— La cervelle ?

— Oui, la cervelle. Elles grignotent et elles font des petits bruits. Clic, clac. Clic, clac. Jour et nuit, sous le capuchon.

— Mais pourquoi les petites bêtes sont-elles là ?

— Tarbome sait pas. Elles sont là, c'est tout.

— Je dois savoir, mon ami.

— Tarbome sait pas. Tarbome a vu les moines devenir fous comme lui. D'une tape dans le dos.

— Tu tapais dans leur dos et ils devenaient fous ?

— Pas moi. Et pas seulement taper dans le dos. N'importe quoi. Se cogner. La douleur était trop forte. Les petites bêtes avaient volé leur protection. Clic-clac, elles grignotaient leur…

— Leur quoi ?

— Y s'appelaient les Endorphiens. Pour l'endorphine. Mots très compliqués, Tarbome n'aime pas les choses compliquées.

— J'ignore ce qu'est l'endorphine, Tarbome.

— Dans ta tête, comme la morphine. Et les bêtes voulaient endorphine. Pour apaiser douleur.

— Et en s'emparant de l'endorphine des moines, les bêtes les condamnaient à souffrir… C'est cela, Tarbome ?

— Oui. Alors il faut rire, il faut oublier, ne pas se faire mal et ne pas penser. Clic-clac, font les petits bêtes.

— Tu a vu les petites bêtes ?

— Oui. Elles sont comme des araignées. »

Les lieux

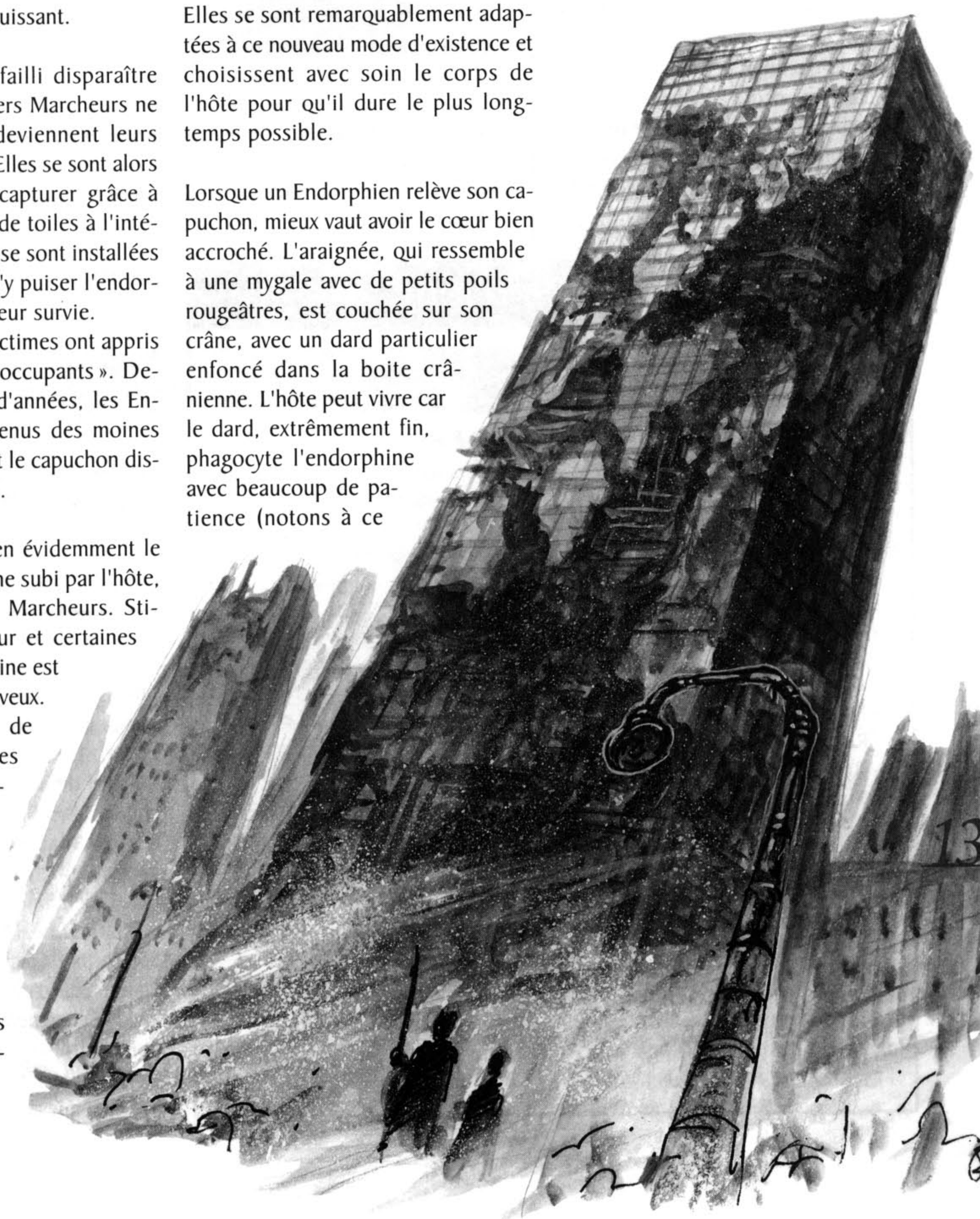
Dans une grande tour, au cœur d'un cimetière urbain, s'est reproduit une espèce particulière d'araignées. Sujets d'expérimentations militaires avant le Grand Cataclysme, elles ont été victimes de profondes mutations et ont développé une accoutumance à l'endorphine, une substance générée par le système nerveux central qui ressemble à la morphine, en plus puissant.

Ces araignées ont failli disparaître avant que les premiers Marcheurs ne les découvrent et deviennent leurs premières victimes. Elles se sont alors empressées de les capturer grâce à un immense réseau de toiles à l'intérieur de la tour puis se sont installées sur leur crâne afin d'y puiser l'endorphine nécessaire à leur survie.
Au fil des ans, les victimes ont appris à vivre avec leurs « occupants ». Depuis une vingtaine d'années, les Endorphiens sont devenus des moines totalement fous dont le capuchon dissimule une araignée.

Le problème est bien évidemment le manque d'endorphine subi par l'hôte, en l'occurrence les Marcheurs. Stimulée par la douleur et certaines émotions, l'endorphine est vitale au système nerveux. Privés petit à petit de cette substance, les Endorphiens deviennent beaucoup plus sensibles à la douleur (le moindre choc est démultiplié) et font tout pour l'oublier. Ils vivent dans la tour, protégés par les toiles poisseuses des araignées et se servent de leurs prisonniers pour les...amuser. Parodie macabre et hallucinante, la cour des Endorphiens est installée au sommet de la tour où ils vivent en observant les pitreries de leurs prisonniers.

Tarbome s'est trompé en croyant que les araignées souffraient. Pour elles, l'endorphine est simplement une substance vitale qui assure leur survie. Elles se sont remarquablement adaptées à ce nouveau mode d'existence et choisissent avec soin le corps de l'hôte pour qu'il dure le plus longtemps possible.

Lorsque un Endorphien relève son capuchon, mieux vaut avoir le cœur bien accroché. L'araignée, qui ressemble à une mygale avec de petits poils rougeâtres, est couchée sur son crâne, avec un dard particulier enfoncé dans la boite crânienne. L'hôte peut vivre car le dard, extrêmement fin, phagocyte l'endorphine avec beaucoup de patience (notons à ce sujet que les militaires de l'époque comptaient utiliser ces araignées pour l'interrogatoire des prisonniers, en veillant à ne pas les tuer).



LES PERSONNAGES

MAGNOL, ENDORPHIEN

Ancien marcheur phénicien, Magnol est devenu une victime en puissance des araignées. Son esprit n'est plus qu'un immense garde-manger qui se vide petit à petit avec des lésions qui finissent par tuer sa santé mentale à petit feu.

Magnol ressent la plupart des émotions et des douleurs avec une intensité inhumaine. Seul le spectacle pathétique des quelques prisonniers terrorisés parvient encore à lui faire songer à autre chose. Pour lui, la vie se résume à une lente agonie, avec de brefs éclairs de lucidité où il s'efforce sans succès de mettre fin à son cauchemar.

ENDORPHIEN TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 3 / Forcer 3
- HARGNE 3 / Agresser 3
- PRESTANCE 1 / Impressionner 4, Influencer 2
- RÉSISTANCE 1 / Endurer 1, Régénérer 3
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 3
- TREMPE 1 / Résister 1, Surmonter 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Katar 3, Balance 2
- Communication 1 / Baratin 1, Empathie 3
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 3, Légendes 2, Lettres 1
- Relations 3
- Survie 3 / Milieux : Obscur 3, Ruines 4
- Techniques 2

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Katar : Dommages + 3 (Bonus de Force compris), Défense +1
ou
Balance : Dommages +4 (Bonus Force compris), Défense +1

VIE : 10
ENERGIE : 3

BOUFFON TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 3
- FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 2, Grimper 2
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 1
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 1, Endurer 2
- SENS 3 / Observer 2
- TREMPE 1 / Surmonter 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 2
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Empathie 3
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 4, Légendes 2 , Lettres 1, Religion 3
- Relations 2 / Quartier des Affres 3, La Pente 3, Vaisseau Blanc 2
- Survie 3 / Stallite 3, Obscur 1, Mer 2
- Techniques 1

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Poings : Dommages + 0 (Potentiel de combat = Hargne + Agresser)

VIE : 11
ENERGIE : 4

Tout comme la plupart des endorphiens, Magnol se nourrit très mal. Lorsque son corps daigne supporter l'effort, il se traîne jusqu'à l'une des toiles et dévore rats volants et rouilles englués. Pour l'eau, il dispose toujours d'un distillateur que ses derniers réflexes de Marcheur lui permettent de faire fonctionner.

A court terme, Magnol est condamné. Son corps est malade, son esprit rongé. Dans moins d'un an, il mourra et l'araignée se cherchera un nouvel hôte pour pouvoir trouver l'endorphine.

En endorphien type, Magnol ressemble à une momie avec ce corps décharné et

son visage amaigri à l'extrême. Durant ses brefs moments de lucidité, il peut devenir d'une extrême violence pour faire taire celle qui la dévore. Par deux fois, il a battu à mort un prisonnier…

SARGESH, «BOUFFON»

Sargesh fait partie des victimes qui n'ont pas encore été choisies par une araignée. Il s'est retrouvé piégé dans la tour sans espoir de s'échapper. Tous les accès sont condamnés par des toiles gluantes. Sargesh est surtout possédé par une terreur qui n'a pas de nom. Le spectacle sordide des endorphiens a vaincu ses réflexes de survie. Comme les autres prisonniers, il est devenu une marionnette qui vit à l'écart la nuit et se produit le jour dans des défroques grotesques pour divertir les endorphiens.
Il ne songe ni à fuir ni à se rebeller. Seule l'angoisse le tient encore en vie et lui permet de se concerter à l'aube avec les autres prisonniers pour improviser de nouveaux spectacles.

QU'EN FAIRE ?

Ce lieu compte sans doute parmi les pires cauchemars que Sombre-Terre puisse engendrer. Cette fois, l'Archessence Shankr n'est pas en cause. Le lieu pointe du doigt les conséquences du Grand Cataclysme sur l'héritage de nos ancêtres…

Si vous décidez de mettre en scène les moines endorphiens, vous devez en peser les conséquences et surtout les séquelles. Voyez plutôt :
Les personnages se sont aventurés dans les ruines et subissent, depuis, les assauts répétés des rats volants et parfois des brouilles. Les lieux sont extrêmement inhospitaliers et à la vue de cette tour qui semble avoir résisté à l'usure du temps, on ne peut s'empêcher de vouloir s'y réfugier. C'est d'ailleurs la principale raison qui permet aux Endorphiens de disposer régulièrement de nouvelles victimes.
Les araignées sont intelligentes et n'ont tissé aucune toile dans les premiers étages. En revanche, dès lors que les PJ s'engagent dans les escaliers poussiéreux et affaissés en divers endroits, elles se mettent à l'œuvre pour condamner temporairement les accès dans le dos des PJ.
Au fur et à mesure que l'on progresse dans la tour, le piège se referme. Si les PJ décident de se contenter des premiers étages, les araignées dépêcheront plusieurs d'entre elles pour les attaquer dans leur sommeil. Cela n'est arrivé qu'une seule fois, la perspective de dénicher des objets de l'Avant motivant la plupart des temps les Marcheurs à progresser jusqu'au sommet.

Une fois prisonniers, les PJ sont entourés par les « bouffons » qui les entraînent à la cour endorphienne. Pour « amuser » les Endorphiens, les bouffons sont actuellement une di-

LA TOILE DES ARAIGNÉES

En plus de leur mode d'alimentation totalement immonde, les araignées, trafiquées génétiquement, présentent une autre particularité. Les fils qu'elles sont capables de tisser sont non seulement gluants, mais en plus aussi solides que l'acier, et ce, malgré leur minceur.
Notons que si les PJ ne touchent pas les fils d'eux-mêmes, les bouffons qu'ils rencontreront les pousseront pour qu'ils s'y empêtrent (Opposition active de Force + Forcer).
Un PJ qui touche (même à peine) le fil d'araignée s'y colle instantanément, et finit par s'y empêtrer, en essayant de se libérer. Il n'a alors pratiquement aucun chance de se dégager, si ce n'est par le feu (voir plus loin). Les araignées, en revanche, le peuvent, grâce à un liquide qu'elles sécrètent, et qui annihile le pouvoir collant du fil. C'est de cette manière que les PJ seront libérés, soit par les petites araignées, soit par les Endorphiens eux-mêmes, qui se seront préalablement enduits les doigts de la substance sécrétée par leur araignée crânienne.
Pour tenter de se libérer de la toile, demandez à chaque PJ d'effectuer un test de Force + Forcer de SR 10. Si elle n'est pas arithmétiquement impossible, disons qu'une libération de ce genre sera hautement improbable.
La toile, malgré tout, possède une faiblesse : le feu. Très inflammable, la toile subit automatiquement entre 2 et 4 points de dégâts par Passe si elle est exposée à une flamme (à vous de déterminer le nombre exact, en fonction de l'intensité de la flamme). Considérez qu'à partir de 10 points de dégâts, le fil est brûlé.

zaine. Tous tiennent des propos incohérents, dictés par la peur et les faiblesses liées au manque de nourriture. Pour les PJ, le véritable cauchemar commence.

◆ Leurs biens ont été confisqués et sont enfermés dans plusieurs coffres placés au côté des Endorphiens.

◆ Dans la grande salle, les vingt Endorphiens gisent sur des fauteuils de fortune, le capuchon rabattu. Une vingtaine d'araignées (toutes sont des "enfants" qui attendront leur tour et parfois succomberont à cause du manque d'endorphine) veillent à leur sécurité et passent le plus clair de leur temps à tisser des toiles entre la scène rudimentaire où se produisent les bouffons et les Endorphiens.

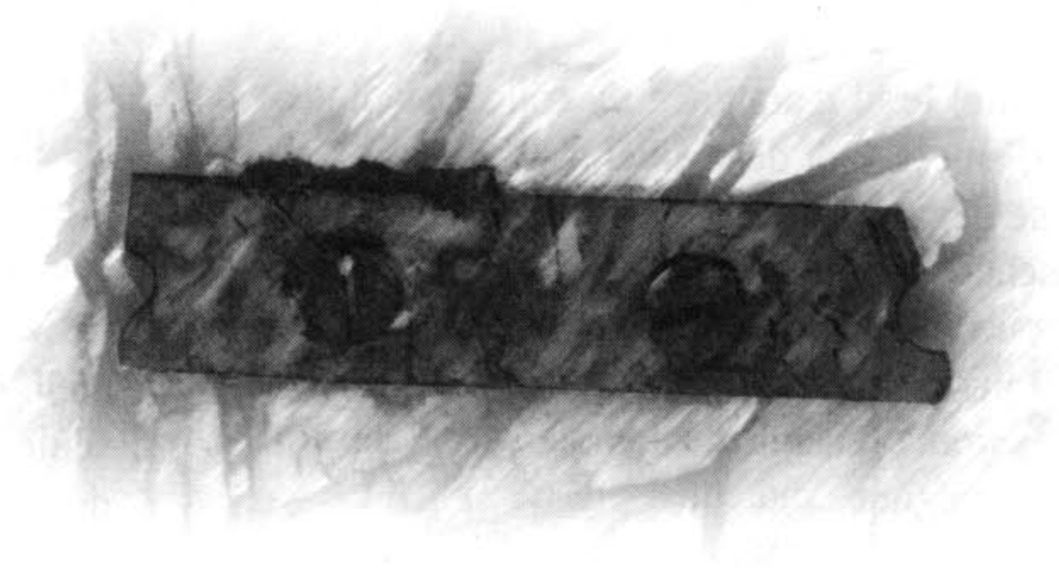
◆ S'en prendre directement à eux est une mauvaise idée. Le rideau poisseux qui les sépare de la scène est infranchissable à moins de disposer d'une quelconque source de chaleur ou d'un feu.

◆ Pour que le lieu prenne toute sa dimension, les PJ devraient être forcés de partager le quotidien des bouffons et de se concerter pour produire un spectacle en bonne et due forme…

◆ Lors d'un spectacle (ils ont lieu pratiquement toute la journée), on ne parvient au mieux à arracher que quelques grognement ou murmures aux Endorphiens.

◆ Pour échapper à ce cauchemar, il existe deux solutions (sans compter celles que vos PJ ne manqueront pas d'échafauder). La première consiste à utiliser le spectacle comme vecteur. Si des PJ se mettent à parler haut et fort (ce que les bouffons ne font plus depuis longtemps ou seulement avec des voix cassées par l'angoisse), ils produiront des réactions nouvelles parmi les endorphiens et peuvent éventuellement réveiller l'âme du Marcheur qui est en eux. Ce dernier peut soudain comprendre la situation si on lui parle de l'Obscur, de l'expérience du Marcheur, des récits populaires etc. Les araignées ne réagiront pas au son et ne se douteront de rien. Dans ce cas, le Marcheur « éveillé » pourra ouvrir l'un des coffres et à l'aide d'une arme ou d'une luxance, tenter de sauver les PJ. La seconde solution ressemble à la première à ceci près qu'il s'agit de réveiller l'âme des Marcheurs parmi les bouffons. Il faudra vaincre leur peur et les persuader qu'un assaut concerté peut permettre de s'échapper.

◆ L'essentiel est de bien se souvenir que la grande salle est soumise à une surveillance attentive des jeunes araignées. L'évasion risque d'être angoissante à souhait.



9.3

LE MONASTERE DE GAIA

PARCHEMIN EN RUEG. RÉCUPÉRÉ PAR RUSK SUR LE CADAVRE D'UN MESSAGER, TUÉ PAR UN HÉRONCE À PROXIMITÉ DU STALLITE DE NAH.

Urgence
Destination : Message réservé au nouveau Phâr de Nâh
Objet : Découverte d'un abri de fortune, baptisé " Monastère " par ses membres, et qui n'est rien d'autre qu'un culte impie rassemblant les hérétiques menés par l'ancien Phâr.
Localisation : 50 kilomètres plein ouest de la Cité des Ponts.
Commentaires : D'après ce que j'ai compris, ce Monastère ne serait pas le seul sur Sombre-Terre.
Recommandations : Réunir une armée de Séides et annihiler le prétendu « Monastère », ainsi que tous ceux que nous trouverons.
Sa grandeur, le Phâr, me pardonne la brièveté de ce message et son style minimaliste. J'ai tenu à le rédiger le plus vite possible, pour le confier tout aussi vite à un Messager qui se chargera de vous le porter. Cette découverte me semble justifier l'urgence de ma méthode.
Je reste sur place, en attendant la visite de vos hommes.

Votre dévoué,

Ifiz,
Copiste de Thot, 315 PA.

Le « Monastère » est en fait une station de métro réaménagée. Le tunnel de la station est éboulé d'un côté, mais pas de l'autre. Une rame de métro désaffectée sert de lieu d'habitation à la communauté. Des poutrelles et des plaques de métal ont été accolées à la rame de métro de manière à rejoindre le quai opposé. Le tout forme une esplanade, qui sert de lieu d'entraînement à des adeptes en arts martiaux.
On distingue au fond de la salle, un couloir, qui de tout évidence doit certainement donner sur une autre station de métro. Mais l'accès en est interdit aux visiteurs, et surveillé en permanence par au minimum trois moines guerriers. En fait, l'autre salle est un lieu de culte de la Troisième Force. Un petit Arbre de Vie a commencé à s'y développer. L'Arbre minéral produit déjà sa sève phosphorescente, capable de doter ses fidèles de pouvoirs spéciaux.

Vous l'avez compris, le « Monastère » est l'un des tous premiers lieux consacré à la Troisième Force, évoquée dans le supplément Les Pyramides de Nâh. Les disciples qui ont fui le stallite aux vingt-quatre pyramides ont chacun emporté une bouture de l'Arbre de Vie originel, celui du stallite de Nâh. Une de ces boutures a été plantée à l'intérieur de cette ancienne station de métro.



Les personnages

Les moines de Gaïa cherchent à juger les nouveaux arrivés, sans leur forcer la main. Ils ne se présentent jamais comme des Adeptes de la Troisième Force. En revanche, ils parlent fréquemment du côté manichéen plus que douteux prôné dans les Stallites, et de la nécessité de chercher une autre voie. Si les PJ se montrent trop hostiles à ce genre d'arguments, les moines ne chercheront pas à en faire des Adeptes, et se contenteront de leur enseigner les arts martiaux. Si, au contraire, les PJ sont sensibles à leurs arguments, les Moines essaieront de les enrôler aux côtés de la Troisième Force.

Gagner la confiance des moines de Gaïa n'est pas chose aisée. Il faut pour cela adhérer pleinement à leurs principes philosophiques (osmose avec la nature et les animaux, rejet à la fois des concepts solaires des Prôneurs et des manifestations des forces de l'Obscur). Mais ce n'est qu'à cette condition et après au minimum 4 mois que les moines peuvent envisager d'aller plus loin dans l'enseignement mystique, et proposer aux PJ de « communier ». La communion consiste à absorber un liquide phosphorescent, qui n'est peut-être pas sans rappeler quelques souvenirs aux PJ, s'ils ont joué la campagne de Nâh. A partir du moment où ils s'abreuvent du liquide de l'Arbre de Vie, les PJ pourront commencer à développer d'étranges pouvoirs. Les effets de ces pouvoirs s'acquièrent sur le long terme, et seront détaillés ultérieurement, dans le prochain supplément consacré aux Initiés et à la 3ème Force.

FARU
MOINE DE GAIA

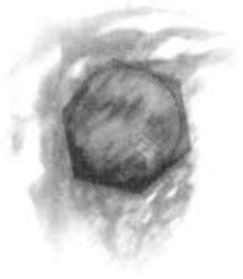
Si les PJ prolonge leur séjour en ces lieux, Faru sera leur instructeur. Jeune, le crâne rasé, les traits avenants, Faru parle d'une voix douce et ne s'emporte jamais. Très respectueux des PJ, il ne cherchera jamais à les endoctriner. En revanche, avant de leur révéler le moindre secret, il essaiera de tester leur foi. Si les PJ sont sensibles à la philosophie de Gaïa, Faru sera le premier à les recommander auprès de ...

BELIF
MARCHEUR CONVAINCU

Belif est complètement subjugué par l'enseignement des moines de Gaïa, et deviendra probablement l'un des tout prochain Adeptes de la Troisième Force. Belif peut devenir l'ami des PJ. D'ailleurs, il répondra à toutes leurs questions, et leur rendra des services, dans la mesure du possible.

IFIZ

Ce nâhia, Copiste de Thot, a découvert le Monastère par hasard. Fidèle à la religion nâhienne, il a essayé d'envoyer un message pour prévenir le nouveau Phâr de Nâh (voir introduction). Son message n'est jamais arrivé. En voyant venir les PJ, Ifiz va rapidement leur proposer 100 Octas (environ 200 Lux) pour porter un nouveau message de même teneur au Phâr de Nâh. Libre aux PJ de décider de ce qu'il faut faire.



MOINE DE GAÏA TYPIQUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 4, GRIMPER 3
- FORCE 4
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 5, SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 6, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 4 / OBSERVER 5, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 5 / Poings 6, Pieds 6
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 5, Empathie 6
- ERUDITION 3 / Avant 2, Légendes 4, Religion Gaïa 5
- RELATIONS 2 / Monastères de Gaïa : 4
- SURVIE 4 / Animaux : Tous : 4 , Milieux : Obscur 4, Ruines 4
- TECHNIQUES 2

ARMURE :
Nulle

ARMES :
Poings : Dommages +2
Pieds : Dommages + 3

Les Guerriers de Nâh sont désarmés et utilisent leurs compétences d'Arts Martiaux, telles que décrites dans l'encadré.

VIE : 16
ENERGIE : 10

LES ARTS MARTIAUX

Après avoir suivi un enseignement d'environ trois mois, les PJ peuvent gagner deux nouvelles compétences, au niveau I, qui dépendent de l'Aptitude Arts Martiaux : la compétence Pieds et la compétence Poings.
La compétence Poing permet de frapper et de parer les coups, comme avec une arme blanche. Les dégâts s'élèvent à (Dommages-I) + (Force du PJ), ce qui est exceptionnel, à mains nues.
La compétence Pieds permet uniquement de porter des coups. S'il y fait appel, le personnage ne peut pas consacrer de dés (de son Potentiel de Combat) en défense.
Les dégâts s'élèvent à (Dommages + 0) + (Force du PJ).

LES POUVOIRS DE GAIA
Pour le moment, le seul pouvoir que les PJ peuvent obtenir en buvant la sève phosphorescente de l'Arbre de Vie est le sens de l'Anticipation. Grâce à lui, le PJ gagne I dé supplémentaire en initiative. Plus il maîtrisera ce pouvoir, plus il obtiendra de dés supplémentaires en initiative (et on connaît l'importance de l'initiative dans les combats de Dark Earth).

QU'EN FAIRE ?

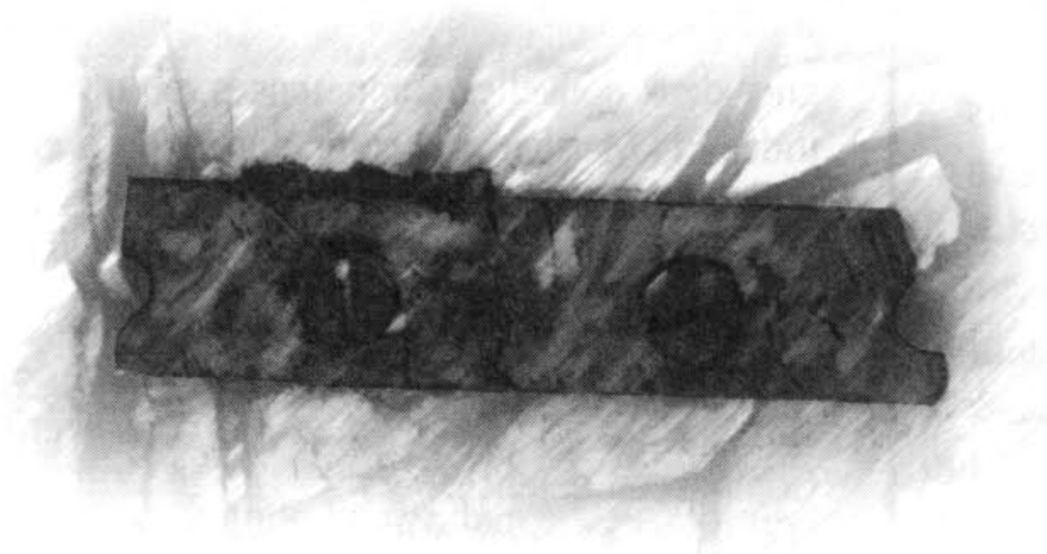
De même que nous vous avons présenté des lieux permettant aux PJ de se purifier, de se reposer, de se ressourcer, ce lieu a pour objet de laisser la possibilité aux PJ d'embrasser la troisième Force, ou de savoir où se rendre si l'envie les en prend ultérieurement. Dans ce cas, ce Monastère peut devenir un point de ralliement, un lieu où ils se réunissent régulièrement. Le prochain supplément Dark Earth, consacré à toutes les formes d'initiation, abordera plus en détail la Voie de Gaïa ainsi que les pouvoirs spéciaux auxquels elle donne accès.

Quelques remarques s'imposent, pour conclure :

◆ Premièrement, suivre l'enseignement philosophique et martial des Moines de Gaïa n'est pas nécessairement très contraignant. Les PJ peuvent très bien continuer à vivre leurs aventures, et revenir quand bon leur semble dans le Monastère. Ce n'est que progressivement, de toute manière, qu'ils obtiendront certains pouvoirs. En contrepartie, ils auront davantage de responsabilités et les moines en attendront davantage de leur part. A un stade avancé, les PJ pourront se faire confier des missions par le Monastère.

◆ L'utilisation que vous ferez de ce lieu dépend entièrement de l'état d'esprit de votre groupe. Si vos joueurs sont convaincus que la seule voie à suivre est celle des Runka, il y a peu de chances qu'ils souhaitent s'engager dans la Troisième voie. S'ils n'ont jamais adhéré à l'initiation Runka, peut-être seront-ils plus intéressés par cette voie médiane, ni vraiment ombre, ni vraiment lumière, et en tout cas davantage tournée vers les intérêts de leur planète.

◆ S'ils n'apprécient pas le côté « Puissance Supérieure » de Dark Earth, les PJ ne seront peut-être pas plus intéressés par Gaïa que par le Runka ou le Shankr. Dans ce cas, vous devrez les inciter à se rassembler derrière le projet de fraternité de Rusk, qui se place en dehors de toutes ces forces surnaturelles. La fraternité de Rusk, elle aussi, sera développée dans le prochain supplément.



DARK®
EARTH

Le jeu de rôle

« Peut-être tiens-tu dans les mains le premier exemplaire des Carnets de l'Obscur... Il y en aura d'autres, beaucoup d'autres afin que la communauté des Marcheurs devienne une fraternité, un édifice consacré à la renaissance de Sombre-Terre. En ces lieux où s'imprima la première édition des Carnets, je remercie Solaar de soutenir cette grandiose entreprise ».

Sombre-Terre s'enrichit aujourd'hui d'un supplément destiné à toutes vos aventures dans l'Obscur.
Nous avons voulu privilégier la richesse des milieux (chaos, ruine, désert, mortezone, etc.) pour vous offrir une galerie de lieux originaux. Des personnages, des descriptions, des témoignages, ce supplément est une véritable mine d'informations et de scénarios.



LES CARNETS PUBLIÉS,
L'OBSCUR NE SERA PLUS JAMAIS COMME AVANT.

Multisim
·EDITIONS·

170 FF

ISBN 2-84476-001-5

kaksto