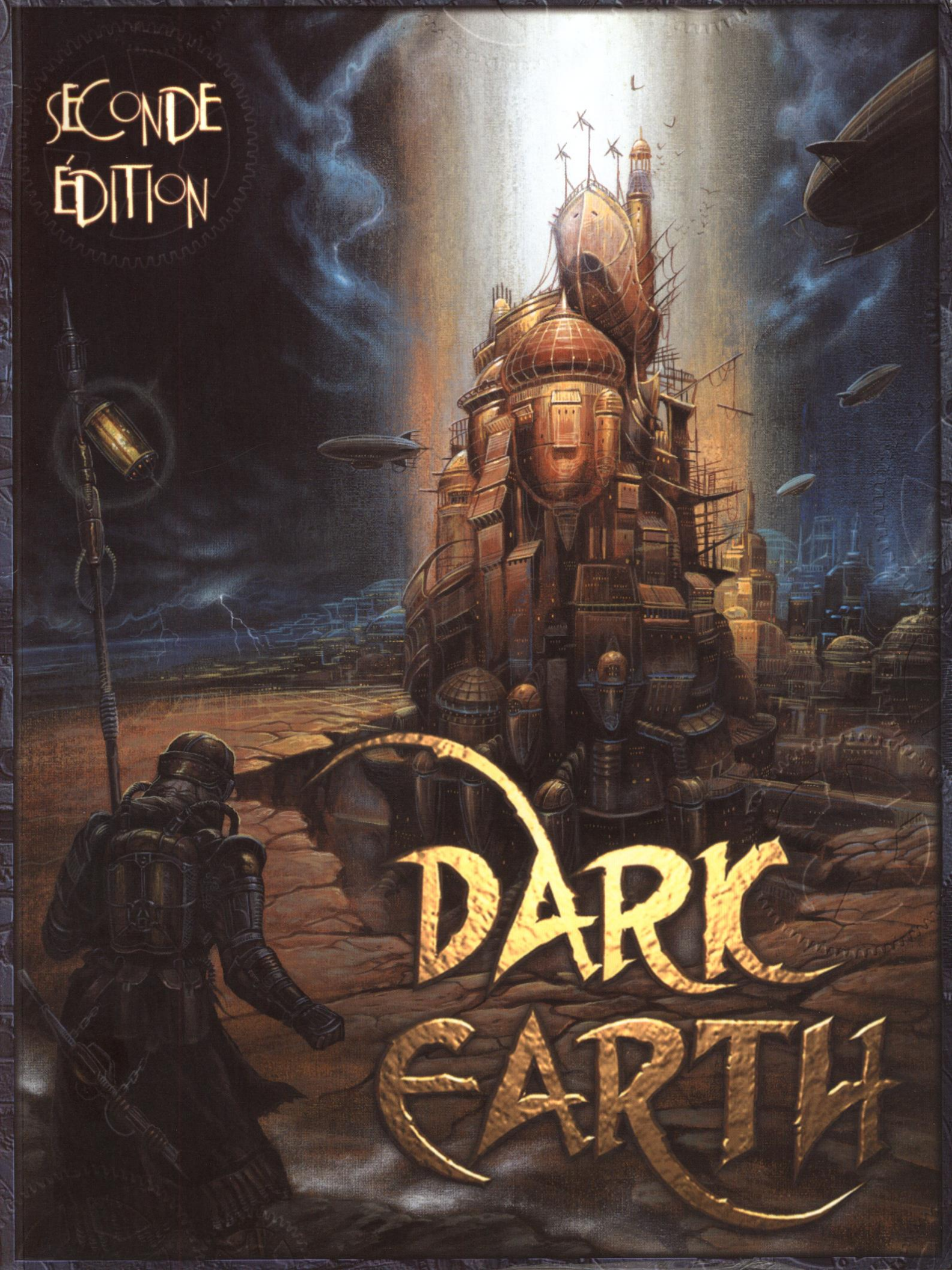


SECONDE
ÉDITION

DARK EARTH





DARK EARTH II CRÉDITS

Création originale de DARK EARTH

Guillaume le Pennec

Création de la première édition de DARK EARTH

Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit,
Régis Jaulin, Guillaume le Pennec et Frédéric Weil

Rédaction de la 2nd édition

David Benoit, Vincent Delage, Régis Jaulin, et Léonidas Vesperini

Partie technique

Vincent Delage et Léonidas Vesperini

Rédaction du "Carnet"

Régis Jaulin

Illustrations du "Carnet"

Claire Avril

Illustrations intérieures

Fahar (Archétypes), Kevin Talbot

Plans et cartes

Guillaume Fournier et Lord Khony

Illustration de couverture

Didier Graffet

Création graphique de la couverture

Cyrille Daujean

Création graphique de l'intérieur

Patrick Mallet

Mise en page

Jeanne Delval et Patrick Mallet

Corrections

Célia Chazel et Cécile Couve

Chargé de la gamme DARK EARTH

Léonidas Vesperini

Direction éditoriale

Frédéric Weil

Suivi de fabrication

Nicolas Hutter

Remerciements

À Mathieu Gaborit et Tristan Lhomme, pour leur contribution « Ruskiene » tirée des CARNETS DE L'OBSCUR ;
À tous les auteurs de la première édition, pour avoir donné l'impulsion au jeu de rôle DARK EARTH grâce à leur superbe travail ;
À David Tardé et Christian Thiré ;
À Stéphane Maréchal et son idée (récupérée !) de la Table des Localisations ;
À Kobal, pour ses comptes-rendus de parties détaillés et ses analyses judicieuses ;
De Léonidas Vesperini à Michael Croitoriu, Alexis Santucci, Amélie Vesperini, Vincent Delage et Croc, non seulement pour leurs remarques constructives, mais aussi pour l'ambiance inoubliable qu'ils ont su amener autour de sa table (désolé pour ton Cerbère, Amélie...) ;
À Seb, Yannick, Gumba et Cyril pour leur engouement et leur patience ;
Et à tous les joueurs de DARK EARTH, sans oublier ceux qui animent quotidiennement la mailing-list de DARK EARTH.

KALISTO

Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux CEDEX

MULTISIM

13, passage du Clos-Bruneau
75005 Paris
multisim@dial.oleane.com

1999. Dark Earth & Kalisto

Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

SITES INTERNET : <http://www.darkearth.com> et <http://www.kalisto.com>

Mailing List Dark Earth : Envoyez un mail vierge à l'adresse : sombre-terre@egroups.com

**DARK
EARTH**



TABLE DES MATIÈRES

CRÉDITS	2
CARNET.....	5

1 : LES CONQUÉRANTS DE SOMBRE-TERRE 12

Description	
du personnage	36
Les aspects	37
Les ressources	37
Le profil	37

Archétypes	38
L'antéquaïre	39
Le chasseur	40
Le docte	41
Le dresseur	42
L'explorateur	43
Le gaillard	44
Le mage	45
Le maître d'armes	46
Le mécano	47
Le mercenaire	48
Le pilote	49
Le purificateur	50
Le rebouteux	51
Le sapeur	52
Le trafiquant	53

Création de personnage	54
La nature	55
La fonction	59
La voie	63
Les possessions	64
Dernières touches	65
Créer un personnage plus expérimenté	64
Modifier un archétype	65

Les règles	68
Les principes	69
Les situations	71
Le combat	73
La santé	80
Le moral	85
Le combat de masse	86
La survie	88
L'équipement	93

Services divers	110
Les véhicules	110
L'expérience	112

2 : LES FORCES DE SOMBRE-TERRE 117

La voie de l'Homme	118
Tout commence en 2054	119
La longue marche	121
La voie de l'Homme	122
Les enjeux et les moyens	124

La Réaction Gaïa	128
L'Entité-Monde	129
La Réaction Gaïa	130
Les pouvoirs de Gaïa	133

L'Alliance Runka	140
Histoire de l'Alliance Runka	141
Les Runkas	142
L'Alliance Runka	143
Jouer un Initié	146
Les pouvoirs des Initiés	147

La menace Shankr	164
Une opposition ancestrale	165
Aspect et singularités du Shankr ...	167
Les enfants du Vide	167
Les armes du Shankr	169
Jouer un personnage contaminé ...	171
Alliage céleste contre darkessence	172
Les pouvoirs shankr	174
Les Darkefacts	179
Les serveurs	180
La maison Harckon	185
Le Konkal	187
Les sombres-fils	188

3 : SOMBRE-TERRE 191

La géographie de Sombre-Terre..... 192

État des lieux	193
La Roke	193
Solaria	197
Asia	198
Eldena	199
Les Terres Australes	200

Les milieux 202

La faune	203
Les bourniers	203
Les montagnes	204
Les ruines	207
Les souterrains	210
Le noir-nuage	212
Les glaces	214
Les mers	217
Les déserts	220
Les chaos	223
Les marais	225
Les mortezones	228

Okhaen, un stallite dans l'Obscur 232

L'histoire d'Okhaen	233
Le serpent & le devin	235
Okhaen, quartier par quartier	236
Étincelles	243

Les mythes 244

Mode d'emploi	245
L'aube noire	245
Le soleil vert	245
Le premier marcheur	245
Le vent d'Auréole	245
La Terre creuse	245
Le Phénix	246
Les terres de lumière	246
Les albinos	246

Les meilleurs	246
Les vers cataclysmes	246
Les marcheurs d'écume	247
Estan & Lisik	247

Les figures légendaires248

Alianante Cascatelle	249
Albine	249
Attika d'Ambre	250
Chagrine	250
Che Manégo	250
Chen Diop	251
Hope Sand	252
Izmir	252
Gérard Jones	253
La Flamme	254
Lautrin	254
Letho Gdanz	255

L'Hermine	256
Linus Thordström	256
Lord Fahar	256
Lucéphore d'Ambre	257
Miss	257
Naguib	258
Omar	258
Paquita Galéa	259
Rusk	259
Smet Lazurelli	260
Wang Zhidong	260
Xio Ruak	260
Zorak Night	261

Quinze kilomètres

pour mourir	264
Introduction	265
Synopsis	265

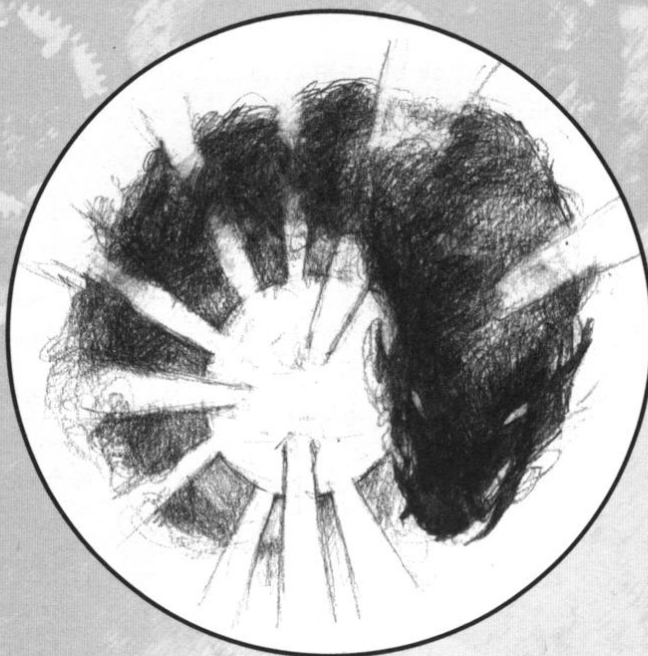
Premier Acte :	
peur sur Okhaen !	265
Second Acte :	
le salaire de la peur	268
Troisième Acte :	
Il faut sauver le Portail	271
Épilogue	271

Ouvrir la marche 272

Choisir sa route	273
Les spécificités du jeu	273
L'aventure d'un monde.....	274
Compatibilité entre	
la première et la seconde édition ..	274
Les suppléments	
de la gamme Dark Earth	275

Glossaire 264

FICHES DE PERSONNAGES 281



Petite, les marchenas me faisaient peur. Ils venaient acheter du papier de Rue G
à mon père, et ils sentaient toujours mauvais. Pour moi, ils se confondaient
avec les monstres qui vivent derrière les murailles du StALLite.



Aujourd'hui, je pars enfin avec eux.

Les marchands ont convaincu mon père et mes idiots de frères de me laisser partir. Je crois qu'ils ont donné à mon père une barasse pleine de LUX... Combien j'en ai vu de marchands ! Combien j'en ai supplié avant qu'un accepte enfin de m'emmener !



Le prix de ma liberté.
C'est bien cher payé alors
que j'étais prête à les
quitter sans même leur
dire au revoir -
Je reviendrai quand
je serai riche et célèbre,
et je leur ferai payer leur
bêtise et leur misère !



Là, c'est Madrid, il veut
m'épouser depuis trois ans...
J'espère qu'il ne se remettra
pas de mon départ !



Je ne veux même plus le dessiner.

Je ne sais même pas où nous allons...
Enfin si, je vais dehors, dans l'OBSCUR -



Jermir. C'est lui que j'ai réussi à convaincre en montrant mes dessins. Des mois que je m'entraîne sur les chutes de papier de rueg! Je l'aime bien. C'est le premier marchand à avoir jamais rallié Okhaen. J'étais encore une enfant mais je me souviens de l'émotion que cela avait provoqué! Il m'a dit qu'il me protégerait toujours.

Là, c'est Erodred. Je ne suis pas sûre de l'avoir réussi. Il parle et il bouge tout le temps! Il est promoteur, mais il ne m'a pourtant pas l'air de croire en grand chose!

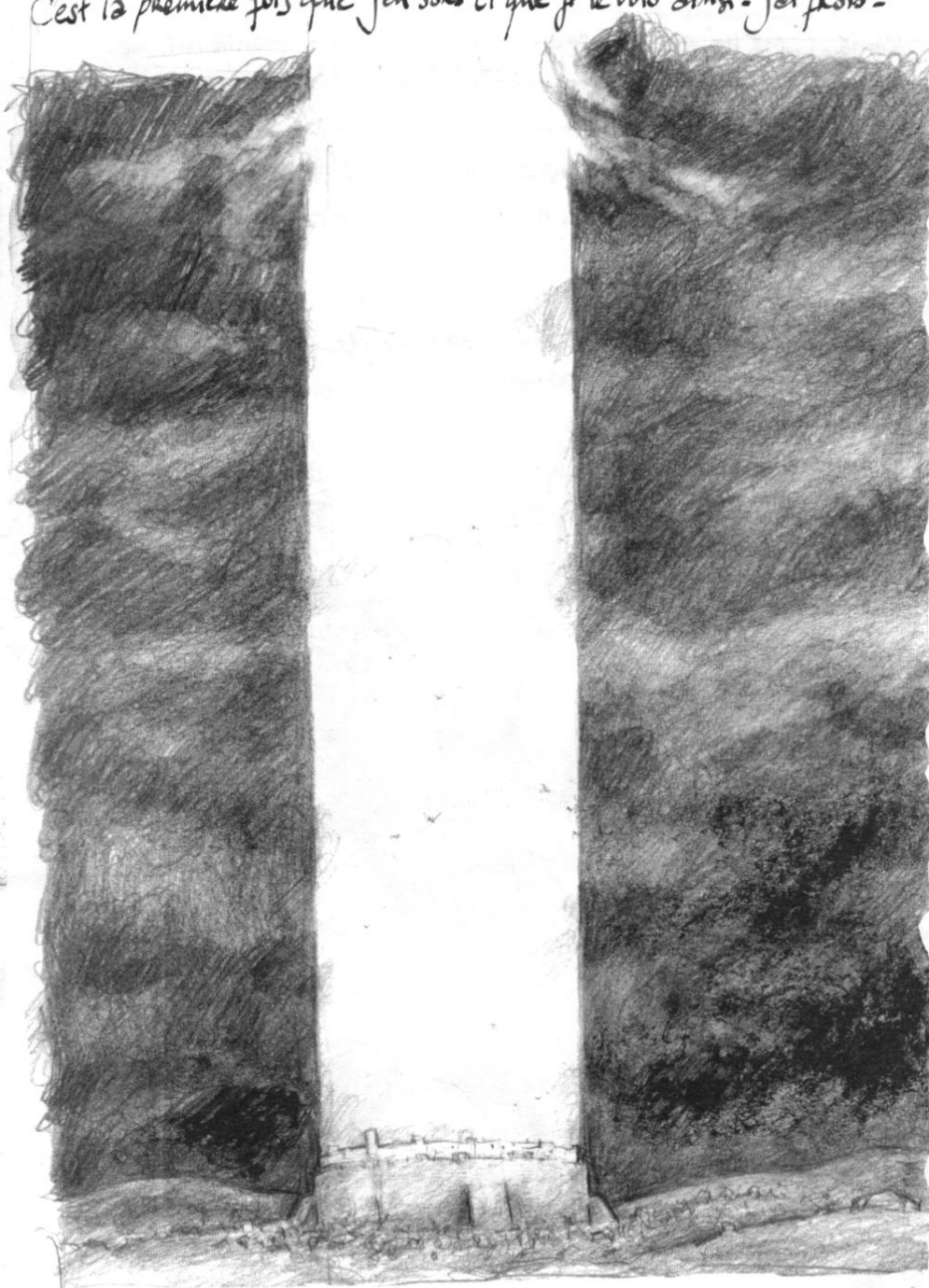


Tonori. Il ne dit pas grand chose: il est comme son faucon, il a l'air d'être masqué en permanence. Jermir m'a dit qu'il était noirceur. - faudrait que je m'en fasse un ami -



Lui, c'est Shatan. Il me fait un peu peur. C'est un ancien bâtisseur: il a construit nos chars à voile. Il s'inquiète du vent, et veut que nous partions vite.

Premier jour de marche en l'an 320 - Okhaen, mon stallite -
C'est la première fois que j'en sois et que je le vois ainsi. J'ai fleuri.



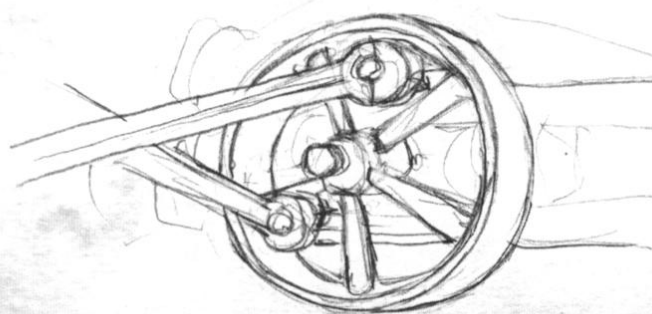
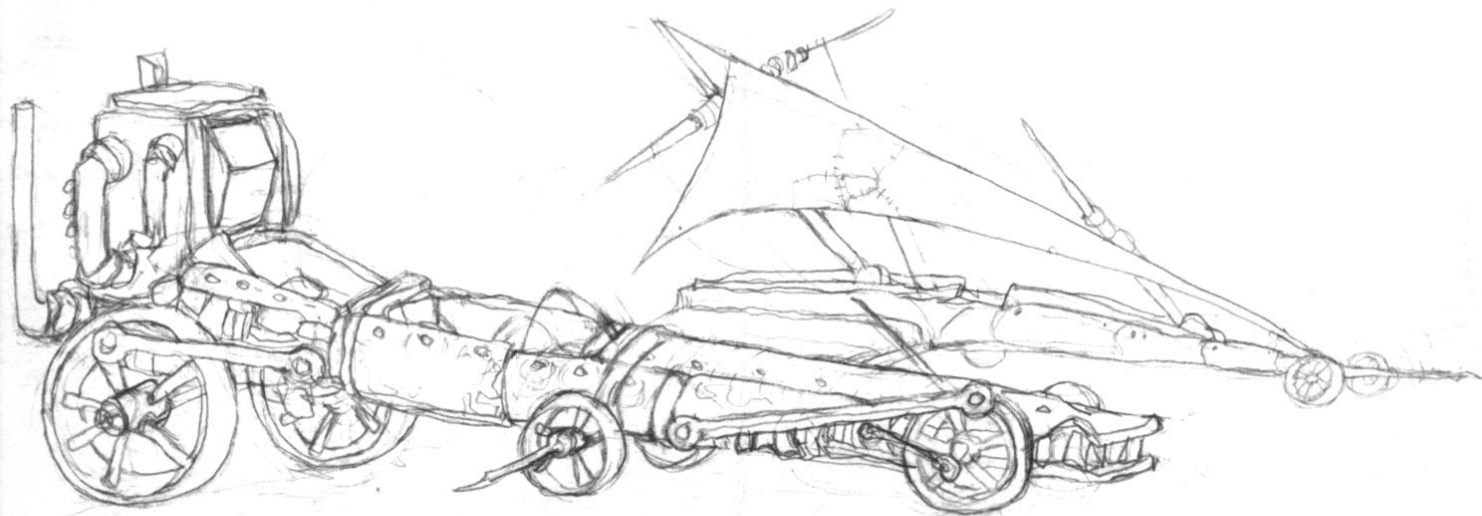
2^{ème} jour de marche -
J'ai rêvé de Shatan -
Demain j'essierai
de Rével d'Izmiz!



4^{ème} journée - Un URIKAN -
Il devait être énorme -
Cela inquiète les marcheurs -
ce sont des hommes qui
l'ont tué, des MARAUDEURS

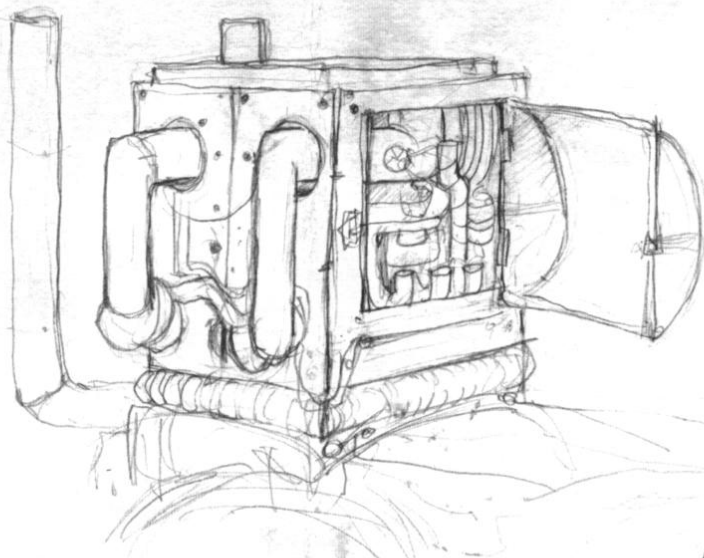
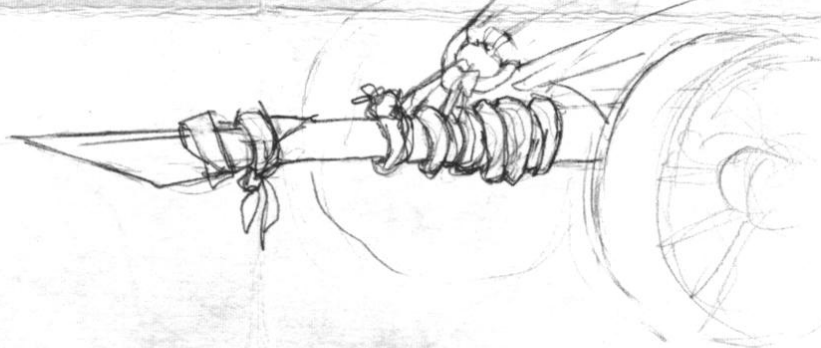
L'Obscur est désolant : tout est gris. J'ai mal
partout, je me cache pour pleurer et je n'ai presque
pas dormi : il y a trop de bruits, de bruissements,
de reptations, je crois toujours entendre
des pas...





Je profite d'un bref repos
pour dessiner : C'est pour
cela que je suis là, pour prendre
des notes et tenir
le carnet du voyage -

Depuis quelques années,
les marcheurs tentent
de ramener de leurs
voyages autre chose
que des trésors =
ils veulent des dessins
des animaux,
des plantes, des lieux
pour pouvoir se les
montrer, en garder
une trace...



Je ne sais pas trop
à quoi ça sert,
mais c'est en
apprenant à
dessiner que j'ai
pu enfin les
décider à me
prendre avec eux -

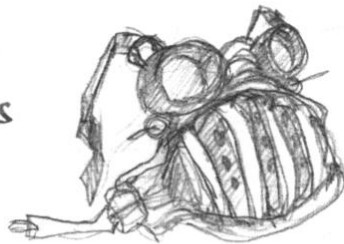
J'ai demandé où nous allons. Izmir m'a montré des cartes - Il y en a une incroyablement précise - Elle date de Lavant. Izmir m'a dit qu'on partait à la recherche d'un trésor de Lavant qui pouvait changer le visage de Sombre-Terre - Je serai sûrement très riche une fois qu'on l'aura trouvé -



C'est moi! Méconnaissable



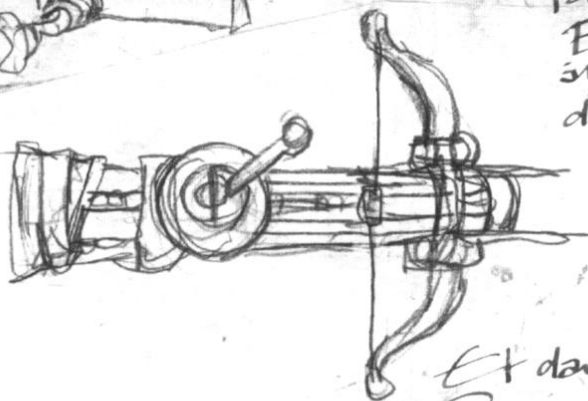
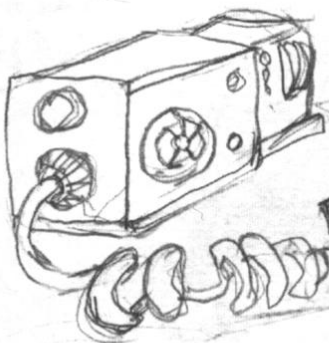
L'Obscur... Il y fait
nuit tout le temps.
La présence de SOLAAR
ne se devine qu'à travers
le noir nuage -



On ne peut
pas toujours
y respirer
sans risque,
tellement
l'air est
dangereux -

Tout est mauvais
ici, on ne peut
guère manger les
plantes noires qui
poussent ça et là -

Alors, nous
portons notre
nourriture -
Je n'ai pas
l'impression
qu'il y en
aura assez -



Mais surtout, il y a les
monstres, les SITANKREATURES.
On dit qu'elles tuent pour tuer,
Pas seulement pour manger -
Elles sont d'une force
incroyable, et même une piqure
d'insecte peut nous condamner -

Et dans l'Obscur, on est seul -
Personne ne vient jamais vous aider -

Septième jour - Nous avons été réveillés dans la nuit par un tremblement de terre.
C'était un troupeau d'Ureikans qui avançait vers nous - J'ai eu la peur de ma vie.



Nous avons juste eu
le temps de nous cacher
dans une ravine -
j'ai cru que nous allions
finir broyés. Je crois
aussi que j'ai hurlé
vingt minutes
sans m'arrêter -

Shatan a eu le temps
de sauver l'un des
chars, celui du moteur -
Quant à l'autre ...



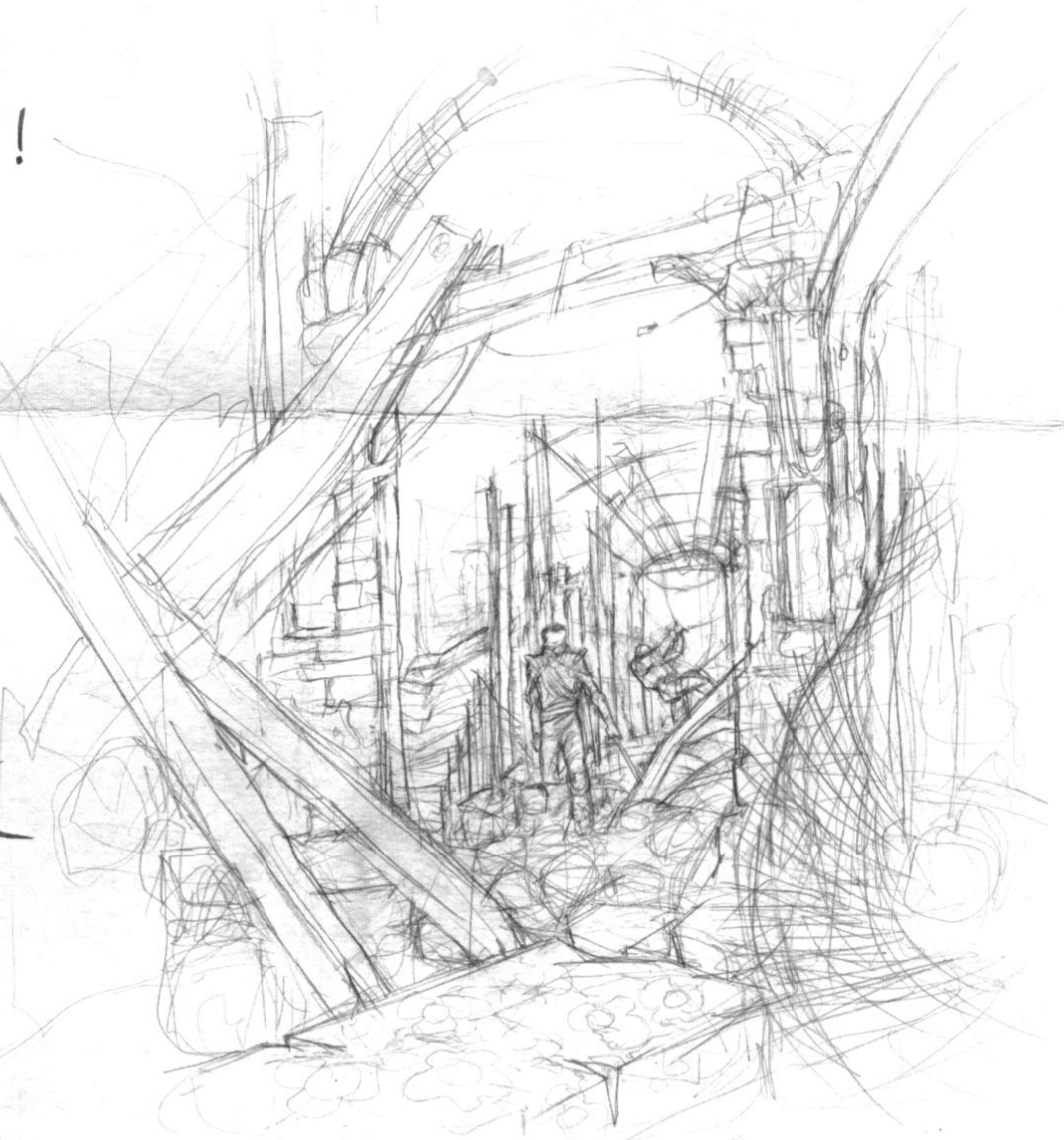
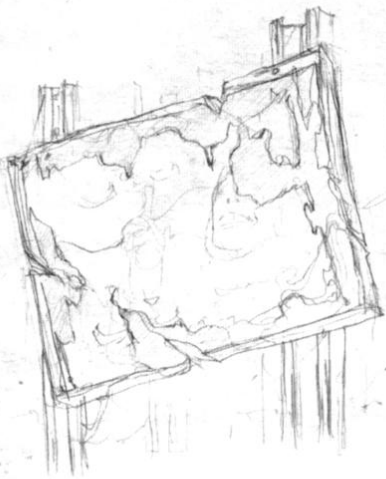
Personne ne parle de fausse demi-tour -

10^{ème} jour de marche - Notre première vraie halte ...



L'Avant pas "L'Avant" !
Erked s'est moqué
de moi : "tu ne sais
donc rien ?"
L'imbécile !

Il m'a raconté
qu'avant, les hommes
vivaient dans
des maisons
chauffées, et mêmes
refroidies quand il
faisait trop chaud -



Tous les jours le soleil était là : les hommes vivaient baignés
de lumière - La terre était verte tellement de plantes poussaient -
Les gens étaient très riches, ils mangeaient à leur faim, ils passaient
leur journée à jouer, ils avaient des usines et pleins d'objets -

Mais il y a 320 années, une chose est tombé du ciel sur Terre -
Les eaux sombres se sont soulevées, la terre a tremblé. Les hommes
sont morts par dizaines de dizaines de dizaines -



Edred raconte : # Les survivants,
ont mis du temps à comprendre
qu'une chose était tombée sur Terre et
qu'elle était encore là !

On l'appelle le SHANKR

C'est lui qui a tué la nature - C'est lui qui a créé L'ABSCUR
en nous voilant le ciel et en contaminant la terre. C'est lui
qui a engendré les monstres et les SHANKREATURES - C'est un
cauchemar qui vit à l'Est. Nul ne l'aura et nul ne veut le voir #

C'est à cause de lui qu'on vit comme des rats. Edred
m'explique qu'il y a dans les plantes, dans le NOIR-NUAGE,
dans certains animaux, un liquide noir; L'ARCHESSENCE
SOMBRE - Le sang du Shankr !! Il peut nous contaminer
nous aussi, et nous transformer en monstre -

Il fait froid, on doit collés ensemble - Ils puent -



12^{ème} jour. Je commence
à mieux comprendre
notre compagnie -
Honore sait ce qui est
comestible et le chasse
pour nous -



Jemir nous conduit, il décide du chemin, il calcule
les risques - Il est beau ! Je n'avais jamais rencontré
un homme comme lui ...



Shatan continue à scruté
le noir-mage et à se recouvrir
de cambouis. Je crois qu'il trouve
l'Obscur et les machines
plus simples que les hommes

Erdred, c'est le préneur -
L parle, il parle ! Je me
raque : en vérité, il apaise
tensions, il nous
remonte le moral,
nous fait voyager
avec ses histoires -
et il sait beaucoup
choses : c'est lui
qui a trouvé la carte
de l'Avant et les traces
du Trésor -



Jemir et Shatan se sont enquerlés au sujet du vent. Shatan dit que le vent va tomber, qu'il aurait
fallu partir plus tôt - J'ai demandé comment il savait ce que comptait faire le vent ...
Jemir a répondu qu'on était dans le monde de Shatan et de ses frères !!!

13^{ème} jour de marche. Eddred m'a expliqué : Shatan est un
SOMBRE-FILS - Son père ou sa mère devait être légèrement
contaminé quand il a été conçu. Du coup, il a de
l'ARCHESSENCE SOMBRE dans le sang, dans son être même -
pas comme quelqu'un qui a été touché par la nuit, contaminé -



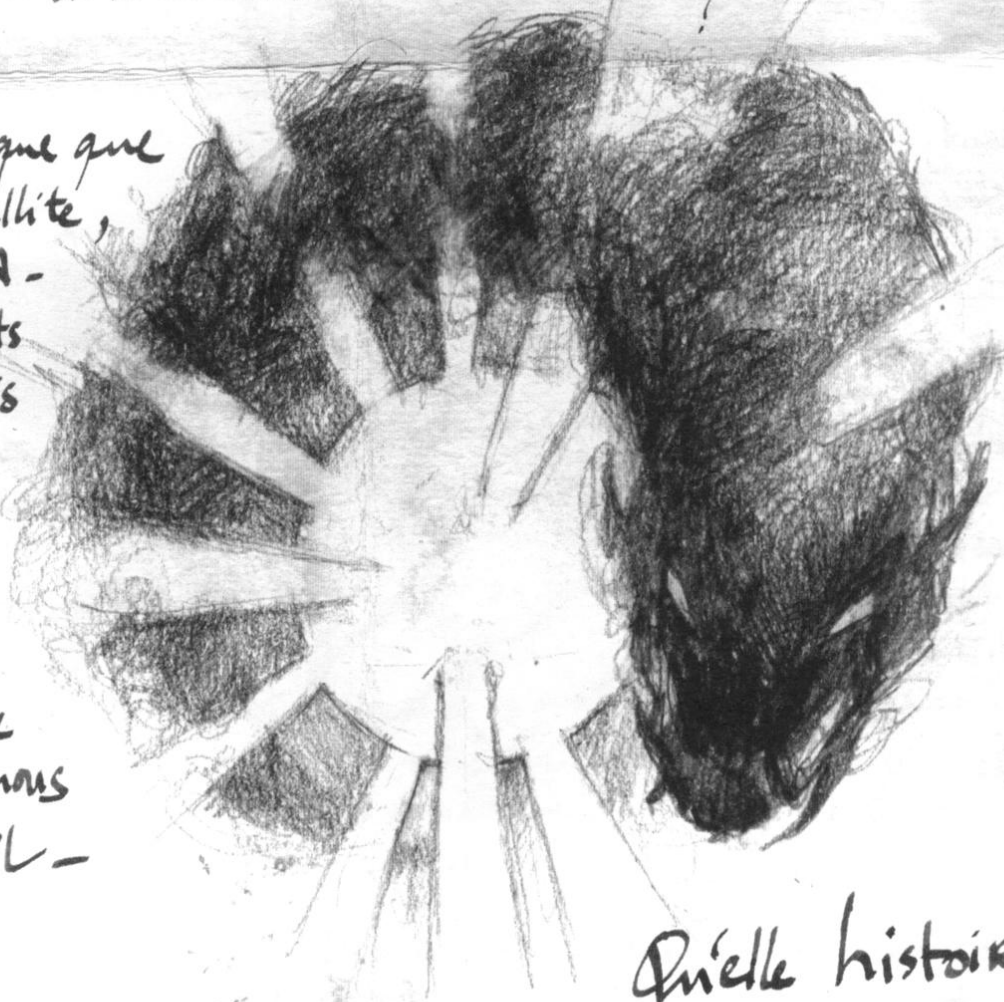
J'avais entendu parler de telles horreurs, mais je croyais
qu'alors les bébés mangaient leurs mères -

Izmia est allée s'excuser. Je ne comprend pas pourquoi -
Ni pourquoi on voyage avec un monstre ! Eddred m'a dit
que puisqu'Izmia était INITIÉ, lui et Shatan se sentaient
l'un et l'autre. Initié, mon bel Izmia ?

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Eddred me dit : * tu ne t'es jamais demandé
pourquoi il y avait de la lumière au-dessus des stallites ?

Eddred m'explique que
sous chaque stallite,
dort un RUNKA -
Ce sont des géants
de lumière endormis
depuis des siècles,
avant même la venue
du SHANKR, et c'est
leur force, bien qu'ils
sommeillent, qui perce
le Noir - Nnage et nous
laisse voir le Soleil -



Quelle histoire

14^{ème} jour de marche - Jennie est blessé. Il est étendu, et gémit. Honoré s'occupe de lui -
là, j'ai suis recouverte de sang, je ne sais pas comment l'enlever, je veux me laver, dormir,
oublier !



Nous avons
été attaqué
par des
marandeurs ...



Je ne sais pas si c'étaient
vraiment des hommes -
En tout cas, ils se
battaient comme des bêtes -
Ils ont rapidement
abandonné ...

L'un d'entre eux est mort
brûlé vif : son armure est
devenue comme des braises -
Est-ce un coup d'Jennie,
une affaire d'initié ?
Si c'est le cas, il aurait
mieux fait de s'occuper
de sa garde -



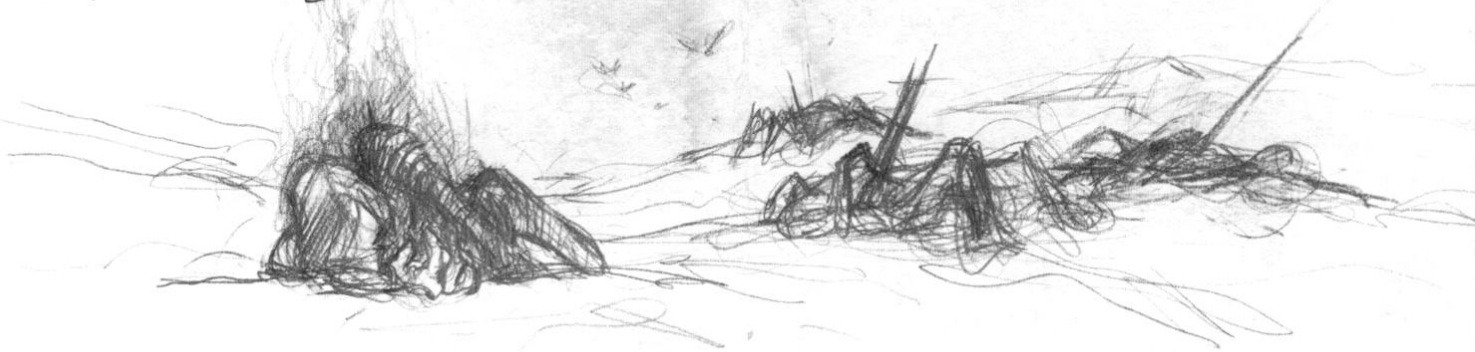
Jemir a voulu me voir. Il a du mal,
mais ça lui fait oublier sa douleur. Il me dit
qu'un jour les RUNKAS se réveilleront peut-être
grâce aux hommes, et que le Grand Combat
contre le SHANKR pourra alors commencer -

Jemir m'a parlé de la beauté et de la force
des RUNKAS. Il les a vus en songe -
Il dit que les Initiés puisent leur courage
chez les RUNKAS. Ils sont organisés
et très puissants grâce à leur
ALLIANCE, une sorte de réseau
ou d'église ...



Il m'explique que la force
des RUNKAS est diluée dans
un alliage, que des hommes comme
lui font avaler à leur corps. Il a survécu à
l'opération et est devenu un autre homme ...
Un Initié doté de pouvoirs. C'est pour ça qu'il [#]ressent
Shatan, et son ardeur sombre -

Ainsi c'est cette force que je percevais chez Jemir, pas de l'amour ! Idiote !
Mais moi aussi, je pourrais être Initié et être comme partout sur Sombre-Terre



Je dessine les cadavres des maraudeurs. Je me dis que comme ça, ils seront plus réels,
plus faciles à accepter. Je tremble, ce n'est pas facile de dessiner.

SHANKR

ARCHESSENCE SOMBRE

Noir Nuage

Shankrestures, animaux plantes

Homme

Sombre-fis

RUNKA

ARCHESSENCE RUNKA

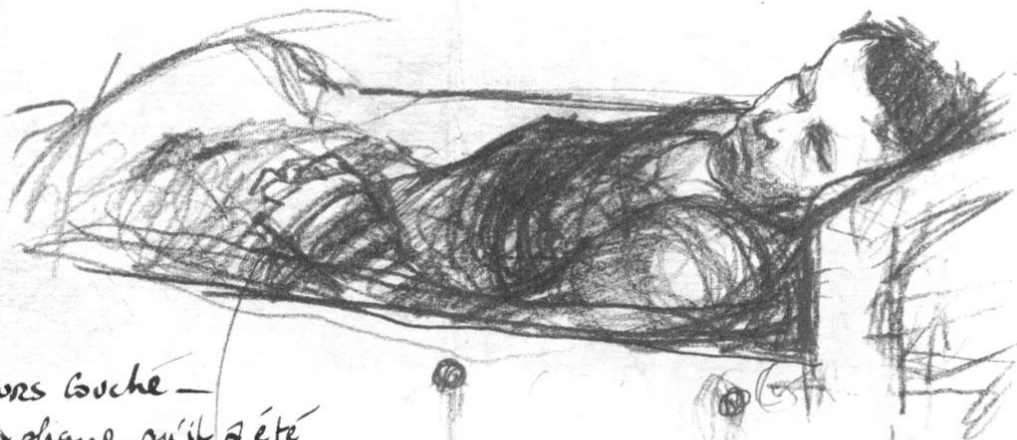
Alliage céleste

Initié et homme

radioux

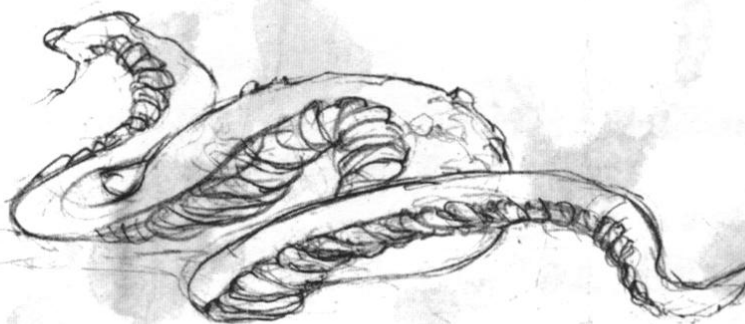
Les radioux, ce sont les enfants que
les Initiés ont avec les hommes -
Comme chez les Sombres-fils,
l'archessence est dans tout leur être -
Il y en a très peu, parce que l'alliage
céleste n'a été découvert qu'en 292 -

* Sombre-Terce est bien compliquée! *



Izmiz est toujours couché -
Honoré m'explique qu'il a été
contaminé, malgré la résistance
que lui octroie l'alliage céleste ...
C'est signe que les maraudeuses
étaient gorgées d'archessence Sombre -

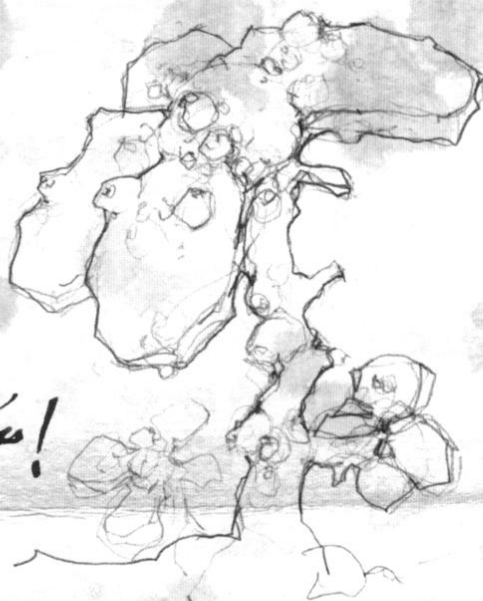
Il n'y a plus de vent -



16^{ème} jour de marche - Nous avons
repri le route. Il pleut - Le désert
s'est mis à vivre d'un coup -
Quelques serpents, des insectes,
des rongeurs, mais aussi des
plantes, sont apparus en
quelques heures -

Honore m'a mis en garde :
* Il ne faut pas les toucher ! *

Sinon, c'est
brûlures assurées !



C'est stupéfiant la vitesse à laquelle —

Héme
jour - la pluie était dangereuse : elle n'était ni acide,
ni corrosive, ni empoisonnée comme souvent, mais elle a réveillé
une nuée d'insectes qui attendait son heure dans les Sables -
J'ai cru que la terre prenait vie, qu'un tremblement montait du sol -
Nous nous sommes protégés comme nous avons pu dans la panique -

- Honore a fait fuir les insectes, je ne sais pas trop comment -
C'est comme s'il avait invoqué le vent, comme s'il l'avait réveillé -
Dire que Shatan s'inquiétait du moindre souffle : il aurait
pu en discuter avec Honore --- ...

Izmir a le visage complètement écorché par les piqûres -
Il ne va pas vraiment mieux. Moi, j'espère ne pas croquer
de miroir avant un mois - De toute façon, il y a peu de chance
que ça arrive ... Le peu de féminité qui me reste, ce sont mes règles !
Je n'en peux plus. Je n'ai même plus envie de dormir -

Le moteur du char s'est cassé : Shatan n'a pas de quoi le réparer -
Il l'a jeté -

On continue à pied à côté du char où est étendu Izmir -
Depuis qu'il est blessé, je ne suis pas certain que
quelqu'un sache vraiment quelle route nous suivons -

Je n'en peux plus -



19^{ème} jour - C'est Honoré qui m'a dessiné !

On a un peu ri tout à l'heure, il y a longtemps que ça n'était pas arrivé - C'est bon de rompre le silence, surtout qu'Izmir va un peu mieux -



On a parlé, tous les deux, il m'a présenté à son faucon ! Je lui ai demandé comment il avait fait fuir les insectes avant hier - Il a dessiné cet arbre pour toute réponse -



Erddred a bien sûr saisi l'occasion pour discuter avec nous - Il m'a parlé de la réaction GAIA...

GAIA est notre Terre, qui a réagi à l'agression du SHANKR et à la présence des RUNKAS -

Je dessine le faucon pour Honoré

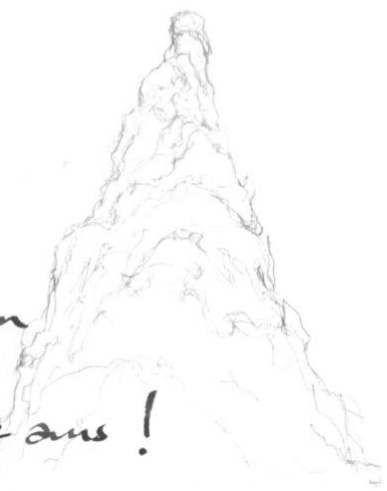
Erddred me glisse qu'Honoré est le seul adepte de GAIA qu'il ait jamais vu. Grâce à la Sève, Honoré a lui aussi des pouvoirs, comme Izmir grâce à l'archesse LUNKA, et comme Shatan, dans une moindre mesure - Le sombre-filo peut voir bien plus loin que nous, et il ne doit quasiment pas -

Honoré ne veut pas parler de tout ça, il montre son cœur pour dire que ça lui appartient -



Nous avons entendu un cri, un rire plutôt, terrible : une SHANKREATURE toute proche -

deux jours. Hier soir, Honore est venu se blottir
contre moi. Il m'a touché, on s'est réchauffé,
il m'a embrassé. C'était bien. Mais Shatan
est intervenu. J'ai cru qu'il allait tuer Honore!
Shatan a montré Izumi, et il a grogné qu'aucun
d'entre eux ne devait me toucher! Et moi, alors,
je peux peut-être décider toute seule! J'ai seize ans!



Termitières -

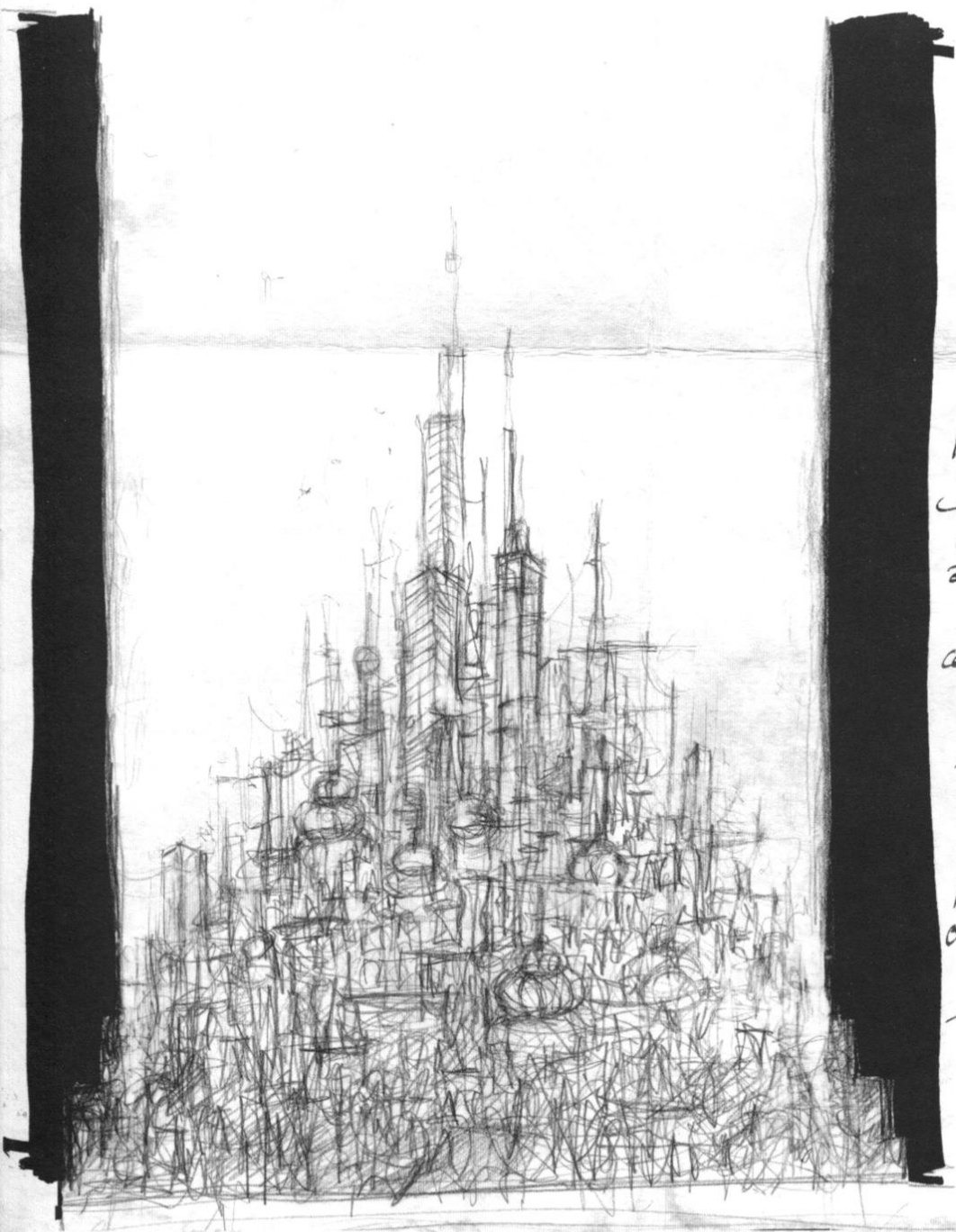
Honore m'a dit que
les termites risquent
de pondre des larves
dans nos corps!

J'ai cru que c'était
une ville... J'ai envie
de retourner à Okhaen -

Erdeed m'a même fait
la leçon aujourd'hui -
Il m'a parlé de Sombre-Terre
des trois siècles qu'il
avait fallu aux hommes
pour comprendre
ce que s'y passait -

Trois siècles durant lesquels
les hommes ont réappris
à bâtir de nouvelles villes,
belles comme Phénice ou Kathae...
ou comme mon rêve -

Trois siècles pour réinventer
les sciences, comprendre
le monde et partir à
sa reconquête -



21^{ème} jour de marche - la bête nous a attaqué hier -

Je suis resté sans bouger face à elle -

J'étais comme hypnotisé par sa force et sa laideur -

Elle est la chose la plus effroyable que j'ai jamais vu -



Nous avons réussi à la blesser
et à la mettre en fuite -

Elle est là, toute proche, dans la nuit -

Elle nous suit -



Izmie essaye de marcher ...

Shatan a tendu un piège pour la shankreature dans la carcasse - Mais Erdred dit que les animaux albinos sont trop malins pour se laisser prendre ainsi -

23^{ème} jour de marche - Erdred dit que les marcheurs doivent établir partout contact entre les stallites, pour unir leurs forces, leurs découvertes et leurs richesses - Partout, des marcheurs, des bâtisseurs s'unissent dans des compagnies pour construire des dirigeables, des trains et même des bateaux -

Sombre-Terre est à explorer - C'est une ère de contact qui commence - On va découvrir de nouveaux stallites, des terres de lumière, des régions entières baignées par SOLAAR -

Il croit que les compagnies de marcheurs, alliés aux Initiés comme Izmie, peuvent reconquérir Sombre-Terre, gagner sur l'Obscur et changer notre destin - Il croit en la 4^{ème} voie de l'homme #

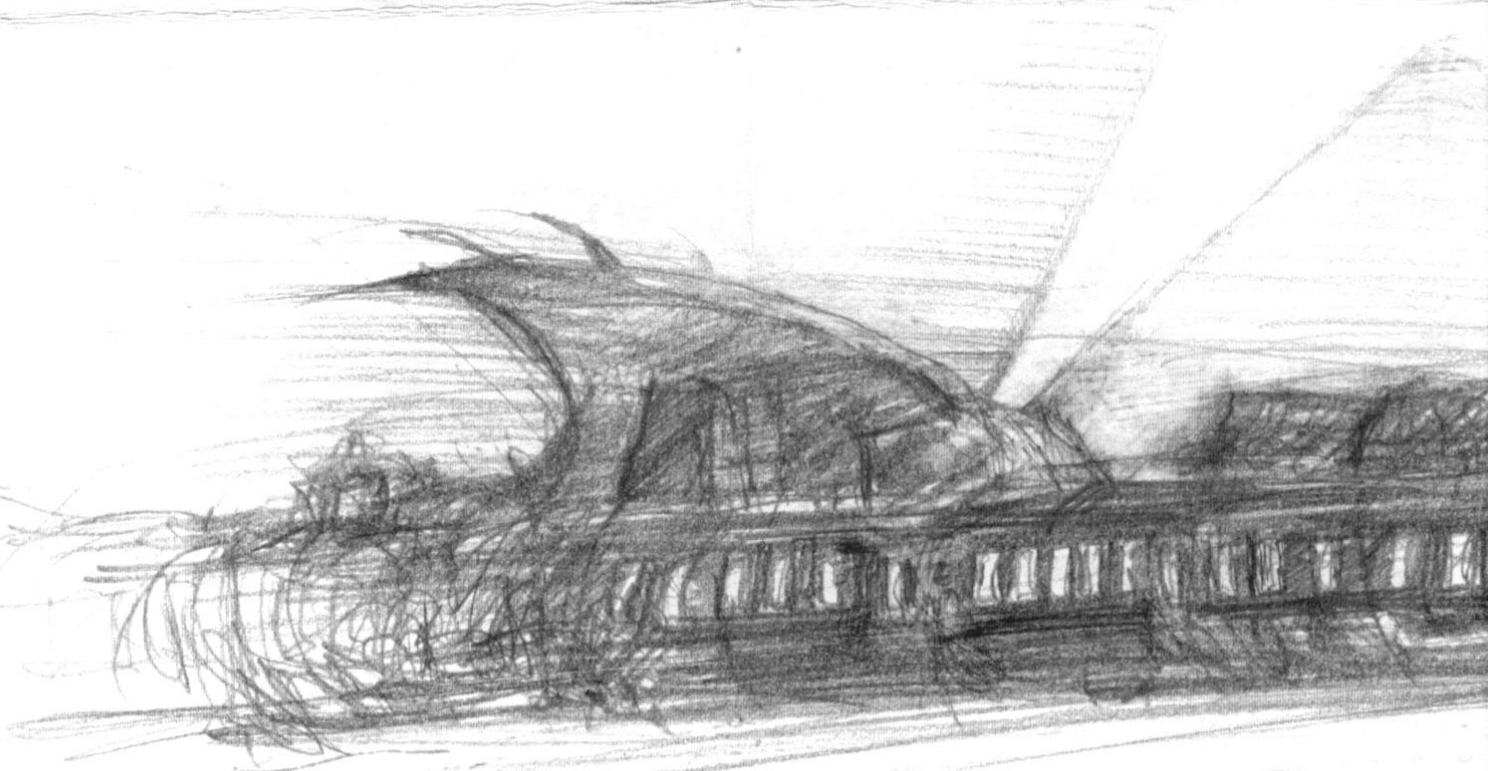
Il me dit que c'est pour ça que je suis ici. Allons bon ! Il m'a montré mon carnet, et m'explique que grâce à ce témoignage, à mes notes, il y aura une trace de notre voyage - Et qu'un jour, il y aura des encyclopédies, que tout le savoir des hommes sera réuni et qu'alors Sombre-Terre sera domptée.

La bête rigole avec moi. Son cri me terrorise. Sa présence nous rend fous -



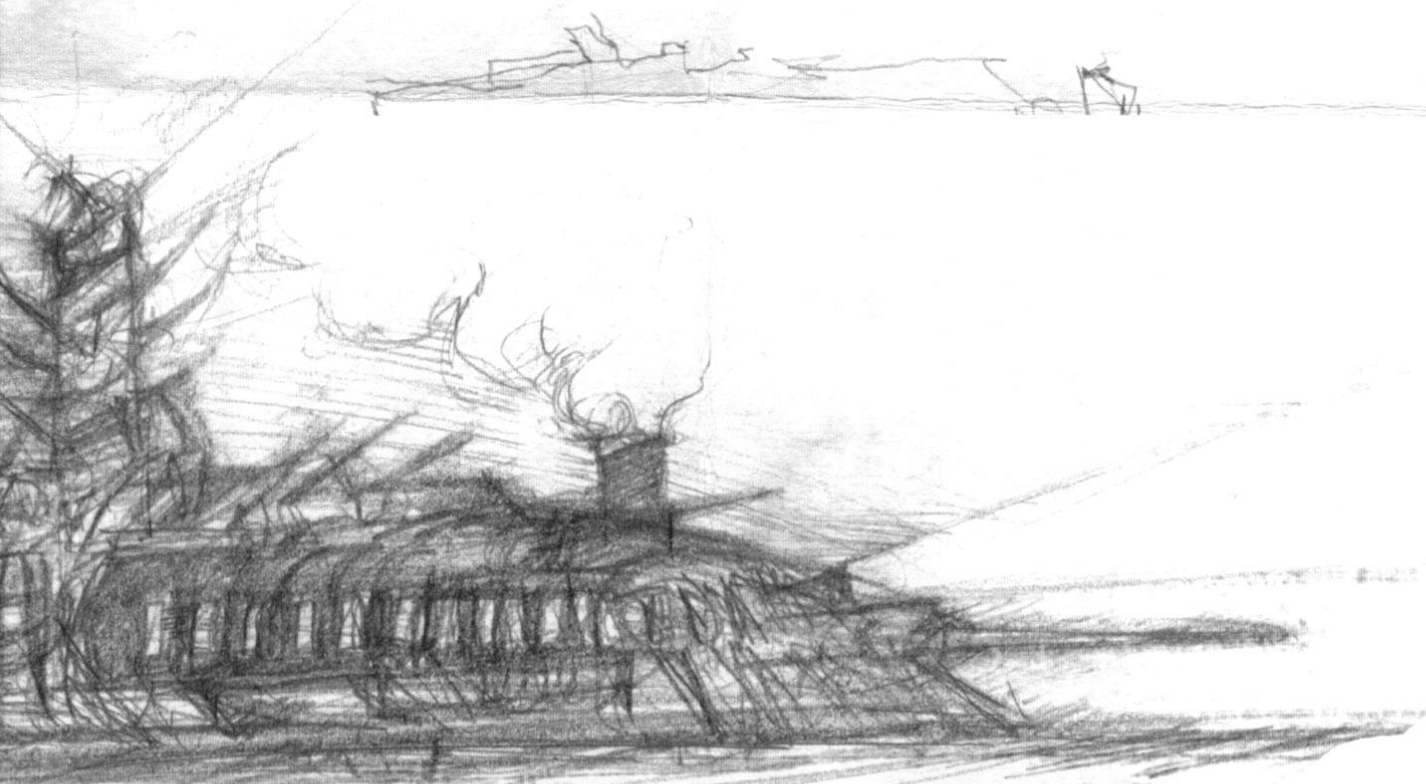
24^{ème} jour de marche. Ce soir Edded
nous a parlé de Phénice, de la guerre
des Syrthes à laquelle il a participé.
Dix mille guerriers en marche à côté
de chars de feu... Dix mille hommes
partis délivrer un satellite attaqué
par des hordes de créatures de la nuit.

Pour la guerre, les soldats étaient marqués de ce
symbole. - C'était pour éviter les trahisons, les hommes
du "KONKAL"... Des hommes qui ont choisi de se
mettre au service du SHANKR !!!



C'est bête, pour moi, ce qui compte, c'est survivre, rentrer, me laver...
Je sais aussi que ce voyage ne me rapportera pas un lux !

Mais c'est vrai
qu'il nous fait rêver
avec ses Caravelles —
Voler ... Voler ...
au dessus du noir-mage !
Ne plus marcher !



Ce petit bonhomme d'Eddred me donne l'impression de pouvoir
changer le monde avec ses histoires !
Au moins, on a oublié la shankcréatures quelques heures ...

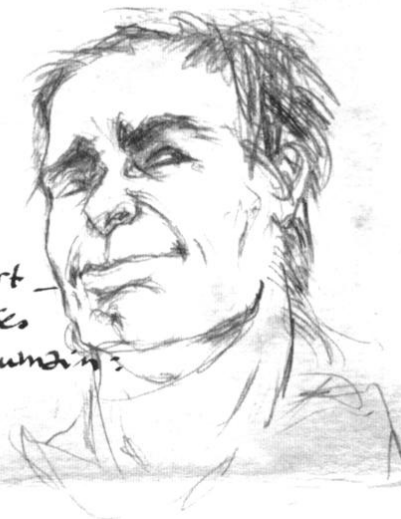
28^{ème} jour
de marche -
Shatan est mort -

Je me rends compte à quel point je l'ai pris pour un monstre.
Je n'ai fait aucun effort pour lui parler. Comme je ne me suis
presque pas occupée d'Izmir blessé -



Shatan nous a sauvé la vie deux fois -

Izmir m'a dit à quel point Shatan était remarquable, et fort -
Beaucoup plus fort que nous - lui, il avait ses instincts et ses
démons à l'égout - L'appel de l'Obscur - Il était plus qu'humain -
Il cherchait à devenir un homme, dans le sens le
plus noble du terme -



D'abord, en voyant ce qu'on avait pas vu : le Sombre-fils
et le bâtisseur ont parlé de concert. Il a détecté ce piège =
un mur # d'électricité # d'après Ender. Ça s'est déclenché
que lorsque Shatan a jeté une pièce dedans -



Nous avons campé là -

Et la shankréature
a attaqué -

Shatan l'a attirée vers la
lumière Funeuse - Il s'y
sont ruinés tous les deux -



NOUS NE SOMMES
PAS DES RATS -

NOUS SOMMES
DES TORCHES,
DES FLAMMES,
DES FEUX BRIEFS
DANS LA NUIT -



CHAQUE LUMIÈRE
NOUS ÉCLAIRE
UN PEU PLUS -

Nous avons suivi la barrière de feu toute la journée -

Honoré a mangé le cœur
de la shankéature
avec son faucon -

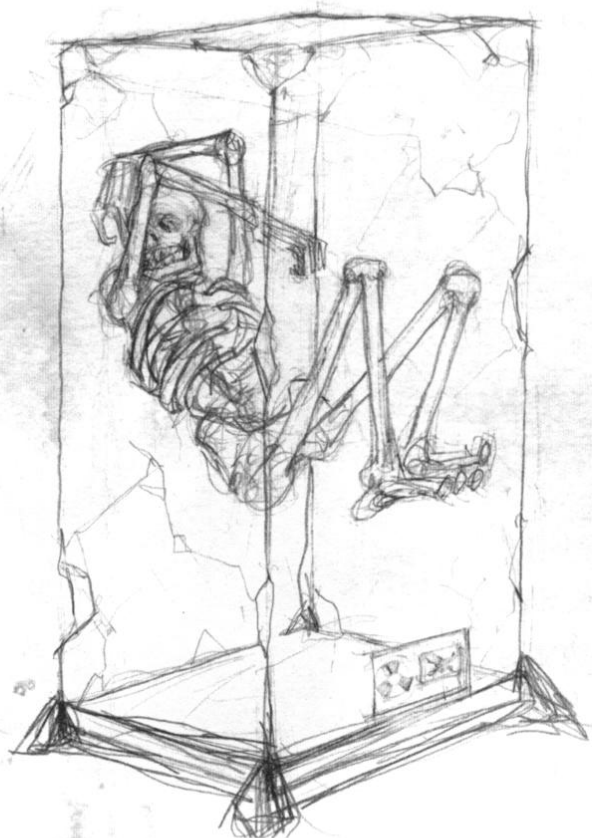
Erred a fait
le pitre toute
la journée -

Jemie m'a embrassé !!!

Et nous avons trouvé -
Un sanctuaire !

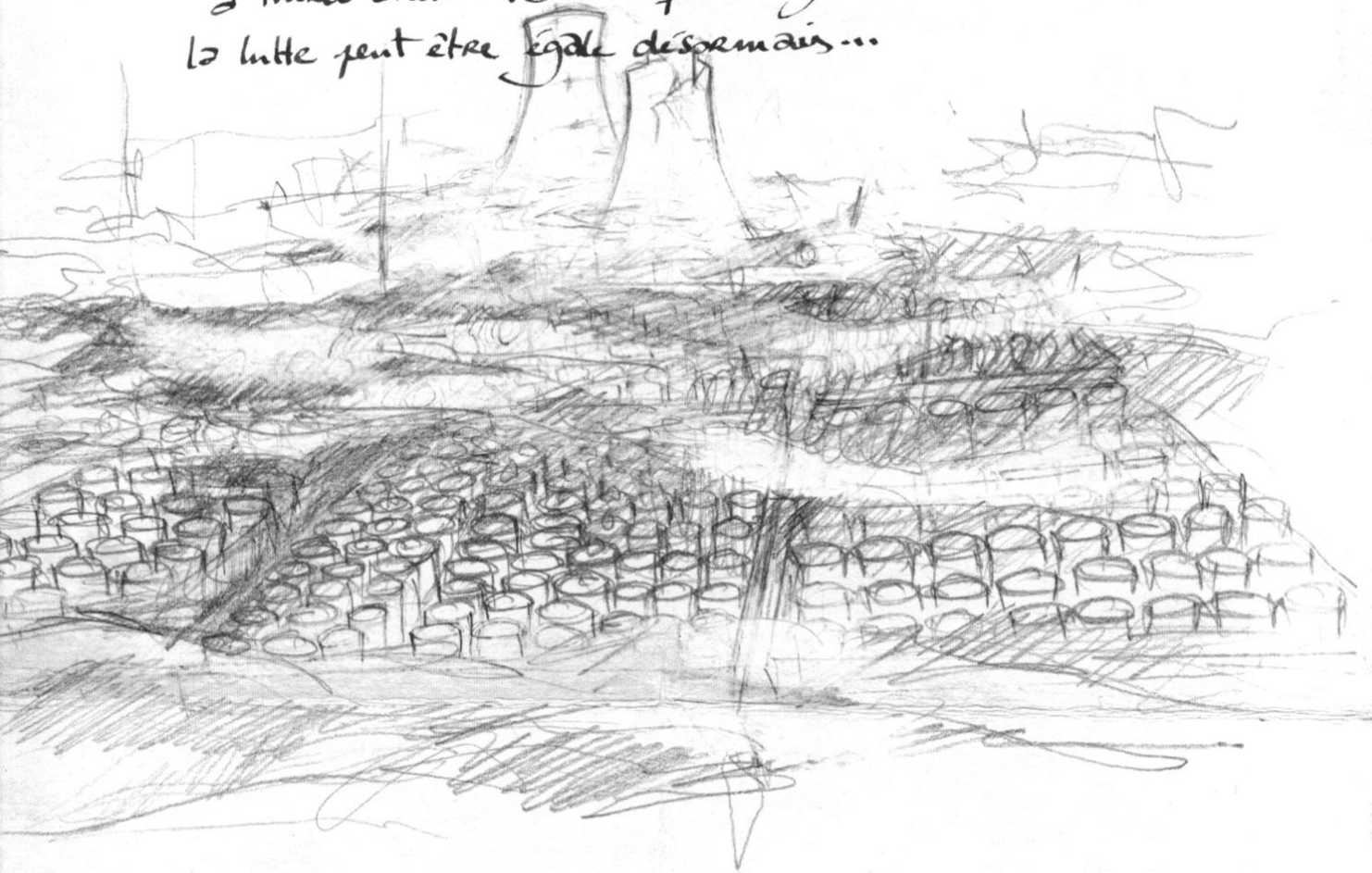
Les hommes de l'Avant
ont enterré ici
leurs dignitaires
avec leurs plus
grands trésors -

Celui-ci devait être
un redoutable guerrier -
Son cercueil est fait
de diamant !



Des armes, ce sont des armes ! La clef de notre salut ! *

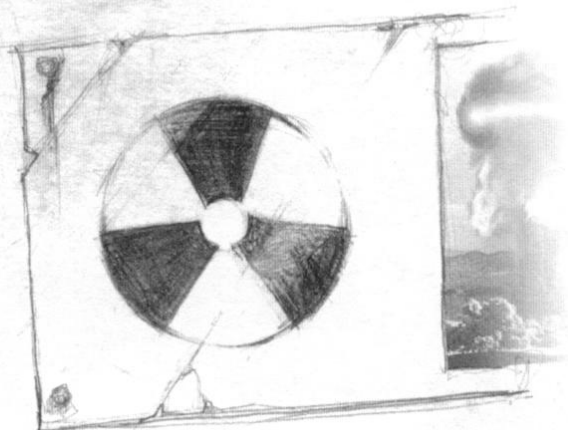
à l'unité Erdred ! Il est fou de joie - l'après un,
la lutte peut être égale désormais...



Il regarde les autres images dans
le césneil, et veut croire l'homme
aussi fort que tous les démons
du ciel ou de la terre —

Moi, j'ignorais l'homme capable
de déployer de telles forces —

Honoré et Jemix sont plus calmes —
Ils ont l'air de douter —

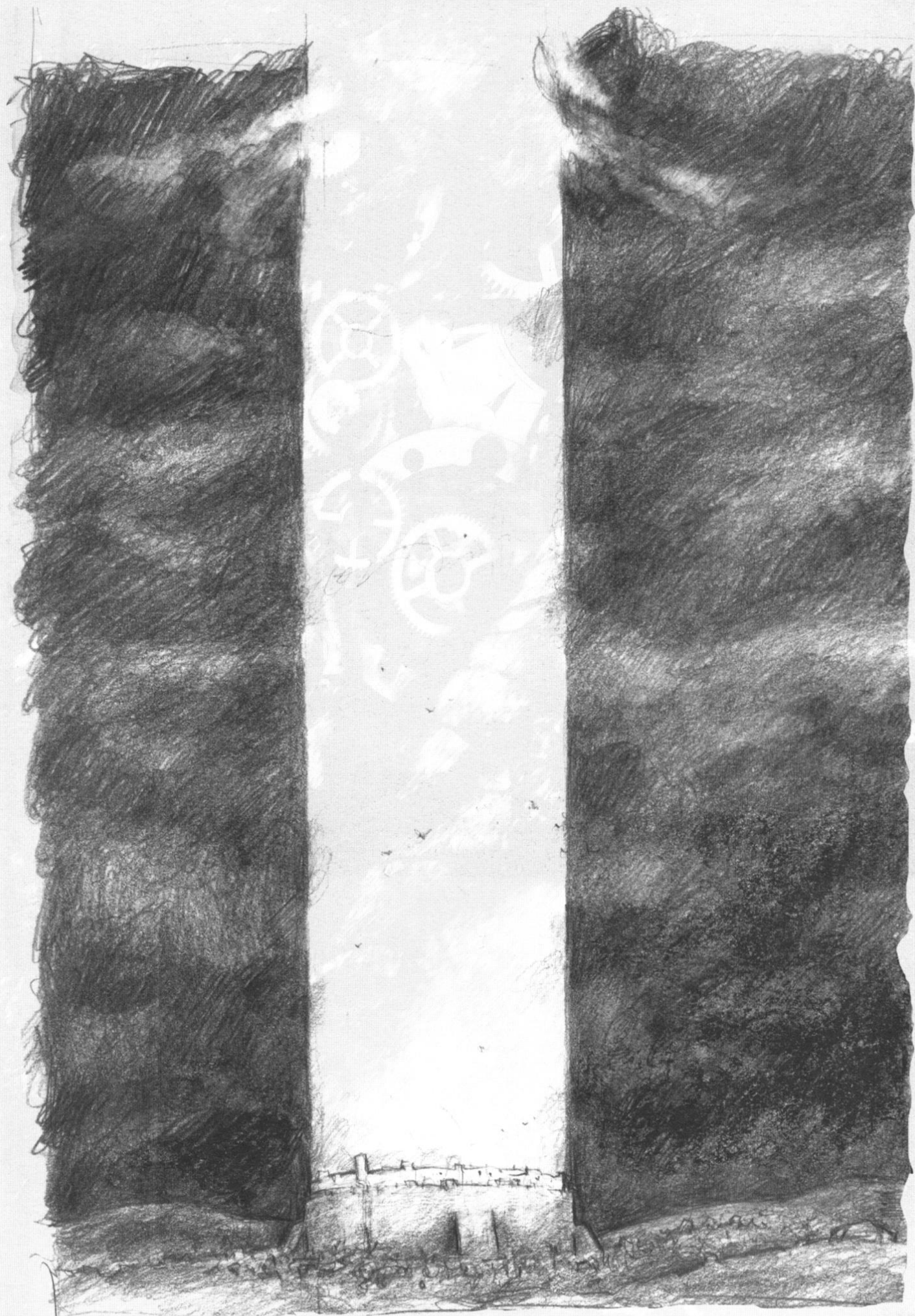


Moi je crois ...

... que quelque chose d'aussi beau
ne peut pas être réfaste
ni à l'homme ni à Sombre-Terre -



DARK EARTH
SECONDE ÉDITION





PARTIE 1

LES
CONQUÉRANTS DE
SOMBRE-TERRE

CHAPITRE I

**DESCRIP-
TION
DU PER-
SONNAGE**



Les survivants de Sombre-Terre sont constitués de forces et de faiblesses, de compétences et d'ignorances, d'idéaux et d'une histoire propres à chacun.

Les joueurs vont incarner des personnages hauts en couleur, aux caractères souvent aux antipodes les uns des autres, possédant chacun une, voire plusieurs spécialités. Pour représenter tous ces traits variés, le personnage est décomposé en plusieurs points techniques et descriptifs.

LES ASPECTS

Les caractéristiques : au nombre de huit, elles décrivent les capacités innées de chaque personnage et sont déclinées par des talents qui précisent leur emploi. Les caractéristiques sont notées sur une échelle allant de 1 à 4 (voire 5 dans certains cas), les talents sur une échelle allant de 0 à 6, un score faible indiquant une capacité peu développée.

Les connaissances : les cinq domaines de connaissances représentent le fruit des recherches de l'humanité, le savoir transmissible par l'apprentissage et non par l'hérédité. Chaque connaissance regroupe dans son domaine plusieurs compétences qui représentent l'acquis du personnage lors de sa formation ou de son exercice. Les connaissances sont notées de 1 à 4, les compétences de 0 (aucune notion) à 6, un score faible indiquant une quasi ignorance dans le domaine.

LES RESSOURCES

La Vie : c'est un score qui représente la capacité du personnage à encaisser des dégâts. Lorsque la Vie d'un personnage tombe à zéro, ce dernier meurt.

L'Énergie : l'Énergie représente le moral, le courage, l'adrénaline, le moteur de l'âme humaine. Retranché dans ses dernières limites, un personnage pourra puiser dans cette ressource intérieure pour se surpasser et accomplir des exploits.

Le Vécu : cet aspect représente l'expérience ponctuelle retenue par un personnage lors d'une aventure. Lorsqu'il est temps de tirer des conclusions sur cette aventure (souvent en fin de scénario), le joueur peut puiser dans les points de vécu de son personnage pour le faire progresser dans ses différents aspects.

La Renommée : elle représente autant la réputation d'un personnage que son expérience prolongée au fil des aventures. La Renommée est un véritable indicateur de la puissance d'un personnage.

LE PROFIL

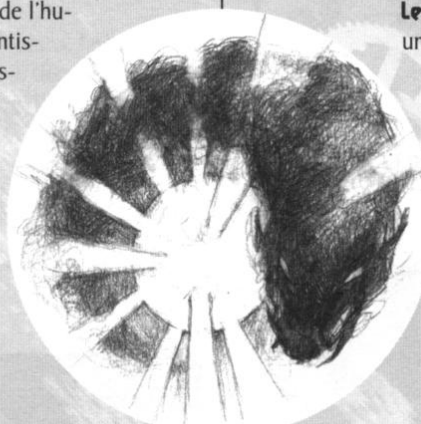
La nature : c'est l'origine génétique du personnage. Dans Dark Earth, les joueurs ont le choix entre homme, sombre-fils ou radieux.

La fonction : avant de devenir marcheur, le personnage occupait un rôle, une fonction, au sein des six castes de la société des célestes. Cette ancienne occupation détermine les compétences que possède aujourd'hui le nouveau marcheur, ainsi que ses connaissances primaires et secondaires qui représentent ses domaines d'expertise.

La voie : Elle représente le choix du personnage et ses aspirations pour l'avenir de Sombre-Terre. Chaque personnage doit choisir entre la voie de l'Homme, la réaction Gaïa ou l'Alliance Runka.

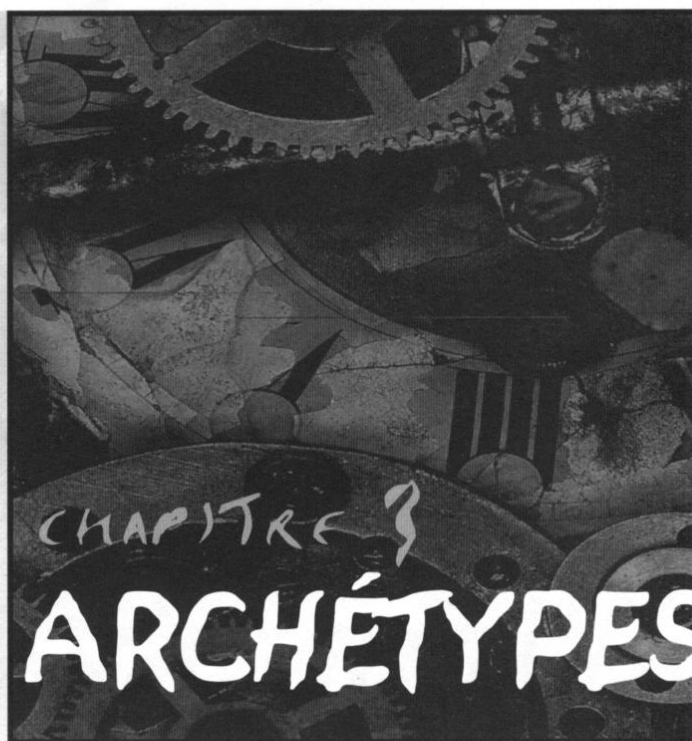
Les avantages de voie : Chaque voie possède ses propres attributs, différenciant encore plus chaque personnage. Ceux qui font partie de l'Alliance Runka ou de la réaction Gaïa ont accès à des pouvoirs, ceux de la voie de l'Homme un matériel sophistiqué et particulier.

Les possessions : chaque personnage possède un certain nombre d'objets ou d'animaux qu'il a acquis au cours de son occupation passée et présente.



LE PRINCIPE DU JEU

Dès qu'un joueur tente de faire une action avec son personnage dont l'issue n'est pas certaine, le MJ lui demande d'effectuer un test. Pour ce faire, il faut déterminer de quel talent ou de quelle compétence l'action dépend. On additionne ensuite ce score de talent ou de compétence avec le score de la caractéristique ou de la connaissance correspondante. On obtient un nombre compris entre 1 et 10 qui représente le nombre de dés à six faces que le joueur lance. Les faces 1, 2 et 3 n'amènent aucun succès, les faces 4 et 5 amènent un succès et la face 6 amène 2 succès. On compte le nombre de succès obtenu et on le compare à un nombre minimal de succès pour réussir l'action entreprise, appelé Seuil de Réussite (SR), déterminé par le MJ. Si le nombre de succès obtenu est supérieur ou égal au SR, l'action est réussie, dans le cas contraire, l'action échoue. Vous trouverez de plus amples explications dans le chapitre des règles. Pour résumer, rappelez-vous seulement que plus vous avez un score élevé dans un domaine, plus vous pourrez tenter des actions ardues dans celui-ci.



L'ANTÉQUAIRE

Vous avez le don d'extirper des objets de l'Avant des savoirs utilisables aujourd'hui. Vous bricolez de nouvelles machines sur les restes des anciennes. Vous cherchez partout des objets de l'Avant. Vous n'aimez rien tant qu'un objet qui vous résiste, et qui refuse de vous livrer ses secrets. L'Avant, ce monde perdu, vous fascine.

Archéologue et faiseur, homme d'action et érudit, aventurier et visionnaire, technicien et rêveur, iconoclaste et imaginatif, vous bousculez les a priori et les institutions. Vous recouvrez vos parchemins de cambouis, avant de retirer vos bécicules pour prendre votre masque d'explorateur. Votre vie est faite d'aller-retour entre l'Obscur et les stallites. Les castes n'ont guère de sens pour vous : vous avez autant à apprendre et à apporter à un nourrisseur qu'à un bâtisseur ou à un prôneur. Vous aimez côtoyer les marcheurs : vous troquez vos inventions et vos solutions contre leurs témoignages, qui sont pour vous des cartes aux trésors.

Vous cherchez ces derniers aussi bien dans les livres de l'Avant que sur le terrain. Et vous rêvez d'une découverte, d'une invention qui changera le visage de Sombre-Terre et la vie de tous.

Nature : Homme

Fonction : Bâtisseur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Techniques

Connaissance secondaire : Arts martiaux

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3 / Camoufler I, Sauter I

FORCE 2 / Porter I

HARGNE 2 / Agresser I

MOUVEMENT 2 / Grimper I

PRESTANCE 2

RÉSISTANCE 3

SENS 4 / Chercher 3, Percevoir I

TREMPE 2 / Motiver I

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2 / Laniard 3, Poignard I, Pistol 2

COMMUNICATION 2 / Marchandage I

ÉRUDITION 2 / Avant 2, Lettres I

SURVIE 2 / Milieux : Souterrains 3, Ruines 3

TECHNIQUES 4 / Antech 4, Crochetage I, Matériaux : Métal 2,

Verre 2, Énergies : Électricité 2, Huiles I, Vapeur I, Pilotage :

Véhicule terrestre à vapeur I



Ressources

Vie : I3

Énergie : 6

Renommée : —

Possessions

Trousse à outils, pistol à vapeur, laniard, poignard, nécessaire d'écriture (encre, plume et feuilles de rueg), cartes à puces de l'Avant, badge de radiation, havresac, fonte, loupe, piolet, porte-faix, rouleau de corde (20 mètres), vêtements épais (Indice I / froid), pièce d'armure (cuirasse) en cuir bouilli (Pr. 2), filtre sophistiqué (Indice 2), lampe à huile, distillateur moyen (indice 2), escarcelle contenant 230 lux.

LE CHASSEUR



Vous êtes un sombre-fils. Vous êtes adapté à l'Obscur. L'archessence sombre que contient votre corps depuis toujours vous a doté d'une ouïe et d'un flair exceptionnels. Vous êtes aussi nyctalope. Vous dormez peu, vous vous réveillez au moindre bruit... Et vous êtes l'un des rares à parfois trouver l'Obscur magnifique. Vous vous y sentez en tout cas bien mieux qu'en compagnie des célestes.

Votre nature fait de vous un chasseur d'exception. Vous traquez les animaux. Vous les reniflez dans le vent. Vous les détectez à leurs cris et à leurs bruissements, aux traces qu'ils laissent au sol. Ils sont aussi vos modèles : vous connaissez leurs stratégies de survie et vous vous en servez à la fois pour les leurrer et pour vous en défendre.

La Sève Gaïa augmente encore votre communion avec votre environnement et vos proies. Elle amplifie votre instinct et vous permet de vous fondre dans l'Obscur et d'en manipuler les ressources. Et quand vous décochez des flèches pour nourrir vos compagnons, vous priez le vent de les conduire à leur cible, avant de communier pour l'âme morte de la bête. Mais, surtout, Gaïa vous apporte la maîtrise de vos pulsions de sombre-fils.

Nature : Sombre-fils

(Niveau 1 de contamination, 1 point ténébreux)

Fonction : Marcheur

Voie : Réaction Gaïa

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Arts martiaux

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3 / Camoufler 1, Sauter 1

FORCE 3

HARGNE 2 / Agresser 2

MOUVEMENT 3

PRESTANCE 1 / Impressionner 1

RÉSISTANCE 3

SENS 4 / Chercher 1, Percevoir 2

TREMPE 2 / Résister 2

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 3 / Arc 3, Entrailleur 3, Pieds 1, Poings 2

COMMUNICATION 2 / Empathie 2

ÉRUDITION 1 / Gaïa 1

SURVIE 4 / Animaux : voutpes 1, razorback 1, yak 1, Milieux :

Montagne 1, Pistage 3, Premiers Soins 1

TECHNIQUES 2 / Corps 1



Ressources

Vie : 14

Énergie : 8

Renommée : —

Possessions

Peaux de bêtes (pr. 1), entrailleur, arc et carquois de 10 flèches, filtre rudimentaire (indice 1), lampanion (indice 2), distillateur (indice 1), carnassière, 48 lux.

Pouvoirs de la Sève Gaïa

Choix 1 : Voie du corps

Choix 2 : Voie animale

Choix 3 : Voie empathique

Choix 4 : Voie de la terre

Choix 5 : Voie végétale

LE DOCTE

Pour vous, les clefs de la lutte sont dans le savoir. Rien ne vaut, le temps de cette ère du contact, la connaissance. Les informations transitent de stallite en stallite comme jamais, et le pouvoir ne peut plus s'envisager qu'associé aux érudits. Vous êtes de ceux là, passionnés par les livres de l'Avant et les carnets de l'Obscur. À vos yeux, les deux sont tout aussi essentiels. Reconquérir le savoir d'antan peut être précieux pour aujourd'hui, tout comme la rédaction d'une encyclopédie de Sombre-Terre se fait urgente.

Vous n'êtes pas pour autant un archiviste recouvert par la poussière des parchemins, loin de là. Vous savez que les sciences anciennes ou reconquises peuvent métamorphoser le monde, faire refluer l'Obscur et redistribuer les cartes du pouvoir. Chercheur de vérité et de lumière, vous n'hésitez pas à plonger dans les ténèbres de Sombre-Terre. Carnets en main, vous êtes capable d'affronter l'Obscur pour comprendre, tout comme vous désirez monter des expéditions capables d'éclairer les mystères du monde.

Prôneur, vous savez expliquer les règles du jeu aux plus humbles. Vous avez un don pour l'échange et la parole, et vous écoutez avec attention les témoignages de tous. La longue traque des connaissances perdues a aussi fini par faire de vous un enquêteur respecté.

Nature : Homme

Fonction : Prôneur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Érudition

Connaissance secondaire : Techniques

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2

FORCE 2

HARGNE 2

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 4 / Influencer 3, Séduire 2

RÉSISTANCE 2

SENS 3 / Chercher 3

TREMPE 3 / Motiver 2



Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 1 / Palache 2

COMMUNICATION 3 / Éloquence 1, Empathie 1

ÉRUDITION 3 / Avant 2, Coutumes : Prôneurs 1, Histoire 1,

Intendance 1, Légendes 2, Lettres 1

SURVIE 2 / Milieux : Ruines 2, Souterrains 2, Chaos 2

TECHNIQUES 3 / Antech 2, Matériaux : Métal 1, Pierre 1, Verre 1,

Énergies : vapeur 2, électricité 1, Huiles 3, Vents 1

Ressources

Vie : 11

Énergie : 7

Renommée : —

Possessions

Vêtements de luxe (pr. 1), palache, luxance (indice 2), nécessaire d'écriture, un livre du culte de Solaar, loupe, tube, havresac, outre, filtre de Kathar (indice 3), distillateur sophistiqué (indice 3), escarcelle contenant 315 lux

LE DRESSEUR

Dresseur, vous n'êtes jamais seul dans l'Obscur. Votre urs ou votre rapazz vous épaula et prolonge vos sens. Il chasse pour vous quand vous avez faim ou quand les réserves fondent comme peau de chagrin. Lors des combats, l'animal vaut toutes les armes. La nuit, sa chaleur est précieuse, autant que son flair. La bête ressent de loin les menaces, qu'elles soient liées à l'environnement, au shankr ou aux hommes. Vous l'avez de surcroît peut-être dressé à réagir, grâce à vos appeaux, à certains sons ou à certaines odeurs.

Tour à tour porteur, chasseur, défenseur, les animaux sont des denrées précieuses en Sombre-Terre, et plus précieux encore est celui capable de les dompter et d'entrer en symbiose avec eux. Vous êtes celui pour qui ils vivent, celui à qui ils cèdent leurs sens et leurs capacités.

Ils sont une extension de vous-même, et, adepte de Gaïa, vous les respectez infiniment. Au point de vous être souvent demandé qui, d'un homme ou de votre compagnon, vous sauveriez si le dilemme se présentait. Vous connaissez, comme beaucoup, l'anecdote de ce nourrisseur tombé dans une faille, et qui fut nourri jour après jour par son rapazz... Nul homme, sans doute, n'en ferait autant pour vous. Et les pouvoirs que vous confère la Sève Gaïa vous semblent parfois peu de chose comparé à cette symbiose.

Nature : Homme

Fonction : Nourrisseur

Voie : Réaction Gaïa

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Communication

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2 / Esquiver 2

FORCE 3 / Forcer 1

HARGNE 3 / Agresser 1, Supporter 1

MOUVEMENT 3 / Sprinter 1

PRESTANCE 1 / Impressionner 1

RÉSISTANCE 3 / Régénérer 1

SENS 2 / Chercher 1

TREMPE 3 / Surmonter 1

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2 / Trident 2, Laniard 1, Poings 3

COMMUNICATION 3 / Baratin 1, Empathie 3, Représentation 2

ÉRUDITION 2 / Gaïa 1

SURVIE 3 / Animaux : urs 3, rapazz 2, Milieux : montagnes 1,

Pistage 1, Premiers Soins 1

TECHNIQUES 2



Ressources

Vie : 14

Énergie : 9

Renommée : —

Possessions

Trousse de soins, trident, rapazz, urs domestique, selle d'urs, pièce d'armure de cuir (vambraces, pr. 2), distillateur (indice 1), filtre rudimentaire (indice 1), lampe à huile (indice 1)

Pouvoirs de la Sève Gaïa

Choix 1 : Voie animale

Choix 2 : Voie empathique

Choix 3 : Voie du corps

Choix 4 : Voie végétale

Choix 5 : Voie de la terre

L'EXPLORATEUR



Vous êtes un marcheur. Un de ces hommes habitués à parcourir l'Obscur en de longues marches qui sont à chaque fois un exploit. Messager, convoyeur, découvreur, vous côtoyez les environnements et les situations les plus extrêmes. Votre endurance, physique et morale, a été forgée dans l'enfer des pires bourbiers. Vous avez marché là où nul n'est jamais allé et en êtes revenu transformé.

Vous connaissez par cœur votre équipement, auquel vous accordez un soin extrême : on ne traverse l'Obscur que grâce à une logistique exemplaire. Vous connaissez aussi les pièges des mortezones, des déserts, des ruines et de tant d'autres milieux. L'adrénaline est votre compagne de toujours, la peur est une vieille amie, et vous savez le sens du mot fraternité. Vos compagnons vous sont chers. Mais vous êtes par nature un insoumis. L'arrogance des célestes vous insupporte, mais vous avez aussi appris à vous méfier des apparences...

La voie de l'homme est celle des marcheurs. Vous y adhérez autant que votre fatalisme vous le permet. Et vous rêvez, aussi paradoxal que ce soit, de repartir. Vous rêvez d'aller à la découverte des terres de lumière, des ruines de l'Avant, de revivre à l'infini la joie que procure, dans l'Obscur, la vue d'un puits de lumière lointain et d'un stallite inconnu.

Nature : Homme

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Arts martiaux

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2 / Sauter 1

FORCE 3

HARGNE 2

MOUVEMENT 4 / Grimper 2, Nager 1, Sprinter 2

PRESTANCE 1

RÉSISTANCE 3 / Régénérer 1

SENS 3 / S'orienter 2

TREMPE 2 / Surmonter 1

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 3 / Balance 3, Lançat 3

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 1 / Légendes 1

SURVIE 4 / Animaux : voutpes 1, Milieux : chaos 2, déserts 1, glaces 1, marais 2, mers 1, montagnes 2, mortezones 2, noir-nuage 1, souterrains 1, ruines 1

TECHNIQUES 2 / Corps 2, Matériaux : Métal 1, Énergies : Huiles 1, Vents 1, Pilotage : char à voile 3



Ressources

Vie : 13

Énergie : 8

Renommée : —

Possessions

Armure de cuir complète (pr. 2), fourrures (indice 1), filtre de Kathar (indice 3), Luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), balance, lançat, 1 practe livide, sac à dos, cartes et parchemins en ruel, bidon, escarcelle contenant 245 lux.

LE GAILLARD

Vous êtes un coach. Vous êtes celui qui permet de subir les tensions. Celui qui, d'un trait d'humour, rend acceptables les plus dures épreuves ou les plus cuisantes défaites. Vous tenez le cap et prenez en charge le moral des troupes. Conciliateur, vous requinquez vos compagnons de votre fougue et de votre bonne humeur. Au combat ou durant les manœuvres, vous les exhortez et les guidez. Au repos, vous libérez leurs paroles et leurs esprits mis à mal par l'Obscur.

Beau parleur et conteur, vous les entraînez dans des envolées de l'imaginaire salvatrices. Vous êtes la mémoire de la compagnie et l'enlumineur gargantuesque de ses exploits... Des hauts faits auxquels vous participez volontiers. Vous êtes l'âme obstinée de l'équipée, le bras droit nécessaire. Sans vous, une phalange ou une fraternité est comme estropiée.

Prôneur, vous n'hésitez pas à monter au front. Votre morale est celle d'un viveur, tolérante et conciliante, même si vos prêches sont emportés et ardents. Vous savez que les voyages sont durs, et que les plaisirs en sont d'autant plus cruciaux. Gaillard, bon vivant, rieur, vous allez de coup de sang en coup de gueule. Énorme de cœur et d'humanité, vous donnez corps aux mots solidarité et fraternité.

Nature : Homme

Fonction : Prôneur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Érudition

Connaissance secondaire : Communication

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2

FORCE 2

HARGNE 1 / Supporter 1

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 4 / Influencer 2, Séduire 1

RÉSISTANCE 2

SENS 3

TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 1, Surmonter 2

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2 / Troislame 1, Foudre 1

COMMUNICATION 3 / Baratin 1, Éloquence 2, Empathie 2, Représentation 3

ÉRUDITION 3 / Avant 1, Coutumes Prôneurs 1, Histoire 1, Légendes 2, Lettres 2, Religions 1

SURVIE 2 / Milieux : Chaos 1, Glaces 1, Marais 1, Mers 2, Mortezone 1

TECHNIQUES 2 / Corps : 2, Matériaux : Huiles 2, Pilotage : Vaisseaux 2



Ressources

Vie : 10

Énergie : 7

Renommée : —

Possessions

Vêtements de luxe (pr. 1), Torchère (indice 3) et 10 flacons, nécessaire d'écriture, un livre du culte de Solaar, Troislame, Foudre (artefact), Outre, 5 litres d'alcool de rueg, havresac, tube, filtre sophistiqué (indice 3), distillateur sophistiqué (indice 3), escarcelle contenant 240 lux.

LE MAGE

Enfant radieuse, vous entretenez depuis toujours une connivence avec l'énergie Runka. Elle est en vous depuis le premier jour et a tissé votre personnalité. C'est naturellement que vous avez quémanté l'alliage céleste et pris possession de nouveaux pouvoirs qui sont les prolongements évidents de vos gestes et de vos pensées. Rigoureuse, calme, déductive, pondérée et peut-être parfois distante, vous savez que le combat contre l'Obscur ne peut se gagner que grâce aux Runkas. Vous en êtes l'enfant dévouée, mais curieuse : il reste tant de choses à comprendre d'eux.

Vous semblez mystérieuse aux hommes : ils vous craignent d'évidence, mais ils savent aussi votre force et vos talents, même s'ils n'en soupçonnent pas l'étendue. Vous, vous les regardez s'agiter, en proie à tant de passions et de désirs, soumis aux vents des paradoxes et des contradictions...

Prôneuse, vous êtes au sein d'une phalange ou d'une compagnie un élément de stabilité. Vous avez aussi le recul nécessaire pour saisir les causes des événements et en deviner les arcanes secrets.

Nature : Radieux (Stellaire dominant : Sagesse)

Fonction : Prôneur

Voie : Alliance Runka (statut I : Novice)

Connaissance primaire : Érudition

Connaissance secondaire : Techniques

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3

FORCE 2

HARGNE 2 / Supporter 1

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 4 / Influencer 1, Séduire 2

RÉSISTANCE 2 / Régénérer 2

SENS 2 / Chercher 1, Percevoir 2

TREMPE 4 / Motiver 1, Résister 3, Surmonter 1

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 3

COMMUNICATION 3 / Empathie 1

ÉRUDITION 3 / Avant 1, Coutumes Prôneurs 1, Légendes 1,

Lettres 2, Religions 1, Runka 2

SURVIE 2

TECHNIQUES 3 / Antech 1, Corps 2, Énergies : Électricité 1,

Vents 1, Vapeur 1

Ressources

Vie : 12

Énergie : 11

Énergie Runka : 9 (récupération : 1 / 24 heures)

Renommée : —



Possessions

Vêtements de luxe (pr. 1), Lampe à huile (indice 1), nécessaire d'écriture, livre du culte de Solaar, pendentifs à icônes, Abondance (artefact égregore de Beltegeuse), poignard, filtre (indice 1), escarcelle contenant 45 lux.

Pouvoirs Runkas

Illuminer un objet

Rayon Lumineux

Invisibilité

Télékinésie

Peur de la lumière

Contrôle physiologique

Soigner une blessure

Sens du danger

Stellaire

Antarès (choix 1)

Antarès

Antarès

Aldebaran (choix 2)

Aldebaran

Lyre (choix 3)

Lyre

Orion (choix 4)

Maîtrise

5

5

5

4

4

3

3

2

LE MAÎTRE D'ARMES

Esponton, fauchard, aileron, basselame, articule, coquefer, katar, balance, étoile, chainue, pistol : vous chérissez ces noms et ces armes. Vous en connaissez le poids, l'équilibre et l'usage. Vous savez rendre vos coups mortels, handicapants ou juste désarmants. Vous n'avez de cesse de perfectionner votre maîtrise de l'art du combat. Vous aimez apprendre une feinte ou une botte nouvelle, et on vous dit gardienne de gestes presque secrets.

Femme d'honneur, le choix des armes vous apporte respect et égalité dans ce monde d'hommes. Maître de vous, de votre corps et de votre esprit, vous aimez à imposer ce respect. Vous savez estimer vos adversaires. Vous arrivez à deviner leur force, à la jauger et à faire les choix conséquents. Cela fait également de vous une stratégie hors pair et une brillante diplomate.

La voie de l'homme s'est imposée naturellement à vous. L'amour des armes est aussi celui de la technique et du savoir-faire. Vous guettez les inventions et les trouvailles des marcheurs et des compagnies, et percevez comment elles peuvent changer les règles de la guerre. Mais vous n'aimez rien tant que le contact d'une garde froide et rassurante dans votre main.

Nature : Homme

Fonction : Gardien du Feu

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Arts martiaux

Connaissance secondaire : Techniques

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3 / Esquiver 2

FORCE 3 / Lancer 1

HARGNE 3 / Agresser 3, Surprendre 1

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 2 / Impressionner 3

RÉSISTANCE 3

SENS 2

TREMPE 2

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 4 / Katar 3, Fauchard 1, Aileron 2, Basselame 1, Étoile 1, Pistol 2

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 1 / Coutumes Gardien du feu 1

SURVIE 2 / Pistage 1, Milieux : mortezones 2, souterrains 2, ruines 2

TECHNIQUES 3 / Crochetage 1, Corps 2, Explosifs 2, Matériaux : Bois 1, Métal 2, Énergie : Huiles 1, Pilotage : traîneau 3



Ressources

Vie : 14

Énergie : 7

Renommée : —

Possessions

Pistol à rueg, katar, fauchard, aileron, basselame, 3 étoiles, armure complète en chitine fuselée (pr. 3), sac à dos, filtre (indice 2), luxance (indice 2), distillateur (indice 2), escarcelle contenant 260 lux.

LE MÉCANO

Vous êtes un technicien de terrain, un bricoleur de l'imprévu, aussi habile à retaper un moteur éprouvé par l'Obscur qu'à désenrayer un pistolet récalcitrant. Plus que jamais, les phalanges et les compagnies ont besoin de vous : dirigeables, vaisseaux, trains et chars de feu fonctionnent à la vapeur... et au mécano ! C'est que les machines de Sombre-Terre sont faites de bric et de broc, d'éléments récupérés ou bricolés.

Mais vos talents s'expriment aussi en marche. Vos dons parlent naturellement s'il faut échafauder un pont de fortune, organiser la descente d'une falaise ou pénétrer dans des ruines de l'Avant. Votre vie est ainsi faite : des obstacles et des problèmes surgissent sans cesse, et vous vous escrimez à les surmonter.

Radieux, vous êtes aussi plus à l'aise parmi vos pistons, vos bielles, vos poulies et vos engrenages qu'au contact des humains. Ils vous semblent bien complexes, dérisoires aussi peut-être... Vous préférez de loin le rationnel et l'apparente simplicité d'une machine. C'est aussi pour cela que l'Alliance et le don de l'alliage céleste ne vous ont jamais tentés. Ce que les prôneurs appellent la voie de l'Homme vous séduit pour sa part de défi technique. C'est que vous avez bien des inventions en tête...



Nature : Radieux (stellaire dominant : Ordre)

Fonction : Bâtitseur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Techniques

Connaissance secondaire : Érudition

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3 / Camoufler 1

FORCE 3 / Forcer 1, Porter 2

HARGNE 2 / Supporter 1

MOUVEMENT 2 / Grimper 1

PRESTANCE 2

RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2

SENS 3 / Chercher 2, Percevoir 1

TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 3

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2 / Boulefer 2

COMMUNICATION 1

ÉRUDITION 3 / Coutumes Bâtitseur 1, Intendance 2, Lettres 1, Runka 1

SURVIE 2 / Milieux : Chaos 1, Montagnes 2, Ruines 2, Souterrains 1

TECHNIQUES 4 / Explosifs 1, Matériaux : Bois 1, Métal 4, Pierre 1, Verre 2, Énergies : Vapeur 3, Électricité 1, Huiles 2, Vents 1, Pilotage : véhicule terrestre à vapeur 2

Ressources

Vie : 14

Énergie : 10

Renommée : —

Possessions

Trousse à outils, boulefer, nécessaire d'écriture, matériel de dessin, parchemins en ruego, trousse à outils, boulier, lunettes de soudeur, pièce d'armure de métal (cuirasse, pr. 4), gourde, havresac, filtre de kathar (indice 3), lampe à huile (indice 1), distillateur sophistiqué (indice 3), escarcelle contenant 265 lux.

LE MERCENAIRE

Vous vendez vos talents aux plus offrants, que ce soit pour être convoyeur, messenger, marcheur, chien de guerre ou défenseur... et même bâtisseur ou nourrisseur, s'il le faut, bien que vous n'ayez guère ces talents. Pour vous, il s'agit de survivre. Vous adhérez aux causes au fil de vos intérêts. Vous attendez, en échange de votre présence, gîte et couvert, équipement et quelques lux, si possible.

Bien souvent, les missions ont tendance à dépasser les engagements et le salaire promis, et vous vous faites un point d'honneur à réclamer les suppléments dus face aux risques encourus... À moins de laisser tomber l'affaire. Sombre-Terre est grande, et vous n'êtes pas du genre à vous fixer.

Les concurrences entre les compagnies, tout comme les conflits entre adeptes de Gaïa et Initiés, vous conviennent à merveille. En revanche, et là-dessus vous êtes intransigeant, jamais vous ne travaillerez pour le Konkal ou les alliés du Shankr. C'est peut-être que, sombre-fils, vous avez du mal à assumer cet état. Vous le cachez obstinément, et ne laissez personne aborder ce sujet sensible... Ou au risque alors de laisser parler quelques relents de bestialité.

Nature : Sombre-fils

(niveau de contamination : 2, 2 points ténébreux)

Fonction : Fouineur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Communication

Connaissance secondaire : Survie

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Sauter 1

FORCE 5 / Forcer 1, Lancer 1

HARGNE 4 / Agresser 2

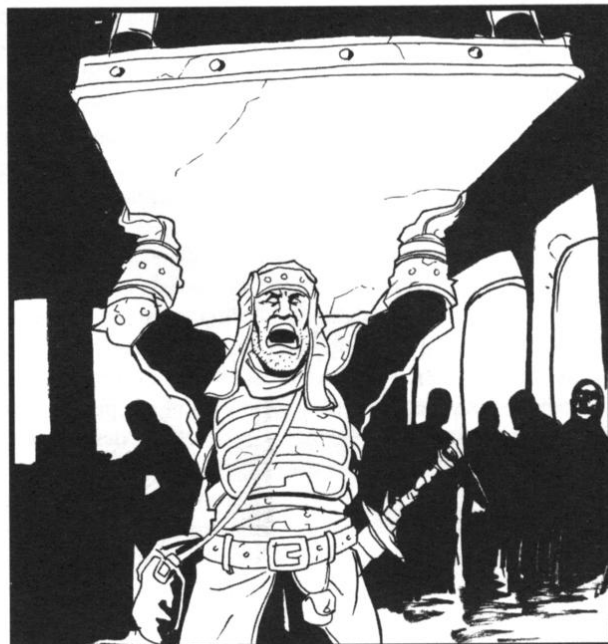
MOUVEMENT 2 / Sprinter 1

PRESTANCE 1 / Impressionner 2

RÉSISTANCE 4

SENS 2

TREMPÉ 2



Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 3

COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 2, Empathie 1, Marchandage 2

ÉRUDITION 1

SURVIE 3 / Animaux : Vulpes 2, Milieux : Chaos 2, Marais 1, Mortezone 2, Ruines 1, Souterrains 3, Pistage 1

TECHNIQUES 2 / Antech 1, Corps 1, Crochetage 2, Explosifs 1, Matériaux : Métal 1, Pilotage : char à voile 1

Ressources

Vie : 19

Énergie : 9

Renommée : —

Possessions

Falchion, Armure en peau de rats (pr. 1), grenadion étouffant, outre, havresac, filtre à air (indice 2), lampe à huile (indice 1), distillateur (indice 2), badge de radiation (artefact), escarcelle contenant 300 lux.

LE PILOTE

Vous êtes aux commandes de votre dirigeable, grisé, enivré par le cri du vent que vous avez su rallier. Vous faites corps avec votre machine, dont vous connaissez le moindre bruit et chaque plainte. Vos muscles sont prêts à se tendre, votre instinct est prêt à prendre toutes les décisions au cas où un obstacle surgirait. C'est que vous n'êtes pas un simple pilote, vous êtes aussi un sombre-fils. Votre vue exceptionnelle n'est pas pour rien dans cette charge que vous vivez avec exaltation. Maître à bord, maître du vaisseau, maître des vents : vous pilotez comme vous nageriez.

Au sol, vous feriez un guide sans doute remarquable, mais voler n'a pas d'égal. À terre, on vous connaît surtout pour le ramdam et les esclandres que vous provoquez aux escales. La tension en vol est forte, et les machines sont plus simples que les hommes... Vous abusez peut-être un peu du prestige du métier. Les pilotes sont rares, et les hommes des compagnies ont pour consigne de les protéger.

Beaucoup s'étonnent qu'on ait pu confier un tel rôle à un sombre-fils. Votre nature provoque toujours des réactions vives, et vous vous méfiez dans ces cas de vos emportements. Pilote, vous n'aimez pas perdre le contrôle, et redoutez ces instants fatidiques où le sombre-fils parle plus fort que le compagnon. Mieux vaut alors reprendre la route, et rêver de voler par-delà le noir-nuage.



Nature : Sombre-fils

(Niveau de contamination : 1, 1 point ténébreux)

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Techniques

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3

FORCE 3

HARGNE 3/Agresser 1

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 1/Impressionner 1

RÉSISTANCE 3

SENS 4/Chercher 2, Percevoir 2, S'orienter 2

TREMPE 2/Résister 2

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2/Hache 2

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 2

SURVIE 3/Animaux : Planeurs (oiseaux) 1, Milieux : Déserts 2, Glaces 2, Marais 1, Mers 2, Montagnes 2, Noir-nuage 3, Pistage 1

TECHNIQUES 3/Matériaux : Métal 1, Verre 1, Énergies : Huiles 1, Vapeur 2, Vents 3, Pilotage : dirigeable 3, percevent 3

Ressources

Vie : 15

Énergie : 8

Renommée : —

Possessions

Vêtements de voyage (pr 1), filtre à air indice 1, luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), hache, foudre (artefact), 5 grenades phéniciennes, bidon, sac à dos, traîneau, escarcelle contenant 75 lux.

LE PURIFICATEUR

Vous êtes le bras armé de l'Alliance. Vous êtes un tueur de shankréatures, un combattant d'élite décidé à repousser les frontières de l'Obscur. Grâce au don de l'alliage céleste, votre corps est devenu un temple, le gardien d'un feu sacré. Une force, une confiance, une vision se sont immiscées en vous. Votre esprit et votre physique se sont alliés pour devenir une machine de guerre au service de la puissance infinie des Runkas.

Vous devez à ces derniers ce que vous êtes devenu, un juste parmi les justes, un héros et un modèle. Prosélyte, vous êtes persuadé que c'est en faisant acte de courage que vous rallierez les hommes à votre cause et aux phalanges de lumières. La maîtrise et le contrôle de vos pouvoirs sont des démonstrations destinées aux impies : vous êtes la preuve vivante que la fatalité n'est plus de mise en Sombre-Terre.

Partout, vous êtes prêt à rejoindre les croisades initiées par l'Alliance. Vous affrontez l'Obscur en le rêvant rendu à la lumière. Vous le purifiez dès que possible de sa gangrène. Vous le traversez en attendant de vous réchauffer à nouveau, dans les stalites, auprès de l'énergie issue des tombeaux Runkas. Ces sanctuaires sont votre vie : votre destin est de les défendre, de les découvrir, de les rallier en attendant le réveil des êtres de lumière et l'heure du Grand Combat.

Nature : Homme

Fonction : Gardien du feu

Voie : Alliance Runka (statut I : Novice)

Connaissance primaire : Arts martiaux

Connaissance secondaire : Survie

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3/Esquiver 2

FORCE 3/Lancer 1

HARGNE 3/Agresser 2

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 2/Impressionner 2

RÉSISTANCE 3

SENS 2

TREMPE 2/Surmonter 1

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 4/Fortépée 3, Falchion 2, Pistolet à rug 3

COMMUNICATION 1/Éloquence 1

ÉRUDITION 2/Lettres 1, Runka 1, Shankréatures 1

SURVIE 3/Milieus : chaos 2, mortezones 2, Pistage 2

TECHNIQUES 2



Ressources

Vie : 14

Énergie : 8

Énergie Runka : 7 (récupération : 1/24 heures)

Renommée : —

Possessions

Fortépée, Coupevent, falchion céleste (artefact runka), Pistolet à rug, armure complète de chitine fuselée (Pr. 3), gourde, sac à dos, filtre rudimentaire (indice 1), lampe à huile (indice 1), escarcelle contenant 11 lux.

Pouvoirs runkas

Purification cardiaque
Cocon runka
Consumer la darknessence
Enflammer le métal
Température
Face au Shankr
Combattant offensif
Organisation

Stellaire

Markab (choix 1)
Markab
Markab
Alphard (choix 2)
Alphard
Altair (choix 3)
Altair
Fomalhaut (choix 4)

Maîtrise

5
5
5
4
4
3
3
2

LE REBOUTEUX

Sombre-Terre est un monde physique. Éprouvés par l'Obscur, mis à mal par les maladies, les hommes portent les stigmates des conditions de vie extrêmes qu'ils affrontent. Les boiteux, les borgnes, les manchots sont innombrables, et on ne peut pas compter les cicatrices ni les corps rongés. Des corps soumis aux arches-sences, qu'elles soient Sombre ou Runka, et à d'innombrables mutations.

Vous êtes l'artisan en charge de ces corps maltraités. Vous soignez, vous ressoudez, vous recousez, en bâtisseur du vivant. Vos ennemis sont le froid, les parasites, la crachetout, les infections, et tant d'autres agressions. La lutte est sans fin, mais vous avez appris les gestes miraculeux dans les livres, ainsi qu'auprès des nourrisseurs et des marcheurs. Vous connaissez aussi les secrets des plantes, au-delà de leurs simples vertus curatives. Dans l'Obscur, votre connaissance de la flore n'a pas de prix, tant elle peut sauver de vies.

Sombre-fille, on vous considère parfois comme une sorcière de l'ancien temps. Mais vous êtes belle et bien nourrisseuse, et vous savez qu'il s'agit d'une science. Vos potions, vos décoctions, vos parchemins en témoignent autant que votre équipement. Vous possédez des savoirs rares, qui supplantent votre nature : les stallites vous accueilleront quoi qu'il arrive, tant il y a de plaies à soigner. Vous, vous y récolterez graines et connaissances, à défaut d'éloges.

Nature : Sombre-Fils

(Niveau de contamination : 1, 1 point ténébreux)

Fonction : Nourrisseur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Communication

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3

FORCE 3

HARGNE 2/Agresser 1, Supporter 1

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 2/Impressionner 1, Influencer 1, Séduire 1

RÉSISTANCE 3/Contrôler 1, Endurer 1, Régénérer 1

SENS 3

TREMPÉ 3/Motiver 1, Résister 1

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2/Poignard 2

COMMUNICATION 2/Baratin 1, Empathie 3, Marchandage 1, Représentation 1

ÉRUDITION 2

SURVIE 3/Animaux : cerbères 1, Milieux : chaos 1, déserts 1, glaces 1, marais 1, mers 1, montagnes 1, ruines 1, Végétaux 3,

Premiers Soins 3

TECHNIQUES 3/Corps 4, Crochetage 1, Matériaux : Bois 1,

Énergies : Huiles 2



Ressources

Vie : 14

Énergie : 8

Renommée : —

Possessions

Trousse de soins, matériel de chirurgie, badge de radiation (artefact), poignard, 1 traîneau, 1 cerbère, fourrures (indice 1 froid), pièces d'armure en cuir (jambières, vambraces ; Pr. 1), outre, havresac, filtre de Kathar (indice 3), torchère (indice 3) et 5 flacons, distillateur sophistiqué (indice 3), 1 litre d'alcool de champignon, rations de viande (indice 3), escarcelle contenant 128 lux.

LE SAPEUR

Vous êtes une spécialiste des explosifs et des combustibles. Tout ce qui brûle, se consume ou explose sur Sombre-Terre a déjà eu affaire à vos mains expertes. À l'origine bâtisseuse, vous avez appris le maniement des explosifs sur les chantiers. Très vite, vous avez rejoint les marcheurs pour ouvrir des routes à coup de charges folles. Vous avez parfois l'impression de sculpter Sombre-Terre, et de continuer l'ouvrage commencé avec le Grand Cataclysme. Mais c'est aussi un travail de précision, qui demande de sonder le terrain, de placer les charges, et d'estimer le temps de combustion des mèches. Dans l'Obscur, vos explosifs deviennent des mines et des bombes, et plus d'une maraude ou d'une shankréature qui vous suivaient sont tombées dans l'un de vos pièges de feu. Les mécanos vous bénissent aussi quand vous leur débustquez ou concoctez un combustible improvisé. Vous aimez jouer avec le feu, et c'est sans doute cela qui vous a poussé à rejoindre l'Alliance et à recevoir l'alliage céleste. Vous êtes maintenant votre propre combustible et prenez plaisir à allumer vos mèches grâce à vos pouvoirs... Quand ce n'est pas un peu de tabac. C'est à ce dernier que vous devez vos cheveux blancs : vous vous êtes fait un jour une grande frayeur en jetant l'un de vos mégots parmi votre équipement...

Nature : Homme

Fonction : Bâtisseur

Voie : Alliance Runka

Connaissance primaire : Techniques

Connaissance secondaire : Érudition

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3/Esquiver 1

FORCE 1/Lancer 1

HARGNE 2

MOUVEMENT 3/Sprinter 2

PRESTANCE 2

RÉSISTANCE 2

SENS 3/Chercher 2, Percevoir 1

TREMPE 4/Surmonter 3

Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 2/Canardier 2

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 2/Coutumes bâtisseurs 1, Intendance 3, Lettres 1, Runka 1

SURVIE 2/Milieux : montagnes 1, ruines 1

TECHNIQUES 4/Crochetage 1, Explosifs 3, Matériaux : pierre 1,

Énergies : vapeur 1, huiles 1, Pilotage : landeur 1



Ressources

Vie : 11

Énergie : 8

Énergie runka : 8

Renommée : —

Possessions

Trousse à outils, canardier, sac de poudre (équivalent de 20 tirs au canardier), nécessaire d'écriture, 10 bâtons de dynamite, 20 mètres de mèches, Vêtements en tissu matelassé (Pr 1), havre-sac, portefaix, tube, filtre rudimentaire (indice 1), lampe à huile (indice 1), escarcelle contenant 75 lux.

Pouvoirs runkas	Stellaire	Maîtrise
Robustesse	Sol (choix 1)	5
Vigueur	Sol	5
Carburant	Sol	5
Feu	Alphard (choix 2)	4
Extinction	Alphard	4
Renforcer	Achernard (choix 3)	3
Fragiliser	Achernard	3
Halo anti-radiations	Markab (choix 4)	2

LE TRAFIQUANT

Vous êtes le plus fieffé magouilleur de Sombre-Terre et le plus rusé des contrebandiers... Du moins, vous essayez de le devenir. L'ère du contact démultiplie pour vous les occasions de trafics de toutes

sortes. Votre créneau, c'est d'organiser des convois, disons discrets ou privés, ou de faire payer à d'autres le transport de vos propres denrées... Enfin, celles que vous venez de troquer en échange de celles que vous comptez bien ramener !

Fouineur d'origine, vous avez gardé de votre caste une ruse et une astuce exceptionnelles, ainsi qu'un sens inné du baratin et du charme. Il n'y aurait pas meilleur commerçant que vous, et vous êtes incontestablement le roi du troc. Difficile de vous faire faire une mauvaise affaire... Vous êtes aussi un homme de contact, le prince des associations temporaires. Qu'il s'agisse de bâtisseurs, de prôneurs, d'antéquistes, de marcheurs, d'Initiés ou de compagnies, vous pouvez établir le dialogue avec n'importe qui, et vous entendre à merveille avec eux... Au moins dans un premier temps !

C'est que vous êtes habile à jouer le rôle de circonstance, c'en est presque du déguisement. Vous connaissez le vocabulaire de chaque groupe, leurs habitudes, et savez tirer parti de la moindre faiblesse de vos interlocuteurs. Pour vous, peu importe d'ailleurs leurs causes. Ce qui vous fait rêver, c'est un gisement de lux encore inconnu. Même si en réalité, vous passez une bonne partie de votre temps à démêler les embrouilles de vos amis.

Nature : Homme

Fonction : Fouineur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance primaire : Communication

Connaissance secondaire : Techniques

Caractéristiques & Talents

AGILITÉ 3/Camoufler 2

FORCE 2

HARGNE 2

MOUVEMENT 3/Grimper 1, Sprinter 1

PRESTANCE 2/Influencer 3, Séduire 1

RÉSISTANCE 2

SENS 3/Chercher 1

TREMPE 3/Motiver 1



Connaissances & Compétences

ARTS MARTIAUX 1/Manople 3

COMMUNICATION 4/Baratin 3, Éloquence 1, Empathie 1, Marchandage 3, Représentation 1

ÉRUDITION 2

SURVIE 2/Milieu : Chaos 1, Souterrains 2, Ruines 3

TECHNIQUES 3/Antech 2, Crochetage 2, Explosifs 2,

Matériaux : Métal 1, Énergies : Huiles 1, Vents 2, Pilotage : caravelle 2

Ressources

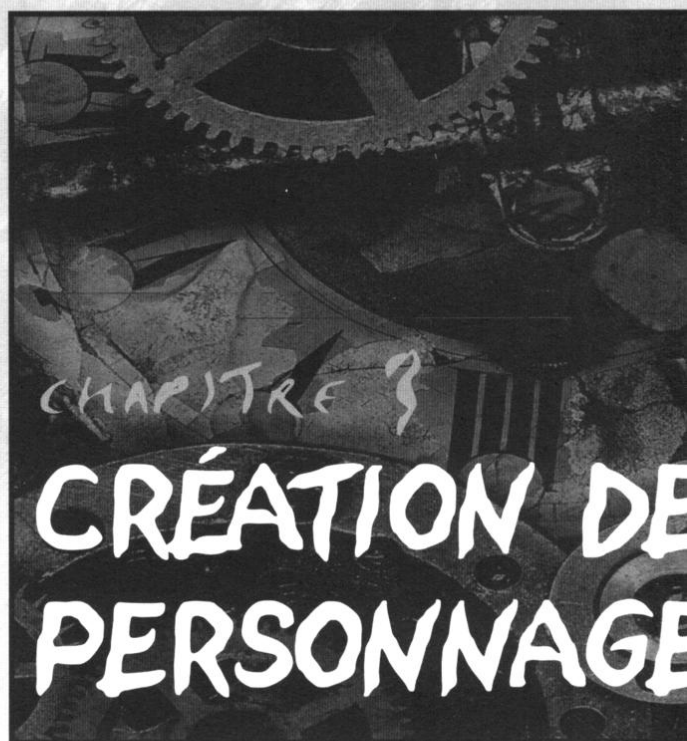
Vie : 11

Énergie : 7

Renommée : —

Possessions

Manople, vêtements en peau de rat (Protection 1), 3 grenades phéniciennes, bidon, gourde, havresac, filtre de Kathar, luxance, distillateur moyen (indice 2), 10 litres d'alcool de champignon, practe livide, traîneau, escarcelle contenant 127 lux.



Dans Dark Earth, les joueurs incarnent tous des marcheurs, partis récemment à la découverte de l'Obscur. Ce chapitre vous propose de concevoir entièrement votre personnage, alternative au choix d'un archétype qui permet de jouer rapidement mais qui laisse peu d'options de personnalisation. Cette rubrique s'adresse plutôt à des joueurs expérimentés qui sauront produire un personnage suffisamment équilibré, sans faiblesse mortelle ni d'incohérence flagrante.

La création de personnage se déroule en trois étapes qui donneront une vie et un sens à un marcheur de Sombre-Terre. Nous vous conseillons d'avoir avant tout une idée précise du personnage auquel vous voulez aboutir et de ne pas vous contenter de suivre chaque étape et d'observer le résultat final : votre personnage n'en sera que plus criant de vérité.

Armez-vous d'idées, d'une feuille de papier, d'un crayon, d'une gomme, de quelques dés à 6 faces et surtout d'une feuille de personnage, et suivez pas à pas les différentes étapes.

LA NATURE (OU «CE QUE JE SUIS»)

Cette étape détermine l'origine génétique de votre personnage, ainsi que son enfance et son adolescence. Sur Sombre-Terre, où la durée de vie moyenne est de 40 ans, les enfants sont reconnus adultes à l'âge de 13 ans. La nature détermine donc le passé du personnage, de sa conception à ses 13 ans.

Techniquement, c'est maintenant que l'on détermine les caractéristiques et les talents du personnage ainsi que son origine génétique. Il vous est possible d'incarner un personnage de nature homme, sombre-fils ou radieux. C'est à vous de faire ce choix, sachant qu'il va être déterminant pour l'interprétation du personnage, mais aussi dans ses scores sur la fiche.

Vous trouverez à la suite des présentations des 3 natures la description complète des caractéristiques et des talents.

L'HOMME

DESCRIPTION

Nous dénommons par homme les humains n'ayant dans leurs gènes aucune trace des forces mystiques de Sombre-Terre, c'est-à-dire d'archessence runka ou shankr.

Les hommes de Sombre-Terre sont les descendants directs de ceux qui survécurent au Grand Cataclysme. Ramenés pratiquement à l'état d'animaux par les conséquences de l'apocalypse, ils surent se transcender pour lutter contre l'hostilité de la planète sombre. Aujourd'hui, les hommes représentent plus de 90 % de la population humaine de Sombre-Terre. Ils se sont aguerris et ont conscience de la trame surnaturelle qui les entoure, bien que tous ne la comprennent pas complètement, voire la rejettent.

La grande majorité des hommes sont des célestes, nés et éle-

vés dans un stallite. On trouve aussi des adaptés, membres de peuplades préexistantes au cataclysme vivant dans l'Obscur en communion totale avec leur environnement.

CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS

Si vous choisissez cette nature, répartissez 20 points parmi les 8 caractéristiques de votre personnage. Chaque caractéristique doit être comprise entre 1 et 4, un score de 1 indiquant une faiblesse naturelle.

Répartissez ensuite 10 points parmi les talents. Bien que ces talents puissent avoir un score compris entre 0 et 6, vous ne pouvez pas allouer plus de 3 points à un même talent lors de la création du personnage. Seule l'expérience acquise au cours du jeu permettra de développer des talents au-delà de cette limite de 3.

La Vie de votre personnage se calcule en additionnant la Hargne au double de la Résistance, puis en ajoutant 5 qui est une base commune à tous les hommes.

AVANTAGES & INCONVÉNIENTS

Un personnage de cette nature est complètement libre de ses choix futurs. En termes de règles, vous pourrez choisir n'importe laquelle des 3 voies de la dernière étape de création.

SOMBRE-FILS

DESCRIPTION

Un sombre-fils (sombre-fille au féminin) est le fruit de l'union entre une shankréature et un humain (cas très rare) ou d'un ou deux humains contaminés par l'archessence shankr. La substance noire corrompt le processus de maturation du fœtus et crée un être hybride beaucoup plus résistant que les hommes, mais en proie à des pulsions destructrices. Les sombre-fils se divisent en deux catégories principales : ceux qui se laissent aller à leurs pulsions, devenant des monstres sanguinaires errant dans l'Obscur, et ceux qui tentent de repousser leur soif destructrice préférant la compagnie des hommes à celle des prédateurs de Sombre-Terre. Dans Dark Earth, les joueurs ont la possibilité d'incarner des sombres-fils de cette deuxième catégorie.

Longtemps incompris et pourchassés par les célestes, les sombres-fils (ceux bien sûr qui sont attachés à leur humanité) sont aujourd'hui mieux tolérés et même parfois appréciés pour certaines de leurs capacités surnaturelles.

Les sombres-fils ont la peau blafarde et épaisse, leur sang est d'un rouge profond, leurs cheveux sont noir de jais et font penser à du crin. Certains d'entre eux ont des canines inférieures légèrement proéminentes. Ils sont puissants et charpentés, leurs muscles sont saillants. Leurs yeux leur permettent de voir dans la nuit. Cette capacité que l'on retrouve chez les animaux s'appelle la nyctalopie.

Malgré leurs efforts, les sombre-fils sont prompts à la colère et doivent se faire violence pour enrayer une rage naissante. Mais ils savent aussi que tout accès non réprimé est un pas de plus vers la bestialité...

CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS

Les sombres-fils disposent du même nombre de points de caractéristiques que les hommes, à savoir 20. Certaines caractéristiques sont soumises à des modifications dues à leur origine génétique.

Vous devez tout d'abord déterminer le taux d'archessence shankr présente dans les gènes de votre personnage. Ce taux sera appelé niveau de contamination. Vous avez le choix entre le niveau 1 ou 2 ; pour ce paragraphe X désignera le niveau de votre choix (X vaut 1 ou 2 selon ce que vous avez choisi).

La Force, la Résistance et la Hargne de votre personnage sont majorées de X points.

La Trempe et la Prestance sont réduites de X points.

Les caractéristiques doivent avoir un score final compris entre 1 et 4, sauf pour les caractéristiques Force, Résistance et Hargne qui peuvent atteindre 5 si le niveau de contamination choisi est 2.

Répartissez vos 20 points en essayant de prévoir le profil final du personnage. Avant l'application des modificateurs, vous devez allouer au minimum 1 point dans chaque caractéristique. En revanche, rien ne vous empêche de mettre plus de 4 points en Trempe ou en Prestance avant la réduction pour garder un score assez haut après celle-ci.

Exemple : Cyril veut créer un sombre-fils possédant une Trempe suffisante pour résister à ses pulsions ténébreuses. Il choisit un niveau de contamination de 2 et répartit ses 20 points dans les 8 caractéristiques comme ceci : Agilité 2, Force 3, Hargne 1, Mouvement 3, Prestance 3, Résistance 2, Sens 1, Trempe 5. Il applique ensuite les modifications dues à la nature du personnage et obtient : Agilité 2, Force 5, Hargne 3, Mouvement 3, Prestance 1, Résistance 4, Sens 1, Trempe 3.

Vous disposez ensuite de 10 points de talents soumis à des restrictions : sur ces 10 points vous devez en allouer au minimum X dans chacun des talents Impressionner et Agresser. Vous ne pouvez pas allouer plus de 3 points à un même talent.

La Vie de votre personnage est égale à la somme de la Hargne, du double de la Résistance, du niveau de contamination X et de 5.

AVANTAGES

Outre les avantages physiques constatés sur les modifications de caractéristiques, les sombres-fils disposent de 3 autres avantages :

Nyctalope : Le personnage possède la capacité de voir dans le noir (bien qu'il ne voit rien dans une obscurité totale). En termes de règles, il ignore les malus liés au manque de lumière lors de ses tests de survie (voir le chapitre sur la survie).

Immunité : Grâce à la présence d'archessence shankr dans ses gènes, le personnage ne peut pas être contaminé au cours du jeu comme peuvent l'être les autres humains. Cela a pour conséquence que le sombre-fils ne subit aucune transformation physique, et donc aucune modification de caractéristique, si son niveau de contamination augmente (ce qui arrive au bout d'un moment lorsque le sombre-fils ne refrène pas assez ses pulsions).

Résistance à la fatigue : Le personnage n'a besoin de dormir que 3 heures par nuit.

INCONVÉNIENTS

Note : Ce paragraphe fait référence à des points de règles amplement développés dans la partie « la menace Shankr » réservée entièrement au MJ. Ces résumés permettent juste au joueur d'entrevoir ce qui l'attend.

Points ténébreux : L'archessence shankr entraîne le personnage dans une voie sans retour ayant une seule issue : la bestialité. Pour simuler la progression sur cette voie, le personnage est doté de points ténébreux, dont le total est amené à varier au cours du temps.

Un personnage nouvellement créé débute le jeu avec X points ténébreux.

Pulsions ténébreuses : Le personnage est parfois assailli d'images, de sons et d'odeurs le poussant à détruire tout ce qui se trouve autour de lui. Ces pulsions interviennent généralement lors des situations de stress, comme un combat ou un emprisonnement, mais aussi lors de manifestations en rapport avec la lumière (être trop proche d'un feu, ébloui par une forte lumière, témoin d'une utilisation de pouvoirs runkas...). La caractéristique Trempe et le talent Résister sont importants pour résister à ces pulsions. La fréquence et les causes de ces pulsions sont laissées à l'appréciation du MJ.

Restriction : De par sa nature, le personnage ne peut rejoindre l'Alliance Runka.

RADIEUX

DESCRIPTION

Un radieux (radieuse au féminin) est le fruit de l'union entre un humain et un Initié portant en lui l'alliage céleste, ou de deux Initiés greffés. La fusion de l'archessence runka présente dans l'alliage céleste et des gènes humains crée un être hybride que l'Alliance Runka et les Maisons d'Initiés aiment à qualifier de supérieur.

Les radieux ont une apparence totalement humaine, si ce n'est cette impression de détachement et ce charisme impressionnant qui les anime. Ces individus semblent auréolés d'une sorte de pureté divine qui habite chacun de leurs gestes et chacune de leurs paroles. Leur grâce et leur insensibilité les font ressembler à d'étranges automates dont aucun geste et aucune parole n'est inutile. Les radieux semblent mieux armés pour résister aux agressions extérieures, non pas grâce à une résistance accrue, comme celle des sombres-fils, mais plutôt grâce à un potentiel de régénération impressionnant.

Les radieux ne sont pas réellement porteurs d'alliage céleste. L'archessence runka qui a modifié leurs gènes dès leur conception les a dotés d'un organisme et d'un psychisme hors du commun, plus à même de comprendre la nature des Runkas. De ce fait, les radieux en ont gardé une attitude héritée de ces géants de lumière : ils sont détachés de tout, d'une logique implacable et paraissent rester de marbre devant n'importe quelle situation, même stressante. De plus, les radieux possèdent un trait de personnalité hérité de la lumière mystique du stellaire de prédilection de leur parent Initié, qui leur est transmis par l'alliage céleste (Courage, Sagesse, Force...).

Il est très important de souligner qu'il n'y a que très peu de

radieux sur Sombre-Terre, et aucun âgé de plus de 27 ans. En effet, l'alliage céleste ne fut maîtrisé qu'en 292 P.A., et son utilisation en masse intervint largement plus tard. Le (ou les) parent Initié de votre personnage fut donc l'un des premiers utilisateurs du précieux alliage...

Dernière particularité : les radieux portent un nom à particule, composé du prénom suivi de la particule « de » ou « d' » et terminé par le nom du parent Initié.

Exemple : Elzbeth Finst, Initiée de l'Alliance Runka, accouche d'un fils radieux qu'elle prénomme Edrick. L'enfant béni s'appellera désormais Edrick de Finst.

CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS

Les radieux disposent de 20 points de caractéristiques. Certaines caractéristiques sont soumises à des modifications dues à leur origine génétique.

La Prestance et la Trempe de votre personnage sont majorées de 1 point, la Hargne est réduite de 1 point.

Les caractéristiques doivent toutes avoir un score final compris entre 1 et 4.

Répartissez vos 20 points en essayant de prévoir le profil final du personnage. Avant l'application des modificateurs, vous devez allouer au minimum 1 point dans chaque caractéristique. En revanche, rien ne vous empêche de mettre plus de 4 points en Hargne avant la réduction pour garder un score assez haut après celle-ci.

Vous disposez ensuite de 14 points de talents soumis à des restrictions : sur ces 14 points vous devez en allouer au minimum 2 dans chacun des talents Résister et Régénérer. Vous ne pouvez pas allouer plus de 3 points à un même talent.

La Vie de votre personnage est égale à la somme de la Hargne, du double de la Résistance, et de 6.

AVANTAGES

Pouvoirs runkas : votre personnage dispose des 4 pouvoirs runkas communs à tous les Initiés qui sont Reconnaissance (capacité de reconnaître une personne comme étant un radieux ou un Initié), Sens de la Lumière (permet de sentir les émanations d'archessence runka), Sens de l'Obscur (permet de sentir les émanations de darkessence) et Résistance à la Darkessence (comme son nom l'indique). Pour la description complète de ces pouvoirs et de leur utilisation, voir la partie sur l'Alliance Runka.

Énergie accrue : Les radieux possèdent des ressources supérieures aux hommes. En termes de règles, votre personnage débute le jeu avec 3 points d'Énergie supplémentaires (l'Énergie est calculée à la deuxième étape de création).

Sixième sens : Les radieux ont la capacité de pressentir le futur imminent. En termes de règles, les radieux dispose d'un dé d'initiative supplémentaire lors des combats, à condition d'en mettre au minimum 1.

Restriction : De par leur nature, les radieux ne peuvent rejoindre les rangs des adeptes de la réaction Gaïa.

INCONVÉNIENTS

Ligne de conduite : Incarner un radieux n'est pas une mince affaire. Vous devrez jouer au mieux son caractère froid et distant, selon vos capacités théâtrales bien sûr ! En revanche, il serait

TABLEAUX

Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, jetez un dé dans le premier tableau. Si le résultat est 4, 5 ou 6, jetez un dé dans le deuxième tableau.

Tableau 1

Résultat au dé	Lumière mystique	Traits de caractère
1	Force	Protecteur secret
2	Foi	Ferveur dans les actions entreprises
3	Feu	Créatif
4	Courage	Courageux, sans peur
5	Lumière	Réconfortant
6	Fertilité	Contemplatif de la nature et des animaux

Tableau 2

1	Ordre	Rigoureux et droit
2	Guérison	Attentif aux problèmes d'autrui
3	Purification	Maniaque
4	Vérité	Investigateur forcené
5	Sagesse	Réfléchi et calme
6	Énergie	Infatigable, toujours en activité

inconcevable de voir un radieux traîner dans un tripot à soulever les jupons de toutes les serveuses. Si d'aventure, vous vous laissez tenter trop souvent par ce genre de libertés, le MJ sera dans l'obligation de vous sanctionner, le plus souvent sur le vécu gagné en fin de scénario.

Stellaire dominant : Cet inconvénient est du même acabit que le précédent : les radieux possèdent un trait de personnalité hérité de la lumière mystique du stellaire de prédilection de leur parent Initié. Déterminez dans les tableaux suivants le stellaire qui influence votre personnage et le caractère correspondant.

DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES ET DES TALENTS

L'AGILITÉ représente la souplesse, la coordination, les réflexes et l'adresse d'un personnage. Sauter de toits en toits, se cacher dans les ombres ou dissimuler une arme sur soi sont des actions relevant de l'agilité.

Camoufler : Ce talent permet de se cacher aux yeux de tous, de se déplacer silencieusement, d'être discret. Il sert aussi à dissimuler sur soi des objets ou encore à voler à la tire.

Esquiver : C'est la capacité à éviter des sources de dommages naturels ou provenant d'un ennemi. Réponse réflexe du corps, l'esquive se manifeste souvent par des acrobaties périlleuses désengageant totalement le personnage du combat, si combat il y a.

Sauter : Ce talent permet de sauter en longueur ou en hauteur de la manière la plus efficace, mais aussi de se réceptionner lors d'une chute.

La FORCE fait appel à la puissance physique brute. Toutes les actions de démonstration musculaire comme tordre des barreaux, porter de lourdes charges ou encore lancer au plus loin un projectile relèvent de la Force. De plus, une grande Force permet de provoquer des dégâts supplémentaires en combat.

Forcer : On utilise ce talent pour toutes les démonstrations de force : briser des chaînes à mains nues, tordre des barreaux, défoncer des portes ou affronter un adversaire au bras de fer. Suivant la prouesse tentée, l'opposition sera passive ou active.

Lancer : Ce talent permet de lancer avec précision et puissance tout ce qui peut devenir un projectile.

Porter : C'est l'aptitude à gérer son effort pour porter et supporter son équipement plus longtemps et sans gêne. Ce talent sert à ignorer les pénalités dues à un encombrement excessif.

La HARGNE représente l'agressivité, la combativité et le mordant d'un personnage. Elle permet entre autre d'ignorer ses blessures au combat, de sauter au cou de son adversaire ou de se battre avec tout ce qui traîne en en faisant une arme mortelle.

Agresser : Ce talent permet de se battre à mains nues ou avec une arme improvisée comme une chaise ou un tesson de bouteille. Pour plus de renseignements, se référer au chapitre sur les combats.

Supporter : On utilise ce talent pour ignorer les effets d'une blessure au cours des combats.

Surprendre : Ce talent s'utilise pour monter une embuscade ou pour étonner son adversaire et le prendre par surprise. Pour plus de renseignements sur l'utilisation de ce talent, se référer au chapitre sur les combats.

Le MOUVEMENT est la capacité du personnage à se déplacer, à mettre en marche son corps de la meilleure manière pour aller plus vite. Que ce soit dans l'eau ou sur terre, verticalement ou horizontalement, un bon score de Mouvement donnera une avance certaine sur ses poursuivants.

Grimper : Ce talent est utilisé pour escalader des parois verticales avec ou sans aspérités. L'utilisation de matériel augmente la capacité à grimper du personnage.

Nager : Ce talent permet de se déplacer dans l'élément aquatique.

Sprinter : Ce talent s'utilise lorsque le personnage se lance dans une course effrénée. Il représente la course de vitesse qui est à différencier de la course d'endurance.

La PRESTANCE représente le charisme, le charme, le magnétisme naturel. Cette caractéristique permet entre autre d'haranguer des foules, de séduire l'élue de son cœur ou encore d'imposer sa présence.

Impressionner : C'est la faculté de faire peur à un adversaire pour le troubler ou le faire fuir, en utilisant son charisme pour enjoindre toute sorte de postures, de grimaces ou de sons. Ce talent est souvent utilisé par les animaux comme une arme défensive.

Influencer : C'est l'art d'imposer son point de vue à autrui par son charisme et son verbiage. La victime, même si elle n'en a pas conscience, se fait dicter ses actes.

Séduire : Ce talent permet de trouver les mots justes, de déceler les attentes, de se rendre désirable dans le but de séduire une personne (souvent du sexe opposé).

La RÉSISTANCE est la capacité à endurer et à maîtriser les besoins ou les blessures de son corps. Une bonne Résistance est souvent signe de bonne santé.

Contrôler : Ce talent permet d'agir directement sur son métabolisme, de réguler, voire d'ignorer pour un temps les besoins de son corps. L'utilisation poussée de ce talent fait appel à des techniques de trances qui plongent le personnage dans une léthargie profonde.

Endurer : Ce talent représente la capacité à effectuer des actions physiques prolongées, en résistant à la fatigue. La course de fond ou la marche forcée sont des exemples où l'utilisation d'Endurer est nécessaire.

Régénérer : Les survivants de Sombre-Terre sont dotés d'un potentiel génétique qui leur permet de récupérer assez rapidement de leurs blessures. Ce talent s'utilise d'une manière passive, expliquée au chapitre sur la santé.

Les SENS reflètent la capacité à percevoir avec acuité son entourage, des cinq manières possibles. Observer son environnement pour s'orienter ou pressentir une anomalie découle d'une utilisation des Sens.

Chercher : Ce talent s'utilise lorsqu'un ou plusieurs des cinq sens du personnage sont mis à contribution dans un but précis : fouiller une pièce pour trouver un objet en particulier, goûter un plat pour y déceler un ingrédient non prévu par la recette, écouter à travers une porte... Ce talent est souvent initié à la demande du joueur.

Percevoir : Ce talent représente la vigilance, la capacité passive du personnage à se rendre compte d'un détail anormal dans

son environnement proche. A contrario du talent Chercher, Percvoir est souvent utilisé à la demande du MJ.

S'orienter : Ce talent permet au personnage de trouver la direction du nord, grâce à l'observation de certains phénomènes naturels (vent, luminosité...) à l'instar des oiseaux migrateurs. Bien que ce talent ne permette pas de se sortir haut la main d'un labyrinthe, son utilisateur talentueux aura toujours une idée de la direction dans laquelle il s'oriente.

La TREMPE fait appel au sang-froid, à la volonté, à la rigueur mentale. Un personnage possédant un fort score en Trempe pourra surmonter les terreurs de Sombre-Terre, sous toutes leurs formes.

Motiver : Ce talent permet d'exposer sa propre Trempe aux autres, de les revigorer d'une nouvelle ardeur qui leur permettra de poursuivre leurs tâches. Lorsque le moral des troupes est au plus faible, l'utilisation réussie de ce talent entraînera un sursaut souvent salvateur.

Résister : Ce talent s'utilise comme une barrière contre toutes les formes d'influence mentale : la séduction, la tentation, la corruption ou les pulsions ténébreuses. Résister est souvent utilisé en Opposition avec les talents Séduire et Influencer ou les compétences liées à la connaissance Communications.

Surmonter : Ce talent permet de surmonter ses peurs et ses angoisses, ou d'ignorer un adversaire tentant d'impressionner le personnage.

LA FONCTION (OU «CE QUE JE SAIS»)

Cette deuxième étape détaille l'occupation de votre personnage durant sa formation au sein d'une des 6 castes célestes, avant de devenir le marcheur de l'Ère du Contact qu'il est aujourd'hui. Elle est déterminante car elle va vous permettre de savoir ce que votre personnage a fait entre 13 et 20 ans, et quels sont ses domaines d'expertise.

Techniquement, c'est maintenant que l'on détermine les connaissances et les compétences du personnage.

Contrairement à l'étape précédente, les 6 choix possibles apportent autant de points les uns que les autres, et sont gérés par les mêmes règles.

Dans un premier temps, nous vous présentons les 6 castes célestes, puis les règles qui régissent cette étape et enfin une description des connaissances et des compétences.

LES BÂTISSEURS

Les bâtisseurs sont les professionnels de la technologie humaine. Inventeurs fous, ingénieurs, antéquistes ou artisans, ils manient les outils mieux que quiconque et domptent les énergies pour le bien du progrès. Depuis l'entrée de l'humanité dans l'Ère du Contact, les révolutions industrielles se suivent et ne se ressemblent pas, faisant le bonheur de ces travailleurs forcenés, qui attendent le jour où leurs travaux passeront à la postérité. Au sein des stallites, les bâtisseurs pèsent un poids non négligeable : dans les domaines du bâtiment, de l'artisanat, des défenses et de la recherche technologique, les bâtisseurs sont seuls à bord et le rappellent souvent aux prôneurs peu partageurs.

Votre personnage anciennement bâtisseur a un goût prononcé pour les travaux manuels. La marche vous est venue soit pour officier au sein d'une compagnie, soit pour découvrir de nouveaux horizons technologiques ou encore pour déguster un de ces fameux objets de l'Avant.

Connaissance primaire : Techniques

Connaissance secondaire : Arts Martiaux ou Érudition

Possessions de caste : Trousse à outils, une arme au choix, nécessaire d'écriture.

LES FOUINEURS

Débrouillards, rebelles et baratineurs, les fouineurs forment le gros de la population des stallites. C'est la seule caste céleste à n'avoir aucune fonction réelle au sein des stallites. La population des fouineurs est très bigarrée, allant du ferrailleur surexploité au malfrat sans morale, en passant par des miséreux incapables de travailler pour le bien de la communauté et quémandant leur repas tous les soirs à la soupe populaire. Se sentant véritablement brimés, les fouineurs sont la cause principale des mouvements de révolte au sein des stallites, s'attirant invariablement les foudres des prôneurs et des gardiens du feu.

RÉSUMÉ DES MODIFICATEURS DE L'ÉTAPE NATURE

Homme

Caractéristiques : 20 points (de 1 à 4)

Talents : 10 points (max. 3)

Vie = 2 x Résistance + Hargne + 5

Sombre-fils

Choix du niveau de contamination X (1 ou 2)

Caractéristiques : 20 points (min 1, max 4 ou 5 suivant X)

+ X en Force, Hargne et Résistance

-X en Trempe et Prestance

Talents : 10 points dont minimum X en Impressionner et en Agresser (max 3)

Vie = 2 x Résistance + Hargne + X + 5

X points ténébreux

Radieux

Caractéristiques : 20 points (de 1 à 4)

+1 en Trempe et en Prestance

-1 en Hargne

Talents : 14 points dont minimum 2 en Résister et en Régénérer (max 3)

Vie = 2 x Résistance + Hargne + 6

3 points d'Énergie supplémentaires (voir étape fonction)

Votre personnage anciennement fouineur profita de l'Ère du Contact pour sortir de la crasse de son stallite et pouvoir enfin montrer ses qualités, sans subir les préjugés propres à la caste au sein de laquelle il a grandi. Marchandeur hors pair, as de la cambriole ou vif d'esprit et opportuniste, il y a forcément un travail qui vous attend quelque part...

Connaissance primaire : Communication

Connaissance secondaire : Arts Martiaux, Techniques ou Survie

Possessions de caste : une arme de contact au choix, des vêtements en peau de rat (Protection 1).

LES GARDIENS DU FEU

Maîtres d'armes, officiers supérieurs ou miliciens besogneux, les gardiens du feu s'occupent de la protection des stallites contre les dangers naturels et humains. Ils sont à la fois les pompiers qui repoussent le feu, les secours qui évacuent une zone sinistrée, mais aussi les garants de l'ordre et de la justice, et parfois les défenseurs des remparts. Dans les stallites, ils font figure d'autorité, position dont certains ont abusé plus d'une fois.

Votre personnage anciennement gardien du feu est doué pour le combat. L'Obscur est un formidable champ de bataille, où l'on peut laisser libre cours à ses prouesses martiales. Vous êtes peut-être devenu marcheur pour cette raison, ou encore pour un problème d'incompatibilité avec votre hiérarchie. Quelle qu'en soit la cause, vos nouveaux confrères apprécient grandement votre présence, notamment lorsque les premières armes se dégagent...

Connaissance primaire : Arts Martiaux

Connaissance secondaire : Techniques ou Survie

Possessions de caste : 2 armes au choix (au maximum une arme à distance), une pièce d'armure de protection 2.

LES MARCHEURS

Les marcheurs sont les spécialistes de l'Obscur, de ses dangers et de ses trésors. Dans un passé proche, les membres de cette caste étaient dénigrés, affublés de tous les noms d'oiseaux, accusés d'être porteurs de terribles maladies et parfois chassés à coup de falchion des stallites. Mais les marcheurs offrirent à l'humanité un nouvel espoir : l'Ère du Contact. Passant de boucs émissaires à d'indispensables hommes de métier, les marcheurs voient aujourd'hui leur gigantesque œuvre devenir l'un des futurs possibles de Sombre-Terre.

Votre personnage anciennement marcheur a connu et subi cette période obscurantiste où les célestes étaient effrayés par tout ce qui venait de l'Obscur. Vous et vos compagnons de route êtes malgré tout restés fidèles à la marche. Aujourd'hui, vous vous sentez l'âme d'un formateur, souvent bourru et impatient, pour tous ces nouveaux marcheurs, anciens célestes reconvertis, parfois inconscients des dangers qui les guettent.

Connaissance primaire : Survie

Connaissance secondaire : Arts Martiaux ou Techniques

Possessions de caste : Vêtements de voyage de protection 1,

filtre à air indice 1, éclairage indice 1, une arme de contact au choix, sac à dos.

LES NOURRISEURS

Au fur et à mesure des décennies, les nourrisseurs surent se rendre indispensables pour les stallites. Agriculteurs de l'impossible, dompteurs éleveurs ou guérisseurs, ils s'occupent des besoins essentiels à la survie de l'humanité. Ce rôle primordial fut d'ailleurs souvent la cause de dissensions entre les nourrisseurs et les prôneurs, les premiers affirmant que la régence et l'autorité des stallites étaient usurpées par les deuxièmes. Malgré cela, les nourrisseurs restèrent les tampons aux maux de l'humanité, à l'écoute et au service des plus démunis, fournissant sans retard la nourriture vitale.

Votre personnage anciennement nourrisseur a un goût prononcé pour la nature et son aménagement pour le bienfait de l'humanité. Doué pour dresser les animaux utiles aux compagnies, chercheur invétéré de la plante miracle qui rendrait des couleurs à Sombre-Terre, ou encore soigneur des victimes de l'Obscur, les tâches sont multiples et n'attendaient que votre venue pour être accomplies.

Connaissance primaire : Techniques ou Survie

Connaissance secondaire : Techniques, Survie ou Communication

Possessions de caste : Trousse de soins, une arme de contact au choix, un cerbère ou un rapazz, distillateur indice 1.

LES PRÔNEURS

Guides spirituels, intendants et garants de la religion solaa-rienne, les prôneurs se sont imposés comme les dirigeants des stallites aux prémices de leur construction. Au cours des siècles, leur pouvoir s'est amenuisé face au vent de révolte fomenté tour à tour par les fouineurs, les bâtisseurs et les nourrisseurs. Seul l'appui militaire et répressif des gardiens du feu leur permit de conserver leur position de force. La récente révélation des enjeux mystiques de Sombre-Terre acheva de déstabiliser cet édifice de pouvoir.

Votre personnage anciennement prôneur a subi de plein fouet la grande révélation de l'Alliance Runka, bouleversant vos convictions religieuses. Mais que vous ayez délaissé les forces de la lumière, ou que vous vous soyez plus investi en rejoignant l'Alliance Runka, ne change rien à votre mission avant tout sociale : vous restez un homme de savoir, capable de motiver les troupes lorsque le moral est au plus bas. Les nouveaux marcheurs dont vous faites partie ont nécessairement besoin de guides spirituels pour éviter l'égarement de leur âme...

Connaissance primaire : Érudition

Connaissance secondaire : Communication ou Techniques

Possession de caste : Vêtements de luxe renforcé de protection 1, éclairage indice 1, nécessaire d'écriture, un livre du culte de Solaar.

DÉTERMINATION DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES

CONNAISSANCES PRIMAIRE ET SECONDAIRE

Une fois choisie la fonction de votre personnage, vous devez à présent déterminer ses domaines d'expertise.

Dans la description de votre caste, choisissez l'une des connaissances proposées dans la catégorie connaissance secondaire. La connaissance choisie devient ladite connaissance secondaire.

Si vous décidez que votre personnage est un ancien nourrisseur, vous devez tout d'abord déterminer sa connaissance primaire puis sa connaissance secondaire sur le même modèle que précédemment. On ne peut pas avoir la même connaissance secondaire que la primaire.

Exemple : Cyril décide que son sombre-fils est un ancien nourrisseur. Pour sa connaissance primaire, il a le choix entre Techniques et Survie. Il jette son dévolu sur Survie. Pour sa connaissance secondaire, il a maintenant le choix entre Techniques et Communication. Son choix porte sur Techniques. Cyril note sur sa fiche que son personnage a pour connaissance primaire Survie et pour connaissance secondaire Techniques.

CONNAISSANCES

Vous disposez de 12 points à répartir entre les 5 connaissances, qui doivent être comprises entre 1 et 4. Vous devez allouer au minimum 3 points à la connaissance primaire et 2 points à la connaissance secondaire.

COMPÉTENCES

Les compétences représentent les savoirs et les recherches de l'espèce humaine, des acquis transmissibles par l'apprentissage. Au vu de la multitude et de la diversité des possibilités, il aurait été prétentieux voire malhonnête de vous fournir une liste exhaustive des compétences accessibles aux personnages. Vous trouverez donc plus loin dans ce chapitre une liste indicative (et non exhaustive) des compétences qui peuvent être utiles lors d'une partie de Dark Earth. Libre à vous de la compléter !

Les compétences marquées d'un astérisque sont appelées compétences spécialisées : en termes de règles, un personnage ne possédant pas cette compétence ne peut tenter aucune action concernant celle-ci.

Les autres compétences sont appelées compétences générales. Si un joueur entreprend une action relevant d'une telle compétence que son personnage ne possède pas, il la résout en jetant un nombre de dés égal à la connaissance dont dépend cette compétence moins un dé (minimum 1).

Exemple : la compétence Lettres est une compétence spécialisée. Meffe, qui n'a jamais appris à lire, trouve un message sur le corps d'un gardien du feu. Le joueur qui incarne Meffe ne peut pas lancer de dés pour comprendre des bribes du message puis-

qu'il ne possède pas la compétence spécialisée Lettres. Délaisant le message, il s'empare du falchion. Même s'il ne possède pas la compétence générale Falchion, Meffe pourra se servir de cette arme en ayant comme potentiel son score en Arts Martiaux moins un.

Lisez avant toute chose la liste des compétences, pour avoir une idée de leur utilité.

Chaque compétence a un score compris entre 0 (non apprise) et 6. Vous disposez de 8 points à répartir dans les compétences de la connaissance primaire.

Vous disposez de 6 points à répartir dans les compétences de la connaissance secondaire.

Vous disposez de 4 points à répartir dans les compétences de votre choix, quelles que soient les connaissances dont elles dépendent.

À ce stade, vous ne pouvez pas allouer plus de 3 points à une même compétence.

ÉNERGIE

Votre personnage possède un score en énergie égal à la somme des caractéristiques Trempe, Hargne et de la connaissance Survie. (Les radieux rajoutent trois points d'énergie supplémentaires)

POSSESSIONS

Les possessions décrites dans chaque caste sont acquises définitivement par le personnage. Elles représentent l'équipement qu'il a pu conserver de sa fonction passée.

DESCRIPTION DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES

Les ARTS MARTIAUX reflètent la capacité du personnage à se servir d'une arme ouvragée, c'est-à-dire de l'objet fabriqué pour être une arme (à différencier des armes improvisées).

Note : Il y a autant de compétences d'Arts Martiaux qu'il existe d'armes sur Sombre-Terre. Aucune n'est spécialisée. Référez-vous au chapitre de l'Équipement pour trouver la liste entière des armes.

La COMMUNICATION est le domaine des compétences orales et du langage corporel. Un personnage possédant un bon score en Communication aura une propension naturelle à comprendre et à se faire comprendre des autres.

Baratin : c'est l'art de l'excuse, de la création spontanée d'histoires rocambolesques narrées à une vitesse infernale pour se sortir du pétrin. Cette compétence s'utilise généralement à l'insu d'une ou quelques personnes. Le joueur doit jouer un minimum la scène avant de pouvoir tester cette compétence. Baratin peut aussi s'utiliser pour simuler le bluff au cours d'un jeu.

Éloquence : cette compétence s'utilise pour s'exprimer devant un public nombreux, que ce soit pour tenter de le convaincre ou de susciter en lui des émotions fortes. Les leaders charismatiques maîtrisent parfaitement cette compétence. De même que pour la compétence

Empathie : c'est l'art d'analyser les relations sociales au sein d'un groupe ou de percevoir les émotions d'un interlocuteur. Un personnage doué pour l'Empathie saura interpréter le langage corporel et pourra dire si une personne ment effrontément, ou croit sincèrement à ce qu'elle dit.

Marchandage : la compétence des petits et des gros profits, l'art d'argumenter sur la valeur pécuniaire d'une marchandise. Les marchands, souvent hermétiques au Baratin, peuvent se laisser surprendre par une argumentation économique.

Représentation : cette compétence représente la faculté d'un personnage à maîtriser sa voix et le langage de son corps. Les différentes applications sont artistiques. La danse, le chant, la narration ou le théâtre sont des facettes de cette compétence.

L'ÉRUDITION représente le savoir encyclopédique, la mémoire des connaissances peu pratiquées mais apprises, le pouvoir d'abstraction du personnage.

Avant* : c'est la connaissance du monde et de la société humaine avant le Grand Cataclysme. Basée uniquement sur quelques ouvrages rescapés, cette compétence se veut avant tout empirique, et offre à celui qui la possède une capacité d'analyse et d'extrapolation des sociétés d'aujourd'hui. Les visionnaires de Sombre-Terre possèdent de grandes connaissances sur l'Avant.

Coutumes (castes) : ces 6 compétences distinctes (une par caste) représentent la connaissance du personnage de la hiérarchie, des rites, des codes de politesse, des us et des coutumes, des jeux et de l'argot propres à chaque caste. C'est aussi la connaissance de la fonction et des métiers liés à la caste.

Légendes : c'est la connaissance des mythes et des légendes de Sombre-Terre, ainsi que la compréhension des messages qui y sont enfouis. Reportez-vous au chapitre concernant les mythes pour y puiser quelques exemples.

Lettres* : cette compétence représente le savoir livresque d'un personnage, ainsi que sa capacité à pouvoir lire la langue écrite commune de Sombre-Terre. Elle représente aussi sa compréhension des systèmes de langage écrit. Pour lire un ouvrage datant de l'Avant, écrit dans des langues inusitées à présent, reportez-vous au chapitre des règles.

Intendance : c'est le savoir-faire nécessaire à la gestion humaine comme économique. On l'utilisera aussi bien dans le cadre d'un stallite qu'au sein d'un groupe de marcheurs. Cette compétence regroupe la comptabilité, la gestion des stocks, l'achat et la vente, ainsi que la bonne coordination des personnes sous la responsabilité du personnage.

Religion : c'est la connaissance de tout ce qui concerne la religion solarienne, restée en vigueur dans les stallites malgré la révélation de l'Alliance Runka. Ceci comprend la hiérarchie religieuse, les sacrements, les légendes, la liturgie, les dogmes, les prières, les rites et les fêtes religieuses, etc.

Région (à préciser) : c'est la connaissance théorique d'une région géographique, de ses survivants, des stallites s'y trouvant, des milieux géographiques la composant ainsi que des animaux et des plantes la peuplant. Cette compétence est déclinée par nom de régions (Roke, Solaria, Asia...).

Runkas* : cette compétence représente le savoir du personnage sur l'Alliance Runka et les géants de lumière : signification des stellaires, reconnaissance des pouvoirs runkas, buts et croyances de l'Alliance...

Shankréatures* : le personnage possédant cette compétence a eu l'occasion d'observer des shankréatures, et connaît certaines d'entre elles ainsi que leurs pouvoirs. En termes de règles, face à une shankréature, le personnage pourra tester cette compétence pour obtenir des informations sur le monstre.

Gaïa* : cette compétence représente le savoir du personnage sur Gaïa et ses adeptes : organisation des monastères, reconnaissance des pouvoirs de la sève Gaïa, buts et croyances de la réaction Gaïa...

Histoire de Sombre-Terre : cette compétence est le reflet de la culture du personnage quant à l'histoire de l'humanité depuis le Grand Cataclysme jusqu'à nos jours. Elle peut permettre entre autre de connaître des détails sur certaines figures de légende du passé ou du présent.

La SURVIE reflète la capacité du personnage à s'adapter à des situations inhabituelles. Un personnage doté d'un haut score en Survie saura tirer profit au maximum de l'environnement dans ou devant lequel il se trouve.

Note : chaque compétence de survie est une connaissance complète du domaine dont elle porte le nom. Ces compétences, comme leur nom l'indique, sont vitales pour des marcheurs et doivent bénéficier de votre plus grande attention (notamment lors de l'attribution des 4 points libres). Rappelez-vous : l'Obscur n'épargne jamais ses proies !

Les compétences de Survie liées aux animaux sont les connaissances de l'éthologie et de la biologie de l'animal, de la manière de le chasser, de le dresser quand cela est possible, de l'utiliser pour survivre (la nourriture qu'il produit, la peau, les os, etc.). La description est identique pour les compétences liées aux végétaux : le personnage s'attache à la connaissance exclusive d'une plante dont il va tirer le plus grand parti.

Animaux (à préciser) : Rats, Cerbères, Urs, Rapazz, Insectes (pas de dressage), Voulpes, Razorbacks...

Végétaux (à préciser) : Rueg, Champignons, Essences rares (arbres, fleurs, céréales...)

Les compétences de Survie liées à un milieu indiquent la familiarité d'un personnage avec celui-ci. Chaque parcelle de l'Obscur est classable dans l'un des 10 milieux. Une compétence milieu vous permet d'installer du mieux possible un campement dans ce milieu et de se protéger des intempéries et des difficultés propres à celui-ci. Elle vous apporte la connaissance des dangers et des ressources de ce milieu.

Milieux (à préciser) : Souterrains, Ruines, Glaces, Déserts, Montagnes, Chaos, Marais, Mortezones, Noir-nuage, Mers.

Pistage : Très utilisée des chasseurs, cette compétence permet de traquer un individu ou un animal ayant laissé des traces de leur passage.

Premiers soins : Cette compétence permet de venir en aide et d'appliquer des premiers secours à une personne blessée. Cette compétence s'utilise sur des humains, les compétences de Survie liées aux animaux permettant de soigner ces animaux. Vous trouverez plus de précisions sur l'utilisation de cette compétence dans le chapitre de la santé.

Pour plus de détails sur l'utilisation des compétences de survie, reportez-vous au chapitre concernant la survie et les milieux.

Les **TECHNIQUES** représentent le savoir-faire humain dans la transformation de la matière en objets utilisables et maniables, en outils et en équipements ainsi que la compréhension et l'utilisation des mécanismes naturels et artificiels.

Une compétence de **Matériau** permet à un personnage de tout connaître sur ce matériau, de son extraction à sa transformation en outil, arme ou objet, et de sa réparation.

Métal* : concerne tous les métaux. Cette compétence est utile pour forger des armes.

Bois : cette compétence est très rare, car le bois est quasiment absent de la vie quotidienne de Sombre-Terre, sinon comme matériau de luxe.

Pierre : cette compétence est utile pour la sculpture et l'architecture.

Verre* : cette compétence permet de savoir extraire la dangereuse silice (composant principal du verre) et de la transformer en verre. Elle permet aussi de fabriquer des miroirs.

Corps* : cette compétence permet de rendre des diagnostics sur un malade, de pratiquer des interventions chirurgicales rudimentaires ou de soigner des maladies. Elle englobe aussi toutes les pratiques cosmétiques du corps (tatouages, piercings, sculpture des dents, scarifications...). Moins utilisée et beaucoup plus douteuse, cette compétence permet aussi de recycler un corps humain mort en différents objets et en nourriture. Pour plus de détails sur les soins et la guérison, reportez-vous au chapitre sur la santé.

Une compétence d'**Énergie** permet à un personnage de tout connaître sur cette énergie : son principe, son extraction ou sa création, son utilisation. De plus, le personnage saura concevoir des systèmes qui contiennent et emploient cette énergie.

Vapeur : énergie centrale de l'Ère du Contact, cette compétence est indispensable pour diagnostiquer un problème lié à une fuite et être capable de la réparer.

Électricité* : cette compétence très peu répandue regroupe aussi le magnétisme. Elle repose surtout sur des objets de l'Avant et elle est donc très tributaire de la compétence Antech*. Néanmoins, elle permet de fabriquer des boussoles, des petites batteries (très lourdes et peu résistantes) permettant de se chauffer et de s'éclairer quelque peu.

Huiles : cette compétence permet l'utilisation et les connaissances liées à l'extraction de toutes les huiles hydrocarbures (souvent issues de dépôts de carburants ou bien de nappes de pétrole remontées à cause des mouvements géologiques importants).

Vents : cette compétence apporte la maîtrise de cette force de locomotion importante ainsi que la construction des voiles de tous les objets utilisant le vent comme des chars à voiles, des ballons, des ailes volantes et mêmes des aérogyres.

Antech* : cette compétence représente l'analyse, la compréhension et l'utilisation des technologies issues de l'Avant. Elle est rare, réservée à une élite et souvent très dangereuse.

Explosifs* : cette compétence représente la connaissance du personnage sur la fabrication des explosifs et leur maniement.

Crochetage : cette compétence représente la connaissance des serrures, de leur conception à leur «effraction».

Les compétences de pilotage représentent la capacité du personnage à conduire un type de véhicule. Chaque type de véhicule nécessite une conduite et donc une compétence différente.

RÉSUMÉ DE L'ÉTAPE FONCTION

Choisir sa caste et ses connaissances primaire et secondaire

Connaissances : 12 points (de 1 à 4)

Restrictions : minimum 3 dans la connaissance primaire, minimum 2 dans la secondaire

Compétences : 8 points dans les compétences de la connaissance primaire

6 points dans les compétences de la connaissance secondaire

4 points à répartir librement

Restrictions : aucune compétence ne peut avoir une valeur supérieure à 3, après répartition de tous les points.

Énergie = Trempe + Hargne + Survie (3 pour les radieux)

Possessions de caste : les noter sur la fiche de personnage

Cette compétence ne donne pas la possibilité de réparer le véhicule en cas de panne, action couverte par l'utilisation d'une compétence de matériau ou d'énergie.

Char à voile : tous les véhicules terrestres utilisant le vent.

Traineau : tous les véhicules terrestres tractés par des hommes ou des animaux.

Aérien* : tous les véhicules volants.

Vaisseau : tous les véhicules navigants sur l'eau.

Sous-marin* : tous les véhicules navigant sous l'eau (très rares).

Terrestre à vapeur : tous les véhicules terrestres utilisant la vapeur.

LA VOIE (OU «CE QUE JE CROIS»)

Cette troisième et dernière étape vous permet de définir l'orientation de votre personnage entre les 3 forces principales de Sombre-Terre : la voie de l'Homme, la réaction Gaïa et l'Alliance Runka. Chacune de ces philosophies possède des attributs originaux, une vision du monde et de son avenir radicalement différents d'une voie à l'autre. Ce choix est donc crucial et conditionne une bonne partie du jeu de votre personnage. Une fois la voie de votre personnage choisie, reportez-vous à la deuxième partie, Les Forces de Sombre-Terre, pour y trouver de plus amples informations.

Notez qu'au début du jeu avec votre personnage, ce dernier viendra récemment de rejoindre la voie qu'il a choisie, et ne connaît pas encore tous les méandres de celle-ci.

LA VOIE DE L'HOMME

La voie de l'Homme trouve ses origines dans l'audace des premiers marcheurs et a pris corps lors de l'Ère du Contact. Elle per-

sonnalise cette nouvelle époque faite de raison et de techniques. La voie de l'Homme se démarque nettement des deux autres voies par son côté rationnel et indépendant des forces surnaturelles de Sombre-Terre.

La voie de l'Homme ne procure guère de pouvoirs, mais elle amène une connaissance profonde de l'Obscur et de la technologie à ceux qui rejoignent sa cause. Elle permet de se connecter au réseau des marcheurs et de profiter d'un vaste choix de matériel. Dès les premières semaines du ralliement d'un personnage à cette voie, ce dernier se voit aussitôt enseigner des techniques particulières qui lui confèrent de grands avantages pour tout ce qui concerne, de près ou de loin, la survie dans l'Obscur.

Pour incarner au mieux un personnage de la voie de l'Homme et connaître ses avantages, consultez le chapitre La voie de l'Homme (et notamment le paragraphe «les enjeux et les moyens») dans la deuxième partie, Les Forces de Sombre-Terre.

SPÉCIALITÉS

Pour simuler l'utilisation de la technologie et la marche dans l'Obscur au quotidien, ceux qui suivent la voie de l'Homme bénéficient de bonus dans certaines compétences :

6 points à répartir parmi les 10 compétences de Survie liées aux milieux.

6 points à répartir parmi les compétences de Techniques.

Ces compétences sont soumises à un score maximal de 4.

LA RÉACTION GAÏA

Cette voie est celle de la communion avec la nature, du respect et de l'attente des désirs de l'Entité-monde Gaïa. Ses Adeptes sont pour la plupart des ascètes, semblables à des moines démunis prêchant la symbiose des vivants.

Les Adeptes de Gaïa possèdent des talents propres à cette voie : la maîtrise des Arts Martiaux, d'une part, et les pouvoirs de Gaïa (pouvoirs de la Sève et pouvoirs des voies martiales), d'autre part.

Pour incarner au mieux un personnage de la réaction Gaïa et connaître ses avantages, consultez le chapitre La réaction Gaïa (et notamment le paragraphe «les pouvoirs de Gaïa») dans la seconde partie Les Forces de Sombre-Terre.

L'ALLIANCE RUNKA

Les Initiés, nom donné aux membres de l'Alliance Runka, sont en lutte perpétuelle contre le Shankr et ses forces. Ils sont la personification humaine de la Guerre entre la lumière et les ténèbres.

Les Initiés sont investis d'une substance nommée alliage céleste, leur permettant d'avoir accès à la magie stellaire des Runkas.

Pour incarner au mieux un Initié et connaître ses avantages, consultez le chapitre L'Alliance Runka (et notamment le paragraphe «jouer un Initié») dans la deuxième partie Les Forces de Sombre-Terre.

LES POSSESSIONS

Votre personnage, déjà muni de ses possessions de caste (qu'il n'a donc pas à payer), doit à présent acquérir son matériel. Chaque voie vous procure un potentiel d'achat qu'il faut utiliser dans la liste d'équipement en fin de la première partie de ce livre. Le choix du matériel est libre, mais n'oubliez pas de vous procurer le matériel essentiel à la survie dans l'Obscur (éclairage, filtre à air, distillateur...) !

En pratique, vous pouvez dépenser le nombre de lux que vous octroie le potentiel d'achat de votre voie dans la liste d'équipement ainsi que dans les possessions particulières de votre voie (se reporter aux chapitres sur les voies).

POTENTIEL D'ACHAT

Les membres de la voie de l'Homme possèdent un potentiel d'achat de 1 500 lux. Ils peuvent se procurer des artefacts propres à leur voie.

Les Adeptes de Gaïa possèdent un potentiel d'achat de 300 lux. Les Initiés possèdent un potentiel d'achat de 500 lux. Ils peuvent se procurer des artefacts runkas.

MONNAIE DE DÉPART

Les points inutilisés servent ensuite à connaître le nombre de lux que vous possédez en début de jeu : comptez le nombre de points inutilisés et divisez ce total par 4. C'est le montant «d'argent liquide» de votre personnage.

Vous connaissez à présent le profil de votre personnage. Il vous reste à préciser qui il est : son nom, son apparence et une brève histoire.

Tous les personnages débutent le jeu avec un score de zéro en Vécu et en Renommée. Ces deux ressources augmenteront par la suite.

Arrivé à ce stade, vous avez entièrement créé un personnage de vingt ans, nouveau marcheur et ayant récemment rejoint l'une des trois voies de Sombre-Terre opposées à la menace Shankr. Bienvenue sur Sombre-Terre !

CRÉER UN PERSONNAGE PLUS EXPÉRIMENTÉ

Avec l'accord du MJ (pour des raisons qui lui sont propres), il vous est possible de créer un personnage plus expérimenté. Cette expérience supplémentaire s'acquiert au sein de votre caste, avant que vous ne deveniez un marcheur et que vous ayez choisi une voie.

Chaque année supplémentaire passée dans votre caste vous donne le droit à un jet dans la table correspondante qui suit. Utilisez les points d'augmentation où bon vous semble, et notez l'événement majeur qui ponctue l'année concernée sur votre fiche. Les compétences et les talents augmentés sont limités à un score de 4 après cette opération. Vous trouverez les descriptions des personnages illustres mentionnés dans cette table dans le chapitre Les figures légendaires, en troisième partie de ce livre.

La limite d'âge pour un personnage débutant est de 24 ans (autrement dit, vous ne pouvez procéder à cette opération que 4 fois au maximum). Dans tous les cas, le début du jeu se déroule en 320 P.A.

DERNIÈRES TOUCHES

Précisons une dernière fois que ces augmentations se réalisent avant que votre personnage ne devienne un marcheur et qu'il ne choisisse une voie. Ces deux derniers événements n'interviennent que quelques mois avant le début du jeu.

Vous pouvez tout à fait créer un personnage plus expérimenté avec ces mêmes règles à partir de l'un des 15 archétypes qui vous sont proposés.

MODIFIER UN ARCHÉTYPE

Les 15 archétypes qui vous sont proposés dans Dark Earth sont construits à partir des règles de création de personnage que nous venons de vous présenter. Si vous souhaitez modifier légèrement l'un d'entre eux au niveau de ses scores, voici quelques règles qui sont les résumés de celle de création :

Vous pouvez échanger des points entre caractéristiques et entre talents en respectant les minima et les maxima liés à la nature

Vous pouvez échanger des points entre connaissances en respectant les conditions sur les scores des connaissances primaire et secondaire.

Au sein de la connaissance primaire, vous pouvez échanger des points entre compétences.

Au sein de la connaissance secondaire, vous pouvez échanger des points entre compétences.

Vous pouvez échanger des points entre les autres compétences. N'oubliez pas de recalculer les ressources du personnage.

Note : les archétypes vous sont proposés pour disposer d'un personnage jouable rapidement. Si vous désirez modifier en profondeur son profil, nous vous conseillons de reprendre étape par étape sa création pour éviter toute erreur d'incompatibilité.

FOULINEUR

Jet 1
Effet rien
Événement Vous avez passé un an dans les geôles du stallite pour un crime que vous n'avez pas commis.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez passé l'année sous une fausse identité sans vous faire démasquer.

Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Vous avez trouvé refuge dans une ferraille et appris à fabriquer des objets à partir de tout et de rien.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez organisé un trafic au sein du stallite, et êtes passé pour innocent lorsqu'il a été démantelé.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement Des marcheurs vous ont accepté le temps d'une expédition : vous en êtes revenu riche, mais pas eux...

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement Vous avez rejoint le réseau du fameux Lautrin le temps d'une belle arnaque.

BÂTISSEUR

Jet 1
Effet rien
Événement Suite à un grave accident de chantier, vous avez subi plusieurs fractures et êtes devenu mendiant une année durant.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez été l'apprenti d'un contremaître impitoyable.

Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Mineur, vous avez passé une année à poser des charges d'explosifs.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez accompagné un convoi dans l'Obscur et appris à surmonter les obstacles topographiques.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement La découverte d'un objet de l'Avant vous a permis de passer une année festive et inventive auprès d'antéaques renommés.

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement Vous avez travaillé avec l'illustre Wang Zhidong à la construction de moteurs.

GARDIEN DU FEU

Jet 1
Effet rien
Événement Une sombre affaire de corruption (pour défendre un membre de votre famille/un PJ/un ami) vous a tenu à l'écart des gardiens du feu.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez tenté de maintenir l'ordre dans un quartier de fouineurs.

Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Huilier dans une poudrière, vous avez appris à maintenir l'ordre et à garder votre sang froid dans une situation... explosive.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez été incorporé dans une unité d'élite à la discipline de fer.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement Plusieurs missions dans l'Obscur vous ont été confiées par les dignitaires du stallite.

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement La belle Alianante Cascatelle vous a appris à vous battre : vous en êtes tombé amoureux fou/vous l'avez jaloué et n'êtes jamais parvenu (e) à la vaincre.

MARCHEUR

Jet 1
Effet rien
Événement Vous avez été réduit en esclavage et humilié par des maraudeurs tarés.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez eu la charge de l'équipement au sein d'une petite compagnie.

Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Vous vous êtes perdu dans l'Obscur avec un convoi et êtes parvenu tout de même, seul, à rejoindre un stallite.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez appris auprès d'un cartographe doué à lire, à écrire et à dresser des cartes. Vous avez été son garde du corps pour le remercier.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez été embauché par une riche compagnie, forte de plusieurs dirigeables.

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement Vous avez participé à une expédition aux côtés d'Izmir, le célèbre découvreur d'Okhaen.



NOURRISEUR

Jet 1
Effet rien
Événement Blessé gravement par un animal au cours d'un dressage, vous êtes resté longtemps convalescent.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez été affecté aux champignonnières du stallite durant près d'un an.

Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Vous avez passé un an dans une cuve de recherche, à effectuer des boutures et des croisements de plantes importées d'autres stallites.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Un dresseur vous a pris en apprentissage.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement Guérisseur auprès de marcheurs, vous avez consulté leurs carnets de routes et appris à identifier quelques plantes et animaux de l'Obscur.

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement Le légendaire Xio Ruak vous a pris comme apprenti le temps d'une escale dans votre stallite.

PRÔNEUR

Jet 1
Effet rien
Événement La rencontre d'une jolie Horla vous a valu une excommunication temporaire.

Jet 2
Effet 1 point de compétence
Événement Vous avez médité un an dans un monastère aveugle.

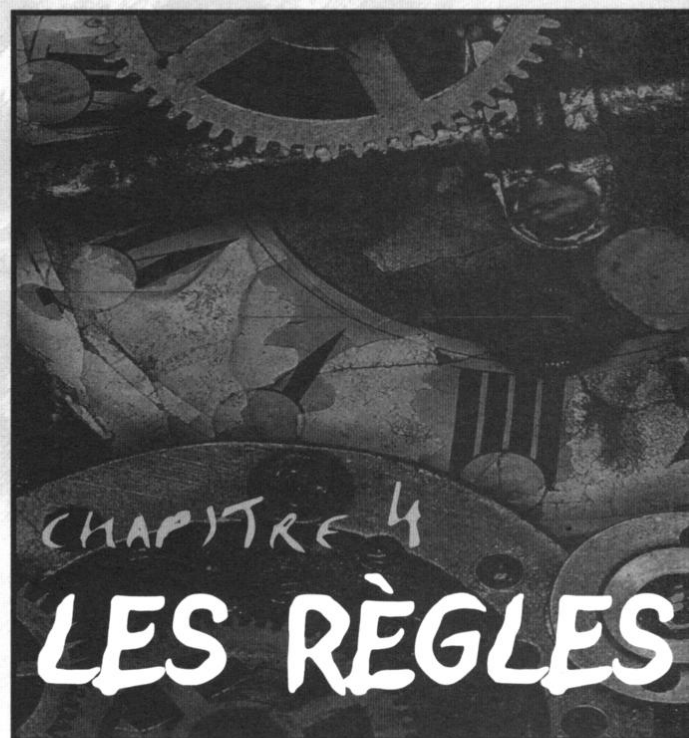
Jet 3
Effet 2 points de compétence
Événement Vous êtes devenu prêcheur dans les bas-fonds du stallite.

Jet 4
Effet 2 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez appris l'art du conte le temps d'une longue marche, et avez empêché beaucoup de vos compagnons de sombrer dans la folie.

Jet 5
Effet 3 points de compétence, 1 point de talent
Événement Vous avez été, quelques mois durant, le secrétaire du tempétueux Linus Thordström.

Jet 6
Effet 3 points de compétence, 2 points de talent
Événement Vous avez eu l'extraordinaire privilège de travailler un an dans une bibliothèque aux ressources exceptionnelles.





CHAPITRE 4

LES RÈGLES



Nous avons vu comment créer un marcheur dans l'univers de Sombre-Terre, comment lire et comprendre sa fiche de personnage. Cette partie du livre de base de Dark Earth seconde édition, s'attache, quant à elle, à vous présenter en détail le système de jeu. Ces règles, au principe simple et universel, doivent vous permettre de gérer les multiples situations auxquelles vous serez confronté, aussi bien en tant que meneur de jeu que comme simple joueur. Que vous tentiez de manipuler une personnalité influente pour obtenir le matériel nécessaire à une expédition ou que vous soyez confronté à un borbier, les situations à l'issue incertaine ne manqueront pas dans les aventures qui vous amèneront à parcourir Sombre-Terre.

Le système de règles de Dark Earth repose sur quelques principes élémentaires, déclinés en fonction des diverses situations de jeu les plus couramment rencontrées. En tant que MJ, vous pouvez parfaitement, à partir de ces principes, extrapoler et créer certaines règles particulières de votre cru, que vous utiliserez pour mener vos parties. Il convient simplement de prévenir à l'avance vos joueurs – en particulier s'ils connaissent le jeu – et surtout, de respecter l'esprit de Dark Earth, tant au niveau de ses règles que de son univers.

Une fois ces principes assimilés, les chapitres qui suivent – jusqu'à la deuxième partie du livre, Les forces de Sombre-Terre – s'attachent à décrire précisément certains aspects du jeu, techniques, mais en même temps intimement liés à son univers.

Le chapitre des situations permet de distinguer les situations nécessitant des jets de dés de celles qui peuvent se gérer uniquement par l'interprétation des personnages ou la simple décision du meneur de jeu. Les différents types de jets de dés sont également abordés.

Le chapitre du Combat permet de simuler les affrontements des personnages. Reflet d'un monde violent, ce système permet d'apprendre la maîtrise d'armes mortelles, ainsi que toutes les techniques visant à neutraliser ou abattre un adversaire.

Du fait des nombreux dangers propres au monde de Sombre-Terre, le chapitre de la Santé permet de simuler les conséquences des blessures et des dommages dont pourront souffrir les personnages. En tant que survivants endurcis, les personnages ne sont toutefois pas démunis face à tant d'adversité, et ce chapitre couvre tous les types de soins possibles.

Le chapitre de la Survie expose en termes techniques les différents dangers de la nature hostile de Sombre-Terre. Le principe des « borbiers » – terribles dangers inhérents aux milieux naturels de Sombre-Terre – y est présenté. Grâce à ces règles, les joueurs apprendront quel sort terrible les attend dans l'Obscur, mais surtout, la manière de combattre et de se protéger des intempéries propres à un monde dévasté, plongé dans les ténèbres.

Le chapitre de l'Équipement s'attache, quant à lui, à décrire tous les objets qui peuvent assister les personnages dans leur combat pour la survie.

Enfin, le chapitre de l'Expérience propose un système simple et rapide de progression des différents aspects du personnage par l'expérience.

Grâce à cet ensemble de règles, toutes les actions possibles et imaginables pourront être simulées et gérées par le meneur de jeu.

LES PRINCIPES

Le système de simulation de Sombre-Terre a été conçu pour rendre cohérentes les actions des personnages. Destiné à répondre à toutes les situations de jeu, il repose sur plusieurs principes qui constituent la colonne vertébrale de tous les systèmes présentés par la suite, qui en découlent directement. En comprenant bien ce noyau de règles, il est tout à fait possible de combiner différents principes pour simuler n'importe quelle situation.

LE PRINCIPE DU BON SENS

Il est impossible d'envisager toutes les actions que peut imaginer un joueur. Les règles présentées ici ne sont qu'un cadre. Au final, le meneur de jeu doit appliquer le principe du Bon Sens qui prime sur toute autre règle. Une décision du meneur de jeu ne doit pas être discutée, puisqu'il est le garant du Bon sens. Si un problème d'arbitrage apparaît en cours de partie, les joueurs doivent accorder leur confiance au meneur de jeu ou en discuter avec lui après la fin de la partie.

LE PRINCIPE DE BASE

Le système de simulation de Dark Earth repose sur un principe simple. Pour toute situation dont l'issue est incertaine, on utilise des dés à 6 faces, dont le nombre dépend des caractéristiques, des connaissances et de l'expérience du personnage, ce qui donne une idée de ses chances de réussite. Ainsi, pour connaître l'issue d'un Test, chaque résultat de 1, 2, ou 3 indique un échec tandis qu'un 4 ou un 5 donne un succès (également appelé réussite), un 6 donnant deux succès. L'addition de ces résultats donne l'issue d'un Test, sachant qu'il suffit généralement d'un seul succès pour réussir de justesse. Dans le cas contraire, le Test est un échec.

Exemple : En se basant sur mes caractéristiques, le MJ m'indique que je dois lancer quatre dés. Le résultat indique 1, 3, 4, 5 ; j'obtiens donc deux succès (4 et 5).

De manière à estimer les chances de réussite d'un personnage pour un test, on additionne, selon la situation, une Caractéristique et un Talent approprié ou une Connaissance et une Compétence. Cette somme correspond au nombre de dés à lancer pour ce test. Ainsi, plus le score d'une Caractéristique, d'un Talent, d'une Connaissance ou d'une Compétence est élevé, plus les chances de réussite seront importantes. De même, à l'issue d'un Test, on pourra dire qu'une action est d'autant mieux réussie que le nombre de succès obtenu est important.

Exemple : Zeiner Mox, un gardien du feu, se retrouve perdu et désorienté dans l'Obscur, suite à l'attaque d'une maraude. Pour retrouver son chemin dans ce milieu oppressant, Zeiner doit tenter un test. Pour connaître les chances de réussite de Zeiner, on additionne sa caractéristique Sens de 3 et son talent S'orienter de 2, ce qui fait un total de 5 dés. Zeiner tente de se

réorienter en lançant ces 5 dés et obtient 1, 1, 2, 3 et 5. Avec un seul succès, Zeiner retrouve la bonne direction, mais pas forcément le chemin le plus court... ou le plus sûr.

CHANCES DE RÉUSSITE

Nombre de dés lancés pour un Test = Caractéristique + Talent OU Connaissance + Compétence, selon la situation.

LE PRINCIPES EXTRAORDINAIRE

Soumis à de terribles pressions, habitués à se surpasser, les personnages peuvent parfois obtenir des résultats extraordinaires, de manière plus ou moins positive. Ainsi, on le sait, chaque résultat de 6 sur un dé compte pour deux succès. D'un autre côté, si tous les dés indiquent 1, l'action débouche sur une Maladresse dont les détails sont fixés par le meneur de jeu, en fonction de la situation.

BASE DE SIMULATION

Pour chaque dé à 6 faces lancé

1, 2, 3 = échec

4, 5 = un succès

6 = deux succès

Tous les dés donnent 1 : Maladresse

LE PRINCIPES DES MODIFICATEURS

L'issue d'une situation n'est pas liée qu'à la bonne volonté du personnage agissant. Parfois, il peut arriver que l'environnement modifie les chances de réussite d'un test, en bien comme en mal. Pour refléter les spécificités d'une situation, le MJ peut modifier les chances de réussite d'un test. Ainsi, un modificateur peut s'exprimer par un nombre de dés ajouté ou retranché aux chances de réussite.

Exemple : Dillon le fouineur est tombé éperdument amoureux d'une belle bâtisseuse. Il tente de la séduire lors d'une rencontre provoquée. Les chances de réussite du fouineur sont égales à la somme de sa caractéristique Prestance et de son talent Séduire, soit 4 dés. Conscient que l'affaire n'est pas gagnée d'avance, Dillon a fait des efforts : il s'est lavé et a revêtu sa belle cape en peau de rats. Considérant que la belle sera sensible à un tel effort, le meneur de jeu accorde un dé de bonus aux chances de réussite du joli cœur.

Selon le degré de précision qu'un meneur de jeu veut amener à la simulation d'une situation, il pourra cumuler les modificateurs selon son bon sens. Bien sûr, le modificateur final s'obtient par addition des dés ajoutés et retranchés.

Exemple : Dillon pense avoir fait son possible pour mettre toutes les chances de son côté. Malheureusement, il a oublié son hygiène dentaire déplorable. Lorsque la jeune fille est confrontée à ce que le fouineur pense être son plus beau sourire, elle découvre une rangée de chicots noircis et mal plantés ; devant cette vision peu ragoûtante, le meneur de jeu estime que les chances de réussite de Dillon sont réduites de deux dés. Ce détail, malgré les efforts du fouineur, ramène donc les chances de réussite à 3 dés (4 de base + 1 pour la présentation — 2 pour la dentition ravagée).

LE PRINCIPES DES SEUILS DE RÉUSSITE

Tous les personnages ne sont pas égaux devant l'adversité comme le montrent les différences de caractéristiques ou de connaissances entre deux fiches de personnage. De même, chaque action nécessitant un test n'est pas de difficulté constante ; certaines épreuves sont en effet plus difficiles à surmonter. Pour refléter qu'il est, par exemple, plus facile de grimper une paroi riche en aspérités qu'un mur vertical, le système de jeu de Dark Earth vous propose le Principe des seuils de réussite.

Un seuil de réussite (SR) est un nombre de succès minimum à atteindre pour qu'une action soit réussie. Plus une action est difficile, plus le nombre de succès requis est élevé. Une fois les dés lancés, si vous obtenez autant de succès que le SR déterminé, l'action est réussie, sinon c'est un échec.

Pour référence, le meneur de jeu peut consulter la table suivante. En la consultant, il peut instantanément déterminer un seuil de réussite pour une difficulté générique.

Par commodité, dans les scénarios et les suppléments vendus dans le commerce, les seuils de réussite seront souvent notés par l'abréviation SR (seuil de réussite) ou R (réussites). Ainsi, un test de Force + Forcer (SR 3) ou encore (3R) signifie qu'il faut obtenir 3 succès au test mentionné pour réussir l'action.

Exemple : June veut rejoindre la hutte de Borg l'Ermite, perchée au sommet de promontoires rocheux. Avant de se lancer dans l'escalade, il lui faut lancer son grappin jusqu'à une excroissance d'un rocher en hauteur. Le meneur de jeu estime que la jeune fille doit obtenir 3 succès à son jet de Force + Lancer. June lance ainsi quatre dés pour 3 succès du premier coup. C'est une réussite : le grappin s'est bien accroché.

ESTIMATION DES SEUILS DE RÉUSSITE

Difficulté	SR
Facile	1
Aisée	2
Normale	3
Malaisé	4
Difficile	5
Très Difficile	6
Chimérique	7

LE PRINCIPE DU DÉPASSEMENT

Si un jet de dés indique plus de succès que le Seuil fixé, notez bien l'excédent obtenu. Dans de nombreuses situations, les succès obtenus par Dépassement peuvent servir, notamment dans le cas d'actions décomposées en phases (surtout dans le cadre des combats). Au fil des règles présentées dans cette partie, vous apprendrez quels tests se prêtent au principe du dépassement.

LE PRINCIPE DE L'ÉNERGIE

Chaque personnage de Sombre Terre peut faire appel à sa Ressource Énergie pour tenter de se surpasser à l'occasion d'actions cruciales ou très incertaines. Fruit de l'alchimie des corps humains régulièrement poussés à leur limite, l'Énergie est un mélange de volonté et d'adrénaline pouvant donner la possibilité de dépasser une difficulté. D'un point de vue technique, l'appel à l'Énergie est déclaré avant de lancer les dés. Chaque point investi est converti en un dé qui vient renforcer les chances de réussite du personnage. On ne peut pas utiliser en une seule fois plus de points d'Énergie que le plus haut score entre Hargne et Survie. La récupération de l'Énergie est développée dans le chapitre consacré à la Santé.

Exemple : June est poursuivie par des voyous d'une bande rivale. Le seul moyen de semer ses poursuivants est de sauter sur un échafaudage proche, mais la difficulté de cette action est estimée à 4 succès par le meneur de jeu. De plus, un échec signifierait que la jeune fille s'écraserait plus de dix mètres plus bas. Avec 3 en Agilité et 2 en Sauter, June peut lancer 5 dés, ce qui semble risqué. Notre héroïne fait donc appel à son Énergie à raison de deux points pour autant de dés supplémentaires. Avec son score de Survie de 3, June aurait pu prendre un dé de plus, mais elle estime l'effort suffisant. Le jet de dé confirme cette décision avec quatre succès. Le saut de June lui permet de se mettre hors d'atteinte, mais de justesse. Que se serait-il passé si elle n'avait pas fait appel à son Énergie ?

L'engagement de l'Énergie dans une situation ne vaut que pour un seul test. Si une action pour laquelle un personnage a puisé dans son Énergie s'avère un échec, une nouvelle tentative verra son seuil augmenté d'un niveau de difficulté.

LES SITUATIONS

Grâce aux principes de règles précédemment exposés, il est possible de simuler toute action apparaissant en cours de jeu en utilisant des combinaisons de caractéristiques et de talents, ou de connaissances et de compétences. Avant d'entrer dans le détail des différents systèmes, il convient de préciser les différentes situations susceptibles de mettre en jeu les caractéristiques d'un personnage.

LES CONSÉQUENCES DE L'ÉCHEC

A moins d'être une Maladresse, un échec est rarement irrécupérable. Les héros de Sombre-Terre ne sont pas destinés à mourir sur un simple jet de dé. Par principe, un échec doit être utilisé par le meneur de jeu comme un facteur de tension supplémentaire ou pour affaiblir un personnage. Ainsi, l'échec d'une Passe d'Armes en combat blesse avant de tuer, de même qu'un milieu hostile mine lentement mais sûrement la Vie d'un personnage.

Un échec est aussi un levier dramatique. Plutôt que bloquer une situation, il la rend plus tendue, jusqu'à l'insoutenable. Comme vous vous en rendez compte à la pratique, le système de jeu de Dark Earth est assez souple pour permettre des improvisations de règles dans le feu de l'action. Par exemple, vous pouvez décider qu'un personnage peut retenter son action échouée avec un malus d'un dé sur ses chances de réussites. Vous pouvez aussi utiliser le principe du Dépassement à l'inverse, c'est-à-dire en comptant la différence entre le nombre de réussites obtenues et le Seuil. Ce déficit peut alors être compté comme autant d'augmentations du Seuil de la prochaine tentative.

Exemple : Imaginons que, dans notre exemple précédent, June a échoué d'un succès son saut. Plutôt que de s'écraser en une gerbe écarlate sur le pavé comme il l'avait vicieusement laissé envisager (amorce de tension), le meneur de jeu décrit le début de la chute puis le rétablissement en extremis de l'acrobate à un cordage. Désormais, June doit réussir à se rétablir en réussissant un jet de Mouvement + Grimper sachant que le potentiel d'action est réduit d'un dé, dû à l'échec précédent.

LES SITUATIONS NORMALES

Lorsqu'un personnage peut prendre tout son temps, ou qu'il se trouve dans un cadre habituel ou favorable et sans pression ni enjeux particuliers, on parle de situation normale. Plus précisément, un personnage est considéré en situation normale si sa compétence est au moins égale au seuil de difficulté fixé par le meneur de jeu pour l'action en cours, en l'absence d'un modificateur négatif. Dans ce cas, la réussite d'une action est automatique. Aucun jet de dé n'est nécessaire. On considère alors que le personnage obtient autant de succès que son score dans la compétence appropriée.

Dans une situation normale, la difficulté est dépassée par le temps consacré à l'action. Si le meneur de jeu veut entrer dans le détail, il peut associer un délai à une difficulté en fonction de la compétence en jeu.

Exemple : Jonas est un jeune mécano récemment arrivé dans le stallite d'Okhaen avec ses compagnons marcheurs. L'escalade, longue de trois jours, lui laisse en principe largement le temps de travailler sur son landeur, un véhicule à vapeur léger et rapide. L'engin a, en effet, un peu souffert lors de son dernier trajet

dans l'Obscur et nécessite quelques réparations mineures. Dans ce cas précis, le mécano ne subit pas de pression particulière et peut donc se considérer en situation normale pour effectuer sa réparation. Le meneur de jeu indique que la difficulté de la réparation nécessite 2 succès pour pouvoir être effectuée dans la journée. La compétence Vapeur de Jonas étant de 2, notre mécano peut donc se charger seul de cette tâche. Comme il se trouve en situation normale, Jonas peut prendre son temps et réussir automatiquement la réparation. Le soir venu, il soupire de satisfaction en voyant l'engin cracher de nouveau la fumée en pétaradant.

LES SITUATIONS DE STRESS

Lorsque l'urgence se fait sentir ou que la réussite d'une action présente des enjeux particuliers, un personnage se trouve en situation de stress. Ainsi même si une action entre dans le domaine de ses compétences et quel que soit son degré de maîtrise, il existe une chance d'échec due à la pression des événements. Un jet de dés est alors nécessaire pour simuler l'incertitude de la réussite. Notez qu'en situation de stress, un personnage théoriquement peu compétent peut réussir une action qu'il n'aurait pas pu accomplir en situation normale. Il est bien connu que le stress pousse parfois au-delà des limites. De même, un personnage compétent peut échouer, voire commettre une maladresse, alors qu'il aurait parfaitement réussi en situation normale.

Pour déterminer le nombre de dés lancés dans une situation de stress, on effectue la somme d'une connaissance et d'une compétence appropriées ou d'une caractéristique et d'un talent adéquats. Cette somme de dés peut être enrichie en puisant dans l'Énergie du personnage (pas plus que le plus haut score entre la Hargne et la Survie, rappelons-le).

Exemple : Kenan, le trafiquant, revient d'un petit périple en solitaire dans l'Obscur, qui lui a donné l'occasion de prendre contact avec une tribu d'Adaptés à qui il compte troquer des marchandises. Le contact est bien passé, et c'est l'esprit envahi par les perspectives lucratives de son prochain trafic que Kenan se dirige vers le stallite d'Okhaen, passant à proximité d'une ancienne halte, visiblement abandonnée. De terribles et lugubres hurlements le ramènent soudain à la réalité : des hurlants, monstrueuses shankréatures assoiffées de sang, l'ont repéré ! Leurs cris semblent indiquer que les prédateurs convergent vers lui. Le seul refuge immédiatement accessible est la halte abandonnée. En temps ordinaire, Kenan n'aurait aucun mal à crocheter la vieille serrure rouillée. Mais la situation actuelle est indéniablement stressante, puisqu'il ne dispose que de quelques minutes pour y parvenir. Pour réussir à ouvrir la porte avant que les hurlants ne le rejoignent, il doit lancer autant de dés que la somme de sa connaissance Techniques et de sa compétence Crochetage, soit 5 dés. Le meneur de jeu estime que le seuil de réussite est de 4, ce qui signifie que Kenan doit obtenir quatre succès à son jet de dés. Pour augmenter ses chances de réussite, le marcheur trafiquant puise deux dés dans sa ressource Énergie.

LES OPPOSITIONS PASSIVES

Toute situation impliquant un obstacle, même immatériel, reflété par le principe des seuils de réussite est considérée comme une opposition passive. Ainsi, enfoncer une porte, crocheter une serrure, encaisser un coup, sont autant d'exemples d'oppositions passives.

Comme pour une résolution en situation de stress, on détermine une somme de dés à lancer pour obtenir un nombre de succès fixé par un seuil. Ce seuil n'est pas attribué à une difficulté mais qualifie la résistance de l'obstacle.

Si la résistance de l'obstacle est supérieure au nombre maximum de succès que peut obtenir un personnage – soit deux fois le nombre de dés lancés – sans faire appel à son Énergie, l'action est déclarée automatiquement échouée. Le personnage considère alors que cette action est impossible à réussir.

Exemple : Kenan a réussi à pénétrer dans la vieille halte abandonnée. Il a refermé la porte derrière lui, mais pour mieux se barricader, il décide de pousser une énorme armoire métallique, qu'il a repérée à l'intérieur, et de l'adosser contre la porte d'entrée. L'armoire est très lourde, et pour la déplacer, le meneur de jeu estime que Kenan doit réussir un jet de Force + Forcer contre un seuil de réussite fixé à 5. Kenan n'a aucun point dans le Talent Forcer, et sa Force n'est que de 2. Il ne peut donc lancer que deux dés. Même en obtenant des 6, il ne peut pas atteindre le seuil de 5. Le marcheur échoue donc automatiquement dans sa tentative et n'a même pas à lancer les dés.

Certaines situations d'opposition peuvent mettre en jeu un individu ou une créature. Si l'individu cible n'est pas informé de l'opposition dont il est l'objet, il est considéré comme un obstacle. L'action est alors résolue comme une opposition passive, dont la résistance est déterminée par le score de l'individu cible dans un talent ou une compétence adéquate, avec un minimum de 1R, si l'individu possède 0 dans le talent ou la compétence concerné. En revanche, si l'individu cible est informé de l'action en cours, il devient un adversaire et la situation est alors une opposition active.

Exemple : Un des hurlants à la poursuite de Kenan a réussi à enfoncer la porte (quel dommage que le marcheur ne soit pas parvenu à se barricader !). La créature velue pénètre alors à l'intérieur de la halte désaffectée et se met à renifler bruyamment dans l'espoir de dénicher sa proie. Le marcheur trafiquant, lui, s'est caché du mieux qu'il pouvait sous un tas de vieilles peaux de volupes. Le MJ estime que Kenan et le hurlant se trouvent dans une situation d'opposition. Si le hurlant n'était pas informé de la présence du marcheur, nous serions dans un cas d'opposition passive, et Kenan n'aurait qu'à réussir un jet d'Agilité + Camoufler contre un SR égal au Talent Percevoir de la créature (4, dans le cas présent). Mais comme la shankréature traque sa proie en connaissance de cause, le MJ estime que la situation est une opposition active.

LES OPPOSITIONS ACTIVES

Lorsque deux êtres vivants s'affrontent en ayant conscience, on parle de situation d'opposition active. Ce genre de situa-

tion peut s'appliquer à toute forme d'affrontement physique ou non. Les oppositions actives peuvent être réparties en duels ou en compétitions.

LES DUELS

Un duel implique au moins deux adversaires, dont un seul sortira vainqueur. Pour remporter un duel, les adversaires peuvent utiliser n'importe quelle paire Connaissance/Compétence ou Caractéristique/Talent à condition qu'elle soit adaptée à la situation. Pour résoudre un duel, les adversaires jettent simultanément les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de succès obtient un avantage et la différence entre les deux jets donne le nombre de succès qu'il a obtenus.

Exemple : Le hurlant hume l'air pour repérer le pauvre Kenan, recroquevillé sous ses peaux de bête. L'opposition active est un duel. Comme le monstre sait exactement ce qu'il cherche et qu'il n'est pas pris au dépourvu, le MJ estime que le hurlant ne sollicite pas la paire Sens + Percevoir, mais plutôt Sens + Chercher. Malheureusement pour le trafiquant, la créature est dotée d'un odorat extrêmement fin, et le MJ ne lancera pas moins de dix dés pour le monstre ! Kenan, quant à lui, tentera de se cacher grâce à un jet d'Agilité + Camoufler, ce qui lui donne 5 dés. Pour augmenter ses chances, le joueur décide de faire appel à l'Énergie de Kenan. Il ne pourra puiser dans cette manne providentielle qu'à hauteur de son score le plus élevé entre sa Hargne et sa Survie, soit deux dés. Le total de 7 dés lancés risque d'être un peu juste. Kenan, subitement converti, en vient à prier Solaar...

Si le meneur de jeu le désire, il peut fixer un nombre de succès à atteindre pour remporter le duel. Si un personnage est confronté à plusieurs adversaires, il peut répartir à sa guise ses dés d'action entre ses différents opposants, à condition de le faire avant son jet.

LES COMPÉTITIONS

Une compétition implique au moins deux adversaires. L'objectif n'est pas forcément de vaincre les opposants, mais d'atteindre un but avant les autres. Dans ce cas, les adversaires lancent chacun leurs dés puis comptent les succès. Celui qui en obtient le plus remporte l'opposition.

Si le meneur de jeu le désire, il peut décomposer une compétition en plusieurs manches.

Si plusieurs adversaires participent à une compétition, il suffit de classer les succès obtenus par chacun en ordre croissant pour obtenir le vainqueur.

Exemple : June adore se livrer à des courses éperdues avec de jeunes terreaux le long du pipeline d'Okhaen. Ce genre de compétition met en jeu la caractéristique Mouvement et le talent Sprinter. Le meneur de jeu estime qu'un seul test est nécessaire pour déterminer le vainqueur. June lance six dés, de même qu'un de ses trois adversaires, les deux autres en lançant un peu moins. Les quatre lancers indiquent quatre succès pour June, et respectivement trois, deux et zéro pour ses rivaux. C'est donc la sauvageonne qui l'emporte d'une courte avance sur le second, l'ordre d'arrivée étant établi par le nombre décroissant des succès obtenus par les différents participants.

LE COMBAT

Aspect ludique et dramatique du jeu de rôle, les scènes de combat suscitent souvent une vive émotion chez les joueurs. Sombre-Terre se prête particulièrement aux affrontements armés de par son environnement hostile. Le quotidien d'un marcheur est fait de luttes pour sa survie et seuls les inconscients ne portent pas d'armes sur eux.

Afin de refléter cet esprit, le système de combat de Dark Earth a été conçu pour être dynamique, rapide et brutal. Ces règles se veulent précises tout en restant fluides pour mieux soutenir un rythme dramatique. Si la gestion d'un combat vous ennueie, n'hésitez pas à les faire passer au second plan. L'essentiel n'est pas de simuler mais de tenir en haleine une table de joueurs en animant un affrontement non seulement crédible, mais surtout dynamique.

LES SITUATIONS DE COMBAT

Un combat est une forme d'opposition active puisqu'il met en jeu au moins deux adversaires décidés à vaincre. Cependant, de telles situations mettant en jeu la vie d'un personnage, il est nécessaire de détailler ce type d'opposition. Qu'ils soient à mort ou non, entre humains plus ou moins armés, ou contre des bêtes sauvages, il existe plusieurs types de combat.

Le combat au contact est généralement mené avec des armes blanches, contondantes, ou à mains nues. Lorsque les adversaires ne sont pas à portée d'arme de poing, on parle alors de combat à distance.

Quelle que soit la situation de combat, quelques principes de règles ne varient pas.

- Un combat est décomposé en Passes, une unité de temps relatif correspondant à un échange de coups. Une Passe représente environ 6 secondes.
- Un combat est une série d'Oppositions actives (voir les Situations au début des règles).
- Un combat utilise en permanence le Principe du Dépassement. La différence entre les jets de dés de 2 adversaires sert à déterminer les dommages qui font baisser la Vie de l'un d'entre eux.

LA PRÉPARATION DU COMBAT

Plusieurs ressources et aspects du personnage sont importants dans un combat.

Tout d'abord, on doit connaître l'arme utilisée par chaque combattant ainsi que ses protections. De même, les ressources de Vie et d'Énergie seront mises à contribution et doivent être notées clairement sur la fiche de personnage. D'autre part, plusieurs compétences et talents peuvent entrer en jeu. On peut ainsi Esquiver, Surprendre, Supporter, Impressionner, etc., mais l'action la plus courante est l'utilisation d'une arme. Comme pour

tout test d'action, le Potentiel d'Action (c'est-à-dire les chances de réussite) d'un combattant est égal à la somme de la connaissance Arts Martiaux et de la compétence correspondant à l'arme utilisée. Dans le cadre d'un combat, ces dés forment le Potentiel de Combat.

ÉLÉMENTS DU COMBAT

Arme et Protection

Vie et Énergie

Potentiel de Combat = Arts Martiaux + compétence d'arme

Exemple : Kercha et Maurizio se retrouvent face à face après une longue traque. L'inimitié des deux hommes les pousse à s'affronter jusqu'à la mort. Maurizio porte un troislame qu'il manie avec dextérité tandis que Kercha utilise un falchion. Aucun des deux ne porte de protections. Avant de commencer, les potentiels de combat des deux adversaires sont déterminés comme suit :

Maurizio a une connaissance Arts Martiaux de 3, il manie le troislame à 4 ce qui nous donne un potentiel de combat de 7 dés. Son Énergie actuelle est de 4 et sa Vie est de 12.

Kercha a une connaissance Arts Martiaux de 3 et manie le falchion à 3 ; son potentiel est donc de 6. Sa Vie est actuellement de 4 ; il lui reste 3 en Énergie.

LE COMBAT AU CONTACT

Le combat au contact est la forme d'affrontement la plus courante sur Sombre-Terre. En effet, les armes à distance sont difficiles à utiliser efficacement à l'intérieur des stallites et les ténèbres extérieures rendent la visée hasardeuse. En revanche, plus dangereux et plus bestiaux, les combats au contact ont souvent pour conséquence la mort rapide de l'un des combattants.

Nous distinguerons deux cas de combat au contact : le duel, où deux adversaires s'affrontent, et le combat déséquilibré, représentant les affrontements qui se résument à un combattant contre plusieurs. Dans tout ce qui suit, nous traitons une situation de duel. Un paragraphe particulier est consacré ensuite au combat déséquilibré.

DÉTERMINATION DU POTENTIEL DE COMBAT

Le potentiel de combat désigne le nombre de dés à la disposition de chaque combattant pour la durée d'une Passe. La base de ce potentiel est obtenue par la somme d'une caractéristique et d'un talent ou d'une connaissance et d'une compétence appropriée.

Lorsqu'un personnage utilise une arme figurant dans la liste d'équipement, le potentiel de combat est déterminé par la somme Arts Martiaux + compétence adéquate.

Lorsqu'un personnage combat à mains nues ou avec une arme improvisée (objet dont l'utilité première n'est pas d'être une arme), son potentiel de combat est calculé en additionnant sa Hargne et le talent Agresser.

LE COMBAT À DEUX ARMES

Certaines armes sont assez maniables et légères pour être utilisées chacune dans une main. Le combattant qui utilise deux armes en même temps possède deux potentiels de combat égaux au plus faible d'entre les potentiels de chaque arme. Il peut alors utiliser chaque potentiel séparément et de manière autonome dans la même Passe, et appliquer les différentes étapes du combat pour chaque arme, sachant que la main non dominante voit son potentiel réduit de 3 dés.

Exemple : Finn, qui possède une connaissance Arts Martiaux de 3, combat avec un manople dans la main gauche, maîtrisé au niveau 2 (soit un potentiel de combat de 5), et un troislame dans la droite, maîtrisé au niveau 3 (soit un potentiel de 6). Le fouineur possède donc deux potentiels de combat de 5 (le plus faible des deux). Sa main dominante utilise un potentiel de 5 dés, mais sa main non dominante utilise un potentiel de 2 dés (-3 pour la main non dominante).

LES MODIFICATEURS

Cela fait, le meneur de jeu détermine quelques modificateurs qui peuvent influencer la situation générale de l'affrontement et celle particulière de chaque combattant. La liste des modificateurs serait trop longue, aussi vous ne trouverez ici que des modificateurs génériques à partir desquels vous pourrez estimer chaque cas particulier.

L'ENGAGEMENT D'ÉNERGIE

Une fois le potentiel de combat déterminé, chaque combattant doté d'un score d'Énergie peut puiser dans cette ressource pour augmenter son total de dés. En accord avec le Principe de l'Énergie, chaque point d'Énergie engagé permet d'augmenter le potentiel de combat du personnage d'un dé pour une seule passe d'armes.

QUELQUES MODIFICATEURS DU COMBAT

Situation générale

L'environnement dans lequel évoluent les protagonistes du combat peut influencer le déroulement de ce dernier. Les personnages restent soumis aux règles de survie dans un milieu et le cas échéant peuvent souffrir d'un malus sur leur potentiel lié à un échec à leur test de survie. (voir le chapitre des règles sur la survie)

Situation particulière

Situation avantageuse (en hauteur par exemple) + 1 Dé
Personnage à terre : - 2 Dés

Encombrement : - 1 à - 3 Dés (Voir les règles sur l'encombrement)

Blessures : de - 1 à - 7 Dés

Arme de bonne facture : + 1 Dé

Avant d'engager le combat proprement dit, chaque adversaire doit connaître les caractéristiques de son arme et de ses protections (voir les chapitres correspondants).

LA PASSE D'ARMES

Un combat est une succession de Passes d'Armes durant lesquelles chaque protagoniste a l'occasion d'agir. Le combat se termine lorsqu'un combattant se rend, prend la fuite, est mis hors de combat ou, plus radicalement, meurt.

Une fois les potentiels de combat fixés, chaque Passe suit le déroulement suivant :

1) DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

L'Initiative est un aspect important du combat. Cette notion représente la rapidité d'exécution et la recherche de l'avantage par un combattant.

Chaque combattant rassemble les dés qui composent son potentiel et attribut secrètement un certain nombre de dés à l'Initiative qui seront cachés dans la main droite du joueur. Le reste du potentiel de combat est conservé dans la main gauche.

Une fois l'Initiative de chaque combattant déterminée, les dés attribués sont révélés. Celui qui a le plus grand nombre de dés d'Initiative devient l'attaquant.

En cas d'égalité, on effectue la résolution de la Passe simultanément. Les adversaires conservent alors leurs dés de potentiels restants et procèdent aux étapes suivantes du combat.

En revanche, si aucun combattant n'a investi de dés en initiative, il n'y a pas d'échanges de coups alors que les adversaires se tournent l'un autour de l'autre. Cette situation permet, entre autres, de reprendre son souffle.

Les dés consacrés à l'Initiative sont écartés jusqu'à la fin de la Passe.

Au moment de déterminer son Initiative, le personnage peut avoir recours à certaines tactiques dites déloyales.

Exemple : Kercha et Maurizio préfèrent attendre avant de puiser dans leurs ressources. Pour l'instant, ils se jaugent en tournant l'un autour de l'autre. Pour déterminer qui aura l'initiative, chaque adversaire y consacre une partie de son potentiel. Maurizio mise sur son avantage d'expérience pour voir comment son adversaire se comporte ; il ne consacre aucun dé à l'initiative. Kercha, quant à lui, est un fougueux. Il consacre deux dés pour prendre l'initiative dans l'espoir d'en finir rapidement. Une fois ces choix révélés, Maurizio garde tous ses dés de potentiel, soit 7, alors que Kercha n'en garde que 4, mais il a acquis l'Initiative pour cette Passe.

2) ATTITUDES DE COMBAT

Une fois l'Initiative déterminée, chaque combattant répartit son potentiel restant en attaque et en défense (qui représente aussi bien la parade que le mouvement du corps et la recherche d'ouverture minimale). Comme pour l'Initiative, la répartition est secrète : les dés d'Attaque sont cachés dans la main droite tandis que les dés de Défense sont placés dans la main gauche.

TACTIQUES DÉLOYALES...

Impressionner

Un personnage peut tenter d'impressionner un adversaire en prenant par exemple toute sorte de postures agressives et inquiétantes en prélude du combat, ou en encaissant une blessure grave au cours du combat sans montrer le moindre signe de douleur à son adversaire.

En termes de règles, le personnage qui cherche à impressionner doit réussir une opposition active de Prestance + Impressionner contre Trempe + Surmonter. Si le nombre de succès du personnage est supérieur à celui de son adversaire, on obtient un malus équivalent, qu'on soustrait au potentiel de combat de l'adversaire, et ce pour une seule passe d'arme. Si le potentiel de combat de l'adversaire est réduit à néant, ce dernier cherchera à fuir par tous les moyens. En revanche, si l'adversaire obtient plus de succès, la tentative reste sans effet.

Quel que soit le résultat de la tentative, un personnage qui tente d'impressionner ne peut pas prendre l'Initiative pour la Passe d'armes en cours. On ne peut pas tenter d'impressionner un même adversaire deux Passes de suite, à moins que les adversaires qui s'affrontent n'investissent pas de dés en initiative lors de la deuxième passe.

Enfin, deux adversaires peuvent tenter de s'impressionner simultanément, à condition que chacun possède le talent approprié, auquel cas, on résoudra ce duel comme une opposition active.

Surprendre

Un personnage peut surprendre un adversaire en lui tendant une embuscade (c'est-à-dire en s'étant caché au préalable) ou en l'attaquant par surprise (par exemple, en plein milieu d'une discussion).

En termes de règles, ce talent s'utilise avant tout engagement physique au corps à corps, c'est-à-dire avant la première Passe d'arme qui va suivre.

Dans le cadre d'une embuscade chaque succès au jet de Hargne + Surprendre s'ajoute au total des dés que le combattant utilise lors de l'affrontement pour déterminer son Initiative, et ce, seulement lors de la première Passe d'arme. Notez qu'il faut allouer au minimum 1 point de son potentiel en Initiative pour profiter du bonus.

Si l'adversaire fait face au combattant qui tente une tactique de surprise, on résoudra la situation comme une opposition active de Hargne + Surprendre contre Sens + Percevoir.

Exemple : Maurizio attribut 3 dés à la défense et 4 à l'attaque tandis que Kercha consacre 3 dés pour l'attaque et 1 pour la défense.

SITUATIONS SPÉCIALES

Coups spéciaux

La maîtrise de certaines armes donne la possibilité d'effectuer des coups spéciaux, à condition que l'utilisateur de l'arme ait au minimum 3 dans la compétence correspondante. Vous trouverez

la description des coups spéciaux dans le chapitre sur l'équipement.

Un combattant qui souhaite utiliser un tel coup doit l'annoncer immédiatement après que les dés d'attaque et de défense ont été révélés.

Esquive

Plutôt que de tenter de parer un coup, un combattant peut choisir d'esquiver. Dans ce cas, le potentiel devient égal à la somme de la caractéristique Agilité et du talent Esquiver, et tout dé de l'ancien potentiel préalablement investi dans la prise de l'Initiative est soustrait au nouveau potentiel. Ce potentiel n'est utilisable qu'en défense, c'est-à-dire qu'il ne permet aucune attaque et ceci, quel que soit le résultat du test.

Rompre le combat

Pour mettre fin à un combat, un combattant doit profiter d'une opportunité telle qu'un bref désengagement (aucun dé en Initiative de chaque côté), une chute ou une blessure handicapante de l'adversaire. Sinon, une esquive totalement réussie (le personnage n'a pas été touché) permet de se désengager. Enfin, un combattant peut choisir de prendre la fuite sans rompre le combat, auquel cas il s'expose à une éventuelle attaque sans opposition avant d'être considéré comme désengagé.

Attaque doublée

Un combattant peut tenter deux attaques avec la même arme en une seule Passe.

Il doit indiquer à son adversaire qu'il tente une attaque doublée juste avant de révéler ses dés d'Attaque. Il divise alors comme il l'entend son potentiel entre ses deux attaques. À ce moment, le défenseur peut répartir à sa guise ses dés pour tenter de bloquer les deux coups. Les deux attaques et les défenses correspondantes sont résolues successivement. Le combattant qui effectue une attaque doublée place ses deux attaques au moment où il est l'attaquant.

3) RÉSOLUTION DE LA PASSE

Le combattant ayant l'Initiative jette ses dés d'Attaque en décrivant son action tandis que le défenseur jette ses dés de Défense.

Une attaque porte si le nombre de succès de l'attaquant dépasse celui du défenseur. Les dés en excédent sont mis de côté et constituent les Dommages.

Si l'attaque échoue, l'excédent de succès du défenseur, désigné sous le nom d'Avantage, sera ajouté à son potentiel d'attaque lors de la riposte dans la suite de la Passe en cours. L'Avantage ne peut pas excéder la différence entre la compétence seule du défenseur moins celle de l'attaquant.

Exemple : Finn vient de parer une attaque vicieuse en obtenant 5 succès de plus que son adversaire. Il a donc maintenant un Avantage mais avec sa compétence de 4 contre celle de son ennemi de 2, la différence indique une limite de 2 à cet Avantage. Cela dit, cette opportunité lui donnera de bonnes chances de bien placer son attaque suivante, en l'occurrence augmentée de 2 dés.

Exemple : Kercha initie la Passe d'Armes en déclarant une attaque qu'il décrit comme une arabesque de falchion. Il lance ses 3 dés d'Attaque tandis que Maurizio fait de même avec 3 dés

de Défense. Kercha obtient 2,4,5 soit deux succès. Maurizio obtient 1,3,5 soit un seul succès. L'attaque de Kercha porte donc pour un dé de dommages.

Si les deux adversaires avaient alloué le même nombre de dés en Initiative, ils procéderaient aux attaques et aux défenses simultanément, sans tenir compte entre eux des Avantages ou des malus dus aux dommages pour cette Passe d'arme (ils devront évidemment en tenir compte à partir de la Passe suivante).

4) PRÉCISION DE LA BLESSURE

Si une attaque porte, elle peut engendrer des dommages. La base des dommages correspond à l'excédent de succès de l'attaque auquel on ajoute le Bonus de Dommages de l'arme utilisée et la Force de l'attaquant.

La victime peut alors tester sa Résistance modifiée par une éventuelle protection dont chaque succès permet d'annuler un point de dommages. Les dommages restants provoquent une Blessure notée sur la feuille de personnage et dont le montant est soustrait à la Vie.

CONSÉQUENCES DES BLESSURES

La Douleur et le Choc provoqués par une Blessure peuvent gravement diminuer les potentiels d'un personnage. Pour plus de détails sur l'effet des Blessures, reportez au chapitre sur la Santé.

Exemple : L'attaque de Kercha fait un point de dommages modifié par le + 0 du tranchoir et de 2 points pour sa Force. Maurizio doit donc encaisser 3 Dommages. Sa Résistance est de 3 et il ne possède aucune protection ; il obtient 1,4 et 4, soit deux succès. L'attaque de Kercha se solde donc par 1 point de Vie perdu, soit une blessure légère.

Le combat continue avec la riposte de Maurizio.

Même si la blessure de Maurizio ne donne pas lieu à un malus de douleur, il subit tout de même un choc qui réduit de 1 dé son attaque à venir. Maurizio n'a donc plus que trois dés d'attaque tandis que Kercha ne se défend qu'avec un seul dé, auquel il ajoute un dé propre à la capacité de parade de son falchion. Maurizio lance son attaque et obtient 2,4 et 6 soit 3 succès. Kercha obtient 3 et 1 pour un échec.

Kercha doit donc faire face à une attaque de 3 dommages + 0 pour le modificateur du troislame + 3 pour la Force de Maurizio. Grâce à sa Résistance de 4, Kercha lance autant de dés pour encaisser cette attaque. Il obtient 2,3,3 et 5 pour un succès.

La riposte de Maurizio se solde donc par une Blessure grave occasionnant la perte de 5 points de Vie. Hélas, Kercha ne disposait plus que de 4 points de Vie. Il s'éteint alors dans un dernier souffle, embroché sur le troislame de son adversaire.

5) RIPOSTE

Le défenseur, s'il est encore en vie suite à l'attaque qu'il vient d'essayer, devient l'attaquant, et réciproquement. Il bénéficie de l'Avantage qu'il a pu gagner lors de sa défense.

La Passe se conclut lorsque le nouvel attaquant a tenté toutes ses attaques.

LE COMBAT DÉSÉQUILIBRÉ

Il arrive parfois, au cours d'une scène de combat complexe, qu'un combattant se retrouve contre plusieurs adversaires. Pour régler cette situation, on utilise les règles de combat expliquées ci-dessus, avec quelques modifications.

Les potentiels de combat de chacun sont déterminés normalement, mais le combattant isolé voit ce potentiel réduit de 2 dés par adversaire au-delà de un.

Chaque protagoniste détermine son Initiative, et les combattants agissent ensuite par ordre décroissant.

Au moment de choisir son attitude de combat, le combattant isolé répartit normalement ses dés d'attaque et de défense. Pour simuler le fait que ce combattant cherche à se protéger de tous ses agresseurs en même temps, il peut utiliser son potentiel de défense pour chacun d'entre eux. Ce potentiel de défense est donc valable intégralement pour chacun de ses adversaires (la contrepartie étant les 2 dés ôtés du potentiel de combat initial pour chaque adversaire au-delà de un).

Le reste du combat se déroule normalement. Notez bien que dès qu'une attaque est réussie et provoque des dégâts, elle engendre un malus applicable immédiatement pour le jet suivant.

Exemple : Nucter, le gardien du feu surentraîné (Arts Martiaux 4, Trident 5) affronte à lui seul trois konkalites (Arts Martiaux 3, Poignard 2). Le potentiel de combat du Gardien du Feu, normalement de 9 dés, est réduit de 4 dés pour ce Combat Déséquilibré, et passe donc à 5 dés. Nucter, prudent, n'investit aucun dé dans l'Initiative. Les konkalites, sûrs de leur victoire, consacrent chacun deux dés pour gagner l'Initiative. Au moment de la répartition attaque - défense qui suit, Nucter décide de consacrer 3 dés à la défense, et de garder 2 dés pour attaquer l'un des trois konkalites. Son trident lui accordant un bonus de +2 à la défense, Nucter dispose de 5 dés de défense contre chacun de ses adversaires. Il obtient respectivement 4, 2 et 5 succès, ce qui lui suffit pour esquiver les trois attaques. Au moment de riposter, Nucter sait qu'il dispose d'une bonne chance de toucher l'un de ses adversaires, qui n'a pratiquement pas de dé pour se défendre. Au moment de porter son coup, le gardien du feu ne peut réprimer un petit rictus de contentement...

L'USAGE DES ARMES

L'extrême brutalité de l'existence des humains survivants de Sombre-Terre a incité chacun à développer des techniques de combat qui visent à mettre fin rapidement à un combat en occasionnant un maximum de dommages à l'adversaire. Un combat au contact apparaît bien souvent comme un véritable tourbillon de coups vicieux et de mouvements rapides pour déstabiliser l'adversaire. Ainsi, la pratique des arts martiaux propres à Dark Earth ne correspond pas vraiment à l'image légendaire des duels de l'Avant. Bien au contraire, lorsque la Vie est en jeu, tous les coups sont permis et les combattants n'hésitent pas à utiliser toutes les armes à leur disposition pour frapper vite et fort. Lorsqu'un personnage se consacre au maniement d'une arme, il apprend aussi à utiliser en même temps toutes les parties de son corps pouvant renforcer ou doubler son attaque.

D'un point de vue technique, cet aspect du combat est reflé-

RÉCAPITULATIF DES COMBATS

Détermination du potentiel de combat

Ajustement en fonction de la situation

Engagement d'Énergie

Détermination de l'Initiative

Actions spéciales (Rompre le combat, impressionner, surprendre...)

Répartition secrète du potentiel en Attaque et Défense

Révélation des dés de l'attaquant et du défenseur

Déclaration d'Attaques ou Défenses spéciales (coups spéciaux, attaques multiples, etc.)

Attaque

Jet de dés d'attaque et de défense. Comparaison des résultats
Si l'attaque l'emporte : différence de réussites + bonus de l'arme + Force = Dommages

Encaissement : nombre de réussites à un test de Résistance éventuellement modifié par une protection.

Nombre de points de Vie perdus = Dommages — Encaissement

Application des règles sur les Blessures (chap. Santé)

Si la défense l'emporte : différence de réussites = Avantage exprimé en dés supplémentaires ajoutés au potentiel d'attaque de la riposte.

Limite de l'Avantage = Compétence du Défenseur — Compétence de l'Attaquant.

Riposte

Inversion des rôles en prenant compte des modifications dues à l'attaque (malus de blessure ou Avantage)

té par la possibilité de coups spéciaux spécifiques à chaque arme. Vous trouverez dans le chapitre sur l'équipement la liste des armes de Dark Earth, leurs caractéristiques et leurs coups spéciaux éventuels.

D'une manière générale, chaque arme propose un modificateur de dommages et éventuellement un modificateur au test de défense pour les armes appropriées à la parade. Plus spécifiquement, certaines armes proposent des coups spéciaux utilisables à divers moments de la Passe d'arme dont la mise en œuvre réduit le potentiel du combattant mais engendre un effet spécial plus ou moins meurtrier. Du fait de la difficulté de ces coups spéciaux, seuls les combattants les plus expérimentés ont de bonnes chances de les réussir, à moins de tenter le tout pour le tout...

Le modificateur de dommages est additionné à l'excédent de succès d'une attaque, ainsi que la Force de l'attaquant.

Exemple : Une attaque au manopile ayant dépassé une défense pour 3 dés donne (3 + Force) points de dommages (le manopile a un modificateur de dommage de + 0).

Le modificateur de défense donne un nombre de dés ajoutés au potentiel de défense du combattant qui utilise une telle arme, à condition que le défenseur alloue au moins un dé de son potentiel.

Les abréviations IM indiquent que l'arme s'utilise à une seule main, 2M à deux mains, et l'abréviation Mg signifie que l'arme peut être utilisée en seconde arme

L'abréviation Enc. indique l'indice d'encombrement de l'arme.

LE COMBAT À DISTANCE

Même si les armes à distance ne sont pas fréquemment utilisées, elles peuvent repousser ou affaiblir un adversaire de manière significative.

On distingue trois types d'armes à distance : les armes de jet, de trait et les armes à feu.

Les armes de jet constituent un cas un peu particulier. L'utilisateur d'une arme de jet pourra déterminer son potentiel d'attaque soit en additionnant sa connaissance Arts Martiaux à la compétence d'arme appropriée, soit par la somme de sa caractéristique Force et de son talent Lancer (Force + Lancer). Mais dans ce cas, le lanceur ne pourra pas consacrer le moindre dé à la défense. Comme pour les armes blanches de contacts, on ajoute le score de Force du lanceur d'une arme de jet aux dommages de base de l'arme pour calculer les dégâts effectués.

Pour les armes de trait et les armes à feu, on détermine le potentiel de combat d'un personnage exactement comme pour l'utilisation des armes blanches, en additionnant la connaissance Arts Martiaux et la compétence d'arme appropriée. Contrairement aux dégâts des armes de jet, les dommages des armes de trait et des armes à feu ne sont pas modifiés par la Force de leur utilisateur.

Par commodité, on appelle tireur l'utilisateur d'une arme à feu et lanceur l'utilisateur des armes de jet et de trait.

Selon l'arme utilisée, il est possible de tenter plusieurs attaques au cours d'une même Passe. Pour connaître les caractéristiques des armes à distance, reportez-vous au chapitre de l'équipement.

LES SITUATIONS DU COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance peut répondre à deux situations différentes.

Si la cible n'est pas informée ou ne réagit pas à une attaque à distance, celle-ci est résolue comme une opposition passive. Dans ce cas, le seuil de l'action est déterminé par un ensemble de modificateurs qui prennent en compte la vitesse de la cible, sa distance et son couvert.

Si la cible est informée qu'elle va subir une attaque à distance, celle-ci est résolue comme une opposition active. Dans ce cas, la cible peut tenter un jet d'Agilité + Camoufler ou Esquiver pour se soustraire à l'attaque.

Il n'y a pas de notion d'Initiative lors du combat à distance, sauf dans le cas où deux adversaires se tirent dessus. Dans ce cas, un jet d'opposition active d'Agilité permet de déterminer celui qui tire en premier dans la Passe.

La Visée

La plupart des attaques à distance se font dans le feu de l'action et sont quasiment instinctives. En revanche, il peut arriver qu'un combattant prenne le temps d'ajuster sa cible. On distingue alors deux types de visée.

Une attaque à distance peut viser une partie vitale d'un adversaire dans le but d'accroître les dommages. Avant de lancer les dés, le tireur peut ainsi décider de réduire son potentiel d'autant de dés que son score dans la compétence de l'arme utilisée. En revanche, si l'attaque touche, les dommages seront augmentés du même montant que le nombre de dés soustraits.

Un tireur peut décider d'ajuster son tir pour augmenter ses chances de toucher. Chaque Passe d'arme consacrée à la visée augmente alors son potentiel d'un dé. Le modificateur d'ajustement est toutefois limité par le score en Sens du tireur. De même, l'ajustement d'une cible est conditionné par ses déplacements. Ainsi, à force de retarder le tir, la cible peut sortir du champ du tireur...

LA RÉOLUTION DES ATTAQUES À DISTANCE

Quel que soit le type d'attaque à distance, la résolution suit les mêmes principes que le combat au contact. Toute réussite supérieure au jet de l'adversaire ou au Seuil déterminé compte pour un point de Dommages, auquel on ajoute le modificateur de dommages de l'arme utilisée moins la protection de la cible.

Vous trouverez au chapitre sur l'équipement la liste des armes à distances.

Le modificateur de dommages s'ajoute à l'excédent de succès du tireur/lanceur pour connaître les dommages.

Les portées indiquées dans la liste sont courtes/moyenne/longue.

Le rechargement indique l'intervalle de temps entre deux tirs.

ARME À DISTANCE CONTRE ARME BLANCHE

Dans certains cas, deux combattants peuvent se retrouver au contact, l'un avec une arme à distance, l'autre avec une arme blanche. Les armes de jet et de trait (sauf l'arbalète ou le lançat déjà chargé) deviennent obsolètes puisque le lanceur ne dispose pas d'espace pour armer son bras. En revanche, les armes à feu peuvent se révéler dévastatrices.

Pour la Passe d'arme, on procède comme pour un combat au contact. Chaque adversaire doit déterminer son potentiel de combat, son Initiative, et la Passe se résout normalement. Le tireur bénéficie d'un bonus de 2 points en Initiative, à condition qu'il y alloue au moins un point de son potentiel. Lorsqu'il devient attaquant, le tireur ne bénéficie pas du bonus de bout portant applicable aux cibles non averties, mais si son attaque surpasse la défense du duelliste, elle est majorée de 3 points de dommages (en plus des modificateurs de dommage de l'arme de tir utilisée).

Pour sa défense, le tireur devra réfléchir à deux fois avant de parer avec son arme, au risque de la voir se casser (à l'appréciation du meneur de jeu).

MODIFICATEURS DU COMBAT À DISTANCE

La cible se déplace + 1R

La cible court + 2R

Couvertures : + 1 à + 3R

La cible est à bout portant : - 2R

La cible est à courte distance : - 1R

La cible est à longue distance : + 2R

LES PROTECTIONS

On distingue deux types de protections : les armures et les boucliers. Les premières sont évidemment plus efficaces, surtout lorsqu'elles recouvrent le corps entier, mais elles ont tendance à être encombrantes. En général, les célestes préfèrent utiliser des boucliers qui gênent moins leurs mouvements, tout en augmentant sensiblement les possibilités de parer un coup.

LES ARMURES

Les armures sont des protections passives, c'est-à-dire qu'elles remplissent leur rôle sans condition. En revanche, on distingue deux types d'armures : les pièces et les complètes.

Une pièce d'armure modifie un test d'encaissement d'autant de dés que son indice de protection.

Exemple : Une pièce d'armure de cuir ajoute deux dés à un test d'encaissement.

Une armure complète soustrait automatiquement autant de dommages que son indice de protection.

Exemple : Une armure complète de cuir retire automatiquement deux points de dommages.

Une armure complète laisse peu de parties du corps non protégées, mais ralentit souvent celui qui la porte.

Une pièce d'armure est une armure complète beaucoup plus aérée. Elle est inexistante aux articulations du corps et laisse au porteur une plus grande fluidité de mouvement qu'une armure complète, mais elle protège moins bien en moyenne. Lorsque vous jetez les dés d'encaissement de la pièce d'armure, considérez que beaucoup de succès signifie que le coup a porté là où l'armure est présente, et très peu de succès voire pas du tout signifie que le coup a atteint une articulation ou une autre zone non protégée.

Un personnage portant sur lui une armure composée de morceaux de protection différente est considéré en pièce d'armure. L'indice est calculé à partir d'une moyenne tenant compte des proportions des différents morceaux, arrondi à l'entier le plus proche (en cas de litige, à l'entier supérieur).

Exemple : Jonas s'est confectionné une armure composée pour trois quarts d'une pièce d'armure d'indice 2 et pour un quart d'une pièce d'armure 4. Jonas est donc en pièce d'armure d'indice $(2 \times 3/4) + 4 \times 1/4 = 2,5$ soit 3.

LES BOUCLIERS

Les Boucliers sont des protections actives, c'est-à-dire dépendantes de l'habileté du combattant qui les utilise. En effet, contrairement aux armures, un bouclier ne protège pas automatiquement son porteur : il s'utilise de concert avec une arme.

D'un point de vue technique, la protection offerte par un bouclier se traduit par un modificateur au test de défense d'un combattant, à condition que ce dernier alloue au moins un dé de son potentiel à sa défense.

Exemple : En utilisant un petit bouclier en métal, un personnage au potentiel de défense de 5 passe à 7 dés.

TABLE DES ARMURES

Armure	Type	Protection	Pot. d'action	Enc.
Vêtements renforcés	Pièce	1	-	-
Vêtements renforcés	Complète	1	-	-
Cuir bouilli	Pièce	2	-	-
Cuir	Complète	2	-1	1
Chitine fuselée	Pièce	3	-1	1
Chitine fuselée	Complète	3	-2	2
Métal	Pièce	4	-2	2
Métal	Complète	4	-3	3

TABLE DES BOUCLIERS

Petit bouclier en rueil : Défense + 1
 Petit bouclier en métal : Défense + 2
 Encombrement : 1
 Grand Bouclier en rueil : Défense + 3
 Encombrement : 1

MENER LES COMBATS

Les combats sont souvent des moments forts au cours d'une aventure. Cependant, leur répétition peut alourdir le cours du jeu s'ils ne sont pas dramatiquement intéressants. Ainsi, les règles exposées plus haut sont plutôt adaptées à des situations de duel dont les enjeux sont assez importants pour y consacrer du temps. En tant que meneur de jeu, il vous appartient de doser la complexité d'un combat en fonction de son intérêt au sein d'une aventure. Chaque combat ne nécessite pas ainsi le même degré de détail. Par exemple, si un groupe de personnages s'introduit dans un repaire de maraudeurs pour capturer un chef de bande, il n'est pas forcément intéressant de simuler de la même manière chaque confrontation avec les gardes et le combat final contre le seigneur des pillards.

Ainsi, de manière générale, on peut distinguer deux types de combat : les confrontations et les obstacles.

Une confrontation met en scène les personnages joueurs et un ou plusieurs personnages non-joueurs « importants » dans l'univers en général ou dans le cadre de l'aventure en particulier. Le combat contre de tels adversaires est une situation assez extraordinaire pour que le MJ simule précisément le combat.

Un combat peut être considéré comme un obstacle lorsqu'il gêne la progression des personnages vers la conclusion de l'aventure en cours. Par exemple, les gardes qui protègent les souterrains du chef des maraudeurs font partie de cette catégorie. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de simuler précisément le combat dans son entier. Plusieurs méthodes permettent de résoudre cette situation en fonction de son intérêt.

- Un combat ne s'arrête pas automatiquement par la mort de l'adversaire. On peut ainsi considérer qu'un combattant non-joueur est hors de combat lorsque sa Vie est réduite de moitié ou lorsque son modificateur de Blessure dépasse sa Résistance.

- Un combat au contact offre de nombreuses possibilités tactiques dont le détail peut être réservé aux confrontations. Dans le cadre d'un obstacle, le meneur de jeu peut ainsi « automatiser »

les actions d'un adversaire grâce à une sorte de schéma de comportement. Ainsi, plutôt que de déterminer à chaque Passe, la manière dont un adversaire utilise son Potentiel, le MJ peut fixer ses choix.

Exemples : Un animal sauvage utilise tout son potentiel pour l'Attaque jusqu'à ce qu'il soit blessé, après quoi son total de dés est équitablement réparti entre Attaque et défense.

Un garde avec 6 dés de Potentiel investit toujours un dé d'Initiative et mène la Passe avec 2 dés en Attaque et 3 dés en défense. S'il réussit à blesser son adversaire pour au moins deux points de Vie, il inversera sa répartition pour favoriser l'Attaque.

• Un combat jugé anodin par le MJ peut être réduit à la résolution d'une opposition passive. Dans ce cas, un combattant lance autant de dés que son potentiel avec pour Seuil la connaissance Arts Martiaux de l'adversaire. En cas de réussite, l'adversaire est neutralisé, sinon la différence entre le Seuil et le nombre de succès correspond au nombre de points de Vie perdus par l'attaquant. Dans ce cas, la situation change pour suivre les règles habituelles du combat.

Exemple : Ged a réussi à s'approcher du repaire du maraudeur. Arrivé non loin de l'entrée du réseau de cavernes, il détecte une sentinelle. Il teste sa Hargne + Surprendre alors qu'il se jette sur le garde. Avec 6 dés, Ged obtient quatre succès tandis que le maraudeur teste ses Sens + Percevoir. Le garde obtient trois succès ce qui donne un modificateur de 1 pour Ged. Celui-ci passe donc à l'attaque avec un test d'Arts Martiaux + Poignard Courbé modifié par l'avantage de la surprise pour un total de 7 dés. Le meneur de jeu estime que cette sentinelle n'est qu'un obstacle aussi cette situation sera résolue comme une opposition passive dont le Seuil est 3, le score en Arts Martiaux du garde. Avec 4 réussites, Ged neutralise en silence le maraudeur avant de faire signe à ses compagnons que la voie est libre.

Comme vous pouvez le voir, malgré son apparente complexité, le combat peut être fluidifié au profit de la progression de l'aventure. Ces consignes ne sont pas des règles, elles ne sont que des déclinaisons du système. Au final, souvenez-vous que les émotions et l'amusement des joueurs priment sur la simulation. Sachez adapter votre tâche en fonction de leurs intérêts.

LA SANTÉ

Les habitants de Sombre-Terre sont plus résistants que les humains d'avant le Cataclysme. Seuls les plus vifs et les plus forts ont pu survivre et assurer une descendance, elle aussi décimée par les fléaux d'un monde dévasté et hostile. Aujourd'hui, la sélection naturelle a fait son œuvre, et même les enclaves protégées de Sombre-Terre abritent des individus endurcis. Personne n'est cependant à l'abri des dangers et la mort continue son œuvre, même dans les ruelles des stallites.

LA VIE

Chaque créature vivante de Sombre-Terre est dotée d'une ressource de Vie qui mesure la somme de dommages que peut supporter un individu avant de mourir. Cette ressource est la somme de la Résistance multipliée par deux et de la Hargne, à laquelle on ajoute une valeur fixe selon l'espèce de l'individu (par exemple 5 pour un homme). Chaque fois qu'un individu subit un certain nombre de points de Dommages, sa Vie est réduite d'autant.

Lorsque la Vie d'un individu tombe à zéro, il sombre automatiquement dans l'inconscience. Si la Vie dépasse cette limite dans le négatif, il meurt.

Exemple : Zeiner Mox est un ancien gardien du feu aguerri. Sa Résistance de 4 et sa Hargne de 3 permettent de déterminer sa Vie comme suit : 5 de base (c'est un homme) + (4 x 2) + 3 pour un total de 16. Un adversaire impressionnant...

LES BLESSURES

Chaque fois qu'un individu subit des dommages, on doit tester sa Résistance seule, modifiée s'il porte des protections. Chaque réussite permet ainsi d'encaisser autant de points de dommages. Les points de dommages restants constituent la Blessure dont le montant est soustrait à la Vie. De plus, chaque Blessure doit être notée séparément avec son montant sur la feuille de personnage. Le test de Résistance – ou test d'encaissement – est le seul jet de Dark Earth à ne jamais subir le moindre malus.

Exemple : Zeiner vient de recevoir une flèche tirée par un maraudeur embusqué. Les dommages de cette attaque s'élèvent à 4. Zeiner teste donc sa Résistance modifiée d'un dé grâce à ses protections de cuir. Sur ses cinq dés, l'ancien gardien du feu obtient 2 réussites pour ne souffrir au final que d'une Blessure de 2 points. Sa Vie passe donc de 15 à 13 et cette Blessure est notée sur sa feuille.

CONSÉQUENCES DES BLESSURES

En plus d'affaiblir la ressource de Vie, les Blessures peuvent handicaper plus ou moins un personnage en fonction de leur gravité.

Selon le nombre de points de Vie perdus pour une seule Blessure, on peut ainsi établir la classification suivante :

En plus de la perte de points de Vie, une Blessure peut avoir deux types de conséquences immédiates : la Douleur et le Choc.

BLESSURES

Blessure légère : 1 ou 2 points de Vie
Blessure sérieuse : 3 à 4 points de Vie
Blessure grave : entre 5 et Vie/2
Blessure critique : supérieure à Vie/2

LA DOULEUR

Selon la gravité de son état de santé, un personnage souffre d'un modificateur négatif à tous ses potentiels, applicable tant que l'état du blessé ne s'est pas amélioré. Ce handicap est déterminé en fonction des points de Vie perdus pour chaque blessure.

Une Blessure légère n'inflige pas de modificateur.

Une Blessure sérieuse handicape le blessé. Tant qu'il n'est pas soigné, il souffre d'un modificateur négatif d'un dé à tous ses potentiels.

Une Blessure grave a pour conséquence un modificateur négatif de 3 dés à tous les Potentiels, jusqu'à ce que son état s'améliore par des soins et la guérison.

Une Blessure critique inflige un modificateur négatif dont le montant est égal aux points de Vie infligés par cette blessure.

SURMONTER LA DOULEUR

Si un personnage est handicapé par un quelconque modificateur de Douleur, il peut tenter un test Hargne + Supporter dont le nombre de réussites réduit d'autant le modificateur négatif infligé par les blessures, et ce jusqu'à sa prochaine blessure.

RÈGLE OPTIONNELLE : LES LOCALISATIONS DES BLESSURES

Selon leur gravité, le MJ est invité à décrire précisément le type de blessures dont souffrent les PJ lors du combat. Normalement, ces descriptions et la localisation des blessures sont laissées à son entière appréciation. Mais pour un effet encore plus saisissant, le meneur de jeu peut utiliser la table suivante. Dès que le type de blessure est connu (légère, sérieuse, grave ou critique), le MJ réclame au joueur un jet de 1 dé et consulte le résultat correspondant à la blessure. Ce système simple offre l'avantage de ne guère ralentir les combats et d'impliquer un peu plus les joueurs, en leur faisant visualiser les blessures et prendre cruellement conscience de l'âpreté des affrontements sur Sombre-Terre.

Remarques : Le MJ est libre d'amoindrir les blessures les plus traumatisantes, notamment les amputations (en particulier si son groupe de PJ ne compte pas d'Initiés ou d'Adeptes de Gaïa dotés de pouvoirs de régénération).

Pour les blessures aux yeux, aux bras ou aux jambes, le MJ peut choisir arbitrairement s'il s'agit de la partie gauche ou droite qui est touchée ou bien lancer un dé : un résultat pair indiquera que la partie droite est touchée, un résultat impair, la partie gauche.

LE CHOC

Toute blessure inflige un modificateur temporaire pour le test suivant. Ce modificateur est égal au nombre de points de Vie perdus. Si le modificateur de Blessure est supérieur au modificateur de Choc, ce dernier n'est pas pris en compte.

Exemple : Un personnage en défense vient de recevoir une Blessure d'un point de Vie. Son test suivant, en l'occurrence une attaque, sera réduit d'un dé. Étant donné que la Blessure n'est pas assez grave pour infliger un modificateur de Blessure, le Potentiel du personnage retrouve son niveau normal lors de la passe suivante.

Si le nombre de points de Vie perdus par un personnage en une seule blessure est supérieur à la somme de sa Résistance et de sa Force, le choc le projette à terre.

L'ACCUMULATION DES BLESSURES

En cas de Blessures multiples, on ne cumule pas les modificateurs ; seul le plus important compte.

En revanche, si un personnage reçoit une nouvelle Blessure de gravité supérieure ou égale à celle qui déterminait son modificateur, il doit réussir un jet de Résistance + Endurer dont le Seuil est égal au modificateur de la Blessure. En cas d'échec, le blessé ne peut pas agir lors de la Passe suivante.

TABLE DES BLESSURES

Jet de dé	1	
Blessure	Légère	Entaille/contusion au visage
	Sérieuse	Mâchoire fracturée
	Grave	Traumatisme crânien
	Critique	Œil crevé
Jet de dé	2	
Blessure	Légère	Entaille/contusion au bras
	Sérieuse	Bras ou clavicule cassé
	Grave	Fracture ouverte du bras
	Critique	Bras tranché ou broyé
Jet de dé	3	
Blessure	Légère	Entaille/contusion au torse
	Sérieuse	Côtes cassées
	Grave	Organe interne touché (poumon, rate...)
	Critique	Cage thoracique enfoncée
Jet de dé	4	
Blessure	Légère	Entaille/contusion au ventre
	Sérieuse	Bas ventre touché
	Grave	Plaie béante au ventre
	Critique	Boyaux répandus
Jet de dé	5	
Blessure	Légère	Entaille/contusion à la cuisse
	Sérieuse	Rotule touchée
	Grave	Jambe brisée
	Critique	Artère fémorale sectionnée
Jet de dé	6	
Blessure	Légère	Entaille/contusion à une extrémité (main ou pied)
	Sérieuse	Poignet ou cheville brisé
	Grave	Extrémité (main ou pied) tranchée ou écrasée
	Critique	Avant-bras ou tibia tranché/écrasé

Exemple : Dunkan souffre d'une Blessure sérieuse. Le combat tournant à son désavantage, il reçoit une seconde blessure de cette gravité. Comme il n'y a pas de cumul des Modificateurs de Blessure, ses potentiels continuent d'être réduits de 1 dé. En revanche, il doit immédiatement tenter un test de Résistance + Endurer, pour un total de 5 dés. Dunkan obtient 3 réussites alors qu'il ne lui en fallait qu'une pour supporter la douleur ; il peut donc continuer à agir pour la Passe Suivante.

L'AGGRAVATION DES BLESSURES

Certaines blessures continuent de réduire la ressource de Vie du blessé. Cette dégradation, qui représente la plupart du temps une hémorragie interne ou externe, est plus ou moins rapide en fonction de la gravité de la Blessure et dure tant que l'état du personnage n'a pas été stabilisé.

Une Blessure Légère ne fait pas perdre de points de Vie.
Une Blessure sérieuse s'aggrave à raison d'un point de Vie par heure.
Une Blessure grave fait perdre un point de Vie toutes les dix minutes.
Une Blessure critique s'aggrave d'un point de Vie toutes les minutes.

Exemple : Un compagnon de Zeiner a été blessé d'un coup de tranchoir au flanc. La blessure a occasionné une perte de 5 points de Vie. Elle est donc considérée comme grave, ce que confirme le sang qui poisse de plus en plus sur l'uniforme du gardien. Leur ami rebouteux ayant été tué, Zeiner décide de soigner son frère d'armes en stoppant l'hémorragie. S'il ne réussit pas, le blessé mourra avant quelques heures.

S'ACCROCHER À LA VIE

Un personnage voyant la mort s'approcher peut mobiliser toute son Énergie pour retarder son triste sort. On lance alors autant de dés que le score actuel de la ressource Énergie du blessé. Toute réussite permet ainsi de retarder l'aggravation d'une blessure d'autant de périodes indiquées par la gravité.

Exemple : un personnage a reçu une blessure critique. Voyant qu'il n'a pas de rebouteux à portée, le mourant s'accroche à la Vie. Il sacrifie donc toute son Énergie pour un total de quatre dés. Avec trois succès, ce blessé peut donc retarder de trois minutes l'aggravation de son état.

LES SOURCES DE DOMMAGE

Les combats ne sont pas les seuls dangers encourus par les personnages de Dark Earth. Qu'ils évoluent au sein des stallites pourtant considérés comme des sanctuaires ou qu'ils soient dans l'Obscur, les occasions d'être blessés, affaiblis ou estropiés ne manquent pas. La liste de ces déboires étant certainement trop longue, vous trouverez ici quelques suggestions servant d'exemples pour toute situation périlleuse.

LES CHUTES

L'élément le plus important pour déterminer la gravité d'une chute est, bien sûr, sa hauteur. Ainsi chaque mètre inflige potentiellement un point de dommage à la victime. Pour déterminer la manière dont un personnage encaisse une chute, il doit effectuer un test d'Agilité, augmenté de son talent Sauter si la chute était volontaire et non accidentelle. Ce test se voit attribuer un modificateur négatif en fonction de la hauteur de la chute. Tout succès permet d'annuler un point de dommage.

Une chute ne donne pas lieu à un test d'encaissement, de même que l'armure n'est pas prise en compte.

Exemple : Zeiner est à la recherche de maraudeurs réfugiés sur une ligne de crête. Avec les membres de sa patrouille, il escade la paroi rocheuse lorsqu'un brigand embusqué lui jette une pierre qui lui fait perdre l'équilibre. Le meneur de jeu estime que la chute est de 5 mètres et inflige donc potentiellement 5 points de dommages. Complètement surpris, Zeiner ne peut pas tester sa réception en utilisant son talent Sauter. Avec sa seule caractéristique d'Agilité, l'ancien gardien du feu lance donc 4 dés moins 1 imposé par la hauteur et obtient 2 succès qui sont soustraits aux dommages. Au final, après une réception brutale, Zeiner ne perd que 3 points de Vie.

L'ASPHYXIE

Enfermé dans un conduit de mine éboulé, victime de gaz, ou en train de se noyer, un personnage peut être confronté au manque d'air. Selon que son environnement est plus ou moins confiné, cette situation peut avoir des conséquences plus ou moins dramatiques.

Chaque minute (10 Passes) dans un environnement vicié donne lieu à un test de Résistance + Endurer dont le seuil de difficulté est indiqué par la Table suivante. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir mais son test suivant s'effectuera avec un modificateur négatif de 1 dé, cumulable. En cas d'échec, le personnage peut recommencer son test mais en comptant le seuil de difficulté de son test comme modificateur négatif supplémentaire.

Lorsque le potentiel d'action du personnage arrive à zéro, il tombe inconscient et perd autant de points de Vie par minute que le seuil indiqué pour le milieu dans lequel il se trouve.

Exemple : Shen est un apprenti Bâilleur travaillant dans les galeries d'une mine de soufre. À la suite d'un éboulement, il se retrouve bloqué dans un conduit envahi de vapeurs sulfureuses. Cette atmosphère est jugée par le meneur de jeu comme corres-

TABLE DES CHUTES

1-3 mètres	Pas de modificateur
4-6 mètres	-1D
7-10 m.	-2D
11-14 m.	-3D
15-20 m.	-4D

pendant à une fumée épaisse, aussi les jets de Résistance + Endurer du mineur auront 2 réussites pour seuil de difficulté. Tandis que le malheureux tente de dégager la voie, il doit faire son test de Résistance + Endurer à chaque minute. La première minute, avec 3 dés de Résistance et un en Endurer, Shen obtient 3 succès. Les effets des gaz ne se font pas encore sentir mais il fatigue : son prochain test sera affligé d'un modificateur négatif d'un dé. Cette fois, Shen n'obtient qu'une seule réussite. On soustrait 2 dés à toutes ses actions, y compris ses tests de Résistance + Endurer. Avec seulement un dé pour obtenir 3 réussites, le mineur n'est pas loin de l'asphyxie. Une fois inconscient, il perd deux points de vie par minute. Il n'y a plus qu'à espérer que les secours dégageront vite la galerie...

LA NAGE

La nage, sans être nécessairement une source de dommage, peut vite tourner au cauchemar lorsque l'élément aquatique se déchaîne.

Lorsqu'un personnage est plongé dans l'eau sans possibilité de trouver un appui, il doit effectuer un test de Mouvement + Nager à chaque minute avec un seuil de difficulté dépendant de l'agitation des flots.

En cas d'échec, le personnage boit la tasse pour cette minute et doit se référer aux règles d'asphyxie. Pour surnager, le personnage doit réussir à la prochaine minute un test de Mouvement + Nager avec le même seuil de difficulté qu'auparavant, augmenté du nombre de succès manquant.

Le seuil de difficulté du test de Résistance + Endurer en situation d'asphyxie due à l'absorption d'eau est fixé par celui du test de natation (l'agitation des flots).

Les conséquences d'une noyade sont les mêmes que l'asphyxie par absence d'oxygène et répondent aux mêmes règles (une fois inconscient, le noyé perd 5 points de vie par minute).

Exemple : Meffe (Résistance 2, Endurer 1, Mouvement 4, Nager 0) est précipité dans un cours d'eau de Courant Moyen. La fuite en nageant est sa seule alternative. Pour la première minute, il doit tenter un jet de Mouvement + Nager contre un SR de 3. Il lance 4 dés et obtient 3 succès, il continue. La minute suivante, il n'obtient que 2 succès à son test. Meffe est en train de se noyer ! Il doit donc tenter un test de Résistance + Endurer contre un SR de 3. Il lance 3 dés et obtient 4 succès ! Il ne souffre donc pas encore des effets de la noyade (mais son prochain test de Résistance + Endurer se réduit de 1 dé). Pour surnager, c'est-à-dire revenir à la surface, il doit tout de même obtenir 4 succès (3 du SR plus un succès manquant sur son précédent test de Mouvement + Nager). Bonne chance Meffe !

LE FEU

D'un point de vue technique, le potentiel de dommages infligé par le contact avec un feu dépend de son intensité précisée à partir de la table suivante.

À chaque Passe d'exposition à un feu, un personnage doit tester sa Résistance seule dont chaque succès permet d'annuler la

TABLE D'ASPHYXIE

<i>Fumée épaisse</i>	2R
<i>Fumée irritante</i>	3R
<i>Atmosphère raréfiée</i>	4R
<i>Absence d'oxygène</i>	5R

AGITATION DES FLOTS

<i>Courant Faible</i>	2R
<i>Courant Moyen</i>	3R
<i>Courant Fort</i>	4R
<i>Remous</i>	5R
<i>Tourbillon</i>	6R

TABLE D'INTENSITÉ DES FEUX

<i>Flamme de briquet</i>	1
<i>Flamme de torche</i>	2
<i>Feu de camp ou de cheminée</i>	3
<i>Brasier</i>	4
<i>Gaz enflammé</i>	5
<i>Feu chimique</i>	6

perte d'un point de Vie. Si le personnage porte des vêtements inflammables ou que le feu est transmis par une matière visqueuse (type napalm, cocktail Molotov, feu grégeois, lance-flammes), le nombre de points de Vie perdus lors d'un contact est automatiquement reporté et cumulé lors de la Passe suivante alors que ses vêtements prennent feu.

Exemple : Finn est le témoin de l'incendie d'une maison de son quartier. N'écoutant que son courage, il s'est engouffré dans la maison en proie aux flammes pour aider un enfant bloqué dans une pièce. Avant d'arriver dans la chambre, il doit franchir un mur de flammes que le MJ définit comme un brasier. Face à un potentiel de dommages de 4, le Fouineur teste sa Résistance de 3 pour deux succès. En s'élançant à travers les flammes, Finn perd donc deux points de Vie. Ses vêtements sont inflammables aussi continue-t-il de perdre deux points de Vie à la Passe suivante même s'il n'est plus en contact avec le feu. Avant de repartir avec l'enfant dans les bras et d'affronter une fois de plus l'incendie, Finn prend le temps d'éteindre ses vêtements.

POISONS, MALADIES ET RADIATIONS

Les dangers de Sombre-Terre ne sont pas toujours flagrants : certains sont plus insidieux et frappent un personnage par surprise. On peut ainsi parler de dommages diffus ou prolongés, catégorie dans laquelle on peut ranger les poisons, maladies et

radiations puisqu'ils répondent aux mêmes principes de règles. Chacun de ces types de sources de dommages peut ainsi être qualifié par sa Virulence qui indique un potentiel de dommages, mais surtout par sa période et sa Dispersion.

Ainsi, contrairement à un coup ou à une chute, un dommage diffus peut continuer de faire ses effets sans que le personnage puisse réagir. La période indique donc un laps de temps entre deux tests pour un même effet. Lorsqu'une période est dépassée, la victime doit de nouveau tester sa Résistance + Contrôler avec la Virulence pour Seuil de réussite.

En revanche, les dommages diffus peuvent s'atténuer d'eux-mêmes avec le temps. Ainsi la Dispersion indique de combien la virulence baisse à chaque nouvelle période.

Si un personnage réussit son test de Résistance + Contrôler, il ne souffre d'aucun dommage jusqu'au prochain test. Si un personnage réussit son test de Résistance + Contrôler et obtient autant de succès excédentaires que la virulence (c'est-à-dire que le jet donne autant de succès que le double de la virulence), les effets du poison ou de la maladie sont neutralisés. Des exemples de poisons figurent dans le chapitre consacré à l'Équipement, un peu plus loin.

EXEMPLES DE MALADIES

La Douve

Cette maladie n'est pas due à une infection bactériologique mais à un parasite vivant dans une eau polluée par des excréments de bétail. Une fois fixée sur un hôte, la larve se développe dans le système digestif où elle détourne l'alimentation à son profit. Les symptômes d'une infection par la douve commencent par une asthénie de plus en plus marquée, un amaigrissement de plus en plus rapide. Arrivé à maturité, le ver commence à dévorer son hôte...

Virulence : 1

Période : 1 semaine

Dispersion : 0

La Foudroyante

Cette fièvre hémorragique a déjà décimé des stallites entières de Solaria. Les soigneurs qui sont au courant de son existence sont très méfiants envers les Marcheurs qui viennent de ces contrées, d'autant plus qu'on ne connaît aucun moyen de lutter contre la Foudroyante. La contagion s'effectue par contact avec les victimes et s'avère rapide dans les limites confinées d'un stallite. Seuls les plus résistants peuvent en réchapper.

Virulence : 10

Période : 1 jour

Dispersion : 4

La Mordante

Cette maladie semble avoir pour foyer le Chaudron des Enfers et touche les chasseurs et vigilants ou Marcheurs qui traversent cette région hostile. Une fois contractée, la Mordante se manifeste par des démangeaisons puis par l'apparition de plaies suintantes difficiles à cicatriser. Cette maladie est longue et nécessite des soins intensifs. En dehors de sa niche écologique, la Mordante se propage par contact avec le sang des malades. En termes techniques, chaque point de Vie perdu correspond à une Blessure

re dont tout jet de Guérison est modifié négativement de 3 dés. Virulence : 5

Période : 1 semaine

Dispersion : 1

Des exemples de poisons figurent dans le chapitre consacré à l'Équipement, un peu plus loin.

LA GUÉRISON

Bien évidemment, tout dommage subi par un personnage n'est pas définitif. Les survivants de Sombre-Terre ont ainsi développé une grande capacité à guérir rapidement. De plus, même si la majeure partie des connaissances médicales de l'Avant a été perdue, la médecine reste une des fiertés de l'humanité.

Un blessé peut se rétablir de trois manières : il peut laisser faire la guérison naturelle, il peut se faire appliquer des soins ou faire appel à la médecine.

Avant de préciser chaque forme de récupération, rappelez-vous que chaque blessure doit être notée séparément et soignée de même.

LA GUÉRISON NATURELLE

Au bout d'une semaine après avoir été blessé, un personnage peut faire un test de Guérison. S'il a passé cette période en repos, il obtient automatiquement autant de succès que son score de Résistance + Régénérer, sans même avoir besoin de lancer les dés. Si le blessé a continué ses activités, le test est une situation de stress faisant appel à sa Résistance et à son talent Régénérer. Chaque succès ainsi obtenu permet alors de regagner un point de Vie réduisant d'autant une Blessure. Si un personnage souffre de plusieurs blessures, les points de Vie récupérés sont répartis le plus équitablement possible par ordre croissant de gravité des blessures.

Exemple : Un marcheur est de retour dans son stallite natal après une longue expédition dans l'Obscur. Il souffre de plusieurs blessures respectivement de 1, 2 et 4 points de Vie. Pris par diverses obligations, il n'a pas le temps de se reposer. À l'issue d'une semaine, notre marcheur lance donc cinq dés correspondant à la somme de sa Résistance et de son talent Régénérer. Avec 3 réussites, il peut donc regagner 3 points de Vie. Chaque blessure est ainsi diminuée tour à tour de 1 point jusqu'à épuisement du gain par la guérison. Au final, il ne lui reste plus que deux blessures de 1 (2-1) et de 3 (4-1), la première étant complètement guérie.

En cas d'échec au test de Guérison, l'état du blessé reste stationnaire à moins d'obtenir une Maladresse, auquel cas le blessé souffre d'une infection matérialisée par une nouvelle Blessure. La perte de Vie occasionnée par une infection est déterminée aléatoirement en lançant 1d6.

Remarque : Pour répartir équitablement les points de vie récupérés durant la semaine, le test de guérison doit, en principe, être effectué avant la semaine de récupération. De cette manière, le personnage pourra profiter de la récupération de ses points de vie au fur et à mesure que les jours de la semaine se passent. Bien entendu, le MJ devra s'adapter à tout changement éventuel de situation intervenant au cours de la semaine (d'une

situation de repos à une situation de stress, par exemple) en faisant procéder à un nouveau jet de dés si nécessaire.

LES SOINS

Parmi les habitants de Sombre-Terre, la pratique des soins est reflétée par un test Technique + Corps ou de Survie + Premiers Soins pouvant être utilisé dans deux situations différentes : l'urgence et l'assistance.

L'URGENCE

Toute Blessure subie par un personnage peut être immédiatement l'objet d'un test de Survie + Premiers Soins en Opposition Passive dont le Seuil est égal aux points de Vie perdus à cause de la blessure. En cas de réussite, la Blessure est stabilisée et ne s'aggravera pas.

D'autre part, tout résultat de 6 permet de récupérer instantanément 1 point de Vie, qui est aussi retiré à la blessure soignée, que le test soit réussi ou non.

Un échec ne donne rien à moins d'être une Maladresse. Dans ce cas, le soigneur se livre à une véritable boucherie et augmente d'un niveau l'Aggravation de la blessure (une légère s'aggrave comme une sérieuse, une grave comme une critique, etc.)

Si le soigneur ne dispose pas d'une trousse de premiers soins, il doit effectuer son test avec sa compétence Premiers Soins seule (sans y ajouter les dés de sa Connaissance Survie).

L'ASSISTANCE

L'assistance médicale permet de soutenir l'effort de guérison d'un blessé ou d'un malade remis entre les mains d'un chirurgien compétent. Le soigneur peut tenter un test de Techniques + Corps sur le blessé en opposition passive dont le seuil de réussite est égal au modificateur de douleur du patient (modificateur de douleur de la blessure la plus grave du patient). Tout succès excédentaire représente un dé de plus dans le jet de guérison naturelle du blessé.

Si le soigneur ne dispose pas d'une trousse de chirurgie, il doit effectuer son test avec sa compétence Corps seule.

Exemple : Imaginons que notre marcheur mentionné précédemment soit confié à un soigneur. Celui-ci lance 6 dés (Technique + Corps) lors d'une opposition passive de Seuil 1 (modificateur de douleur de la blessure de 4 points de Vie). Le soigneur dépasse le seuil de deux succès et modifie donc d'autant de dés le test de Guérison naturelle du marcheur. Ainsi, au lieu de lancer 5 dés, le marcheur pourra tester sa guérison à 7 dés. De même, en cas de repos, l'excédent de réussites obtenu par le soigneur est ajouté au score de Résistance + Régénérer.

LE MORAL

Les survivants de Sombre-Terre ne sont pas faits que de chair ; ils brûlent aussi d'une flamme nourrie d'espoirs et de rêves. Sans cette étincelle souvent vacillante, mais toujours prête à irradier,

l'humanité aurait disparu, engloutie par les ténèbres du noir nuage. Comme si une mystérieuse entité avait pris soin de veiller à ce que cette lumière intérieure ne soit jamais soufflée, les survivants ont peu à peu relevé la tête, et le défi.

L'Énergie est une ressource essentielle qui permet à un personnage de dépasser des obstacles qu'il n'aurait jamais imaginé dépasser, de repousser les limites du possible et de penser que, finalement, tout tunnel a sa sortie. D'un point de vue technique, l'Énergie peut fluctuer de manière importante. L'utilisation de cette ressource doit donc prendre en compte certaines règles essentielles, liées d'une certaine manière à ce qu'on pourrait nommer la santé psychique.

L'ÉPUISEMENT DE L'ÉNERGIE

Lorsqu'un personnage puise dans son Énergie jusqu'à réduire cette ressource à zéro, il tombe dans un état d'épuisement total et subit soudain tous les contrecoups des efforts accumulés.

En termes de règles, un personnage dont l'Énergie tombe à zéro est incapable d'agir. Plongé dans un état semi-comateux, il ne peut effectuer aucune action volontaire. S'il y est forcé, il pourra tout de même utiliser ses caractéristiques et ses connaissances, mais sans ses talents ni compétences.

Si jamais l'Énergie d'un personnage tombe en dessous de zéro, le malheureux se laisse glisser dans un état catatonique grave. Dans ce cas, incapable d'agir ou de communiquer, il ne peut tenter absolument aucune action, même si sa Vie est mise en danger.

RECHARGER LES BATTERIES

Dans un premier temps, le moyen le plus simple et le plus fréquent de regagner de l'Énergie consiste à se reposer. Une nuit de repos complète et à l'abri de tout danger permet de regagner automatiquement un point d'Énergie. Ainsi, dormir emmitoufflé dans une peau de yak auprès d'un feu de camp mourant n'est pas considéré comme une nuit de repos, de même que participer à des tours de garde.

Dans un second temps, certaines circonstances heureuses et extraordinaires peuvent permettre de regagner un point d'Énergie automatiquement. Selon la situation des personnages, le MJ pourra estimer quel type d'événement est à même de provoquer un regain d'Énergie. Ainsi, pour des marcheurs qui ont passé plusieurs semaines dans l'Obscur dans les pires conditions, le simple fait de voir le puits de lumière d'un stallite à l'horizon justifie l'octroi d'un point d'énergie. En revanche, il faudra des événements un peu exceptionnels pour une personne protégée au quotidien.

Enfin, un discours particulièrement enflammé et motivant peut redonner un sursaut de courage et d'énergie à des troupes dans l'Obscur. Techniquement, un personnage dont l'Énergie est supérieure à zéro peut effectuer un test de Trempe + Motiver avec pour seuil de réussite le modificateur d'Hostilité du milieu dans lequel il se trouve, éventuellement ajusté par la situation particulière du groupe (exemple : on ne comptera pas l'indice de Vents/poussières, si les personnages sont dans une grotte...). En cas de réussite, les personnages visés regagnent un point d'éner-

gie. De plus, en accord avec le principe du dépassement, tout excédent de succès permet à chaque personnage hormis l'initiateur de la motivation de gagner autant de points d'énergie en plus. Sinon, le personnage a simplement perdu son temps, à moins d'avoir obtenu une maladresse, auquel cas il perd un point d'énergie.

Exemple : Un marcheur-prôneur fait partie d'un convoi. Cerné par des voutures, le groupe commence à désespérer de revoir un jour son stallite. Conscient de son devoir de meneur d'hommes, le prôneur entreprend de haranguer sa petite troupe.

Le milieu dans lequel évolue le groupe a pour modificateur d'hostilité - 3 ce qui détermine un seuil de difficulté de 3 pour le test Trempe + Motiver. Notre prôneur commence son prêche enflammé et lance 6 dés pour obtenir 4 succès. Grâce à son sermon passionné, chacun des membres du groupe gagne deux points d'Énergie (1 de base + 1 pour le dépassement).

Les motivations initiées par les personnages peuvent prendre de nombreuses formes selon les castes ou les cultures. Ainsi certains pratiqueront quelque rituel guerrier, tandis que d'autres préféreront les petites fêtes improvisées, à moins qu'ils ne choisissent d'écouter une ballade jouée par un bon musicien. Dans tous les cas, l'utilisation de son talent Motiver par un joueur nécessite d'être joué autour de la table, avant de lancer les dés.

Notez enfin que tout gain d'Énergie par un des moyens mentionnés dans ce chapitre ne peut amener le score d'Énergie temporaire au-delà du score maximal déterminé à la création du personnage.

LE COMBAT DE MASSE

Les tambours tonnent, les hurleurs excitent les deux armées, et déjà les javelots sifflent retombant dans une grêle bruyante ponctuée de râles. Et tous se lancent, criant pour se vider la tête et l'emplit de courage. La charge est un pur moment d'ivresse jusqu'au choc des guerriers, un chaos colérique fait de rage incontrôlable et de haine aveugle. La frénésie guerrière emporte tout. On frappe, on tue, on démembre, on décapite, on meurt dans une cacophonie d'apocalypse. La confusion est le seul ordre qui règne encore, bientôt supplanté par la fureur et l'enivrement du sang...

La Croisade de la Ville Mouvement

La plupart des combats qui émaillent la vie des marcheurs de Dark Earth impliquent le plus souvent un petit nombre de protagonistes. Ils sont alors gérés par les règles d'affrontement classique, décrites précédemment. Mais il arrivera parfois aux marcheurs incarnés par les joueurs d'être impliqués dans des combats de masse. Dans ce cas, le MJ peut se référer aux règles qui suivent.

LES FORCES EN PRÉSENCE

La première chose que le MJ devra établir est la puissance comparée des deux forces armées. On parle bien de deux forces, car un combat de masse oppose pratiquement systématiquement

deux armées, des alliances se formant naturellement lorsque plus de deux groupes s'affrontent.

Le meneur de jeu doit d'abord attribuer un certain nombre de dés aux deux camps opposés, en tenant compte du rapport de force. Attention ! Le MJ doit être conscient qu'à moins de vouloir pénaliser très sévèrement les personnages de ses joueurs, il est préférable que le camp des PJ dispose d'un nombre de dés strictement supérieur à celui de son adversaire. Le tableau des pertes humaines (voir plus loin) se lit, dans tous les cas, du point de vue des PJ.

Le camp des joueurs dispose au départ de dix dés à lancer. Chacun de ces dés représente, globalement, un dixième des effectifs de l'armée (ou du groupuscule). Si, par exemple, l'armée des joueurs est constituée de 2000 hommes, chaque dé représente environ 200 hommes. Si l'effectif du camp des joueurs est de 100 hommes, chaque dé représentera alors 10 hommes.

Pour déterminer les dés de l'opposition, le MJ divise le nombre d'effectifs du camp adverse par le nombre d'effectifs correspondant à un dé - qu'il vient juste de calculer - en arrondissant à l'entier le plus proche.

Ainsi, pour reprendre les exemples précédents, si chaque dé représente 200 hommes et que l'armée adverse est constituée de 1500 hommes, le MJ en déduit que cette dernière disposera de $(1500/200) = 7,5$, arrondi à 8 dés. Dans le deuxième exemple, si l'effectif des adversaires des joueurs est de 70, on obtient pour eux un nombre de dés égal à $(70/10) = 7$ dés.

Puis, le MJ applique des malus à l'une ou l'autre des armées, pour traduire les faiblesses qu'elle exprime par rapport à l'adversaire dans un domaine particulier. C'est le MJ qui décide des critères qu'il estime les plus appropriés à la situation. En voici quelques exemples :

Camp le moins bien armé : - 1 dé
Camp le moins bien protégé : - 1 dé
Camp le moins bien entraîné : - 1 dé
Camp le moins organisé : - 1 dé
Autres critères (moral, faiblesse physique...) : - 1 dé

Exemple : Lors de la célèbre croisade de la ville mouvement, une armée de dix mille croisés a affronté dix mille guerriers de la légion des damnés. Chaque dé représente mille hommes, de part et d'autre. En comparant les deux armées, le MJ estime que la légion des damnés est moins bien armée (-1 dé), moins bien protégée (-1 dé), moins bien entraînée (-1 dé) et moins bien organisée (-1 dé). Le camp des joueurs lancera donc 10 dés, tandis que celui de la légion des damnés n'en disposera que de 6.

Puis, le MJ doit définir le type d'adversaire que les PJ sont susceptibles d'affronter dans l'armée adverse. L'idéal est de disposer des fiches de personnages individuelles de ces adversaires, et de les classer par ordre de puissance, selon quatre catégories :

- adversaire très puissant (exemple : chef de guerre)
- adversaire puissant (exemple : lieutenant)
- adversaire moyen (exemple : soldat de base)
- adversaire faible (exemple : esclave)

Les PJ, en effet, devront affronter certains de ces adversaires dans des duels à un contre un.

LES PERTES DU CAMP DES PJ

Une fois le type d'adversaires défini et le nombre de dés établi pour les deux camps, le MJ va décomposer le combat de masse en trois étapes.

La première d'entre elle consiste à déterminer les pertes du camp des PJ, sans les révéler immédiatement aux joueurs. Ceci doit être fait dès le début, pour une raison simple : si la bataille s'est mal déroulée pour l'armée des PJ, cela se retranscrira au niveau des combats individuels que chacun d'entre eux devra livrer, qui seront très difficiles. À l'inverse, si le camp des PJ a massacré ses adversaires sans perdre trop de forces, les combats des PJ seront plus faciles.

Le meneur de jeu procède donc à un jet d'opposition active entre les forces du camp des PJ et celles du camp adverse (dans l'exemple de la croisade de la ville mouvement, 10 dés doivent être lancés pour le camp des PJ, et 6 dés pour les forces damnées). Pour impliquer ses joueurs dans ce jet de dés très important, le meneur de jeu peut répartir les dés du camp des PJ parmi ses différents joueurs. Si, par exemple, le camp des PJ dispose de 10 dés et que le MJ a cinq joueurs à sa table, chacun d'entre eux lancera deux dés. Le MJ comptabilise le nombre total de succès ainsi obtenus. Puis, de son côté, il lance secrètement les dés du camp adverse (6 dés, dans l'exemple précité) et comptabilise les succès qu'il obtient. Au nombre de succès obtenus pour le camp des PJ, le MJ soustrait le nombre de succès qu'il a obtenus pour le camp adverse. Le résultat lui permet de se référer à la table suivante. Attention ! Le MJ ne doit pas encore révéler l'issue de la bataille à ses joueurs. Ils ne l'apprendront qu'à la fin de leurs propres combats individuels.

TABLE DE RÉSOLUTION DE LA BATAILLE

Effectuez la différence entre : (Succès du camp des PJ) – (Succès du camp adverse) et reportez-vous au chiffre obtenu. Les résultats se lisent du point de vue des PJ.

5 et + : Triomphe. Le camp adverse a subi une véritable correction. Les pertes humaines du camp des PJ s'élèvent à 1/10^e des effectifs de départ seulement. Le combat des PJ sera très facile (Péril 1, dans la table suivante).

4 : Victoire totale. Le camp adverse s'est vu infliger une sévère défaite. Les pertes du camp des PJ se chiffrent à 2/10^e des effectifs de départ. Le combat des PJ sera facile (Péril 2).

3 : Large victoire. Les pertes du camp des PJ sont relativement limitées, et s'élèvent à 3/10^e des effectifs de départ. Le combat des PJ sera relativement facile (Péril 3).

2 : Courte victoire. Le camp des PJ a remporté une victoire serrée, et compte tout de même des pertes humaines importantes, qui se chiffrent à près de la moitié des effectifs de départ. Le combat des PJ sera d'un niveau moyen (Péril 4).

1 : Victoire amère. La bataille a été très rude pour le camp des PJ, qui a perdu plus de la moitié de ses hommes. Le combat des PJ sera plutôt difficile (Péril 5).

0 : Victoire à la Pyrrhus. Le camp des PJ a gagné la bataille, mais le prix a été terrible, puisque 6/10^e des hommes qui ont pris part à l'affrontement y ont laissé la vie. Le combat des PJ sera difficile (Péril 6).

-1 : Défaite. Le camp des PJ a perdu la bataille. 3 hommes sur 10 seulement ont survécu, dont peut-être les PJ, s'ils ont gagné leur combat individuel. Ce combat sera très difficile (Péril 7).

-2 et - : Déroute. Le camp des PJ a subi une véritable correction. Les pertes humaines sont considérables, puisqu'on ne compte que de 2/10^e de survivants parmi les effectifs de départ. La tâche qui attend les PJ au niveau de leurs combats individuels sera herculéenne (Péril 8).

Exemple : Lors de la Première étape de la Bataille, le MJ a obtenu 5 succès tandis que les PJ en ont obtenu 7. (7-5) = 2. En consultant la table, le MJ constate qu'il s'agit d'une Courte Victoire, dont le Péril est fixé à 4.

LES COMBATS INDIVIDUELS DES PJ

Une fois la résolution de la bataille établie, il faut à présent déterminer le type et le nombre d'ennemis que chaque PJ va devoir affronter. Chacun d'eux doit lancer un nombre de dés égal au Péril déterminé précédemment, comptabiliser les succès, puis se reporter à la table suivante :

TABLE DES COMBATS INDIVIDUELS

Nombre de succès	Le PJ doit combattre
0	1 adversaire faible
1	1 adversaire moyen
2	2 adversaires faibles (l'un après l'autre)
3	1 adversaire faible et 1 adversaire moyen
4	1 adversaire puissant
5	1 adversaire puissant, puis 1 moyen
6	1 adversaire puissant, 1 moyen, et 1 faible
7	1 adversaire puissant, puis 2 moyens
8	1 adversaire très puissant
9	1 adversaire très puissant et 1 adversaire puissant

Exemple : Le Péril de la bataille précédente (Courte Victoire) était niveau 4. Chaque PJ lance donc 4 dés et comptabilise les succès. Guillaume en obtient 3. Son personnage devra donc combattre 1 adversaire faible et 1 adversaire moyen.

Remarque : Après avoir déterminé leurs adversaires individuels, les PJ ont parfaitement le droit de se les répartir à leur guise. Si, par exemple, le personnage de Frédéric doit combattre 3 adversaires alors que celui de Fabrice n'en a qu'un seul à affronter, Frédéric et Fabrice peuvent s'entendre pour affronter chacun deux adversaires.

LES EFFETS PSYCHOLOGIQUES

Le carnage auquel les personnages joueurs ont participé peut avoir un fort impact sur leur psyché. À l'issue du combat, le MJ réclamera à chaque personnage un jet de Trempe + Surmonter, contre un SR égal à 4. Si le test est réussi, le PJ a plus ou moins bien surmonté le trauma (bien cela ne l'ait pas empêché de se comporter comme une «bête» au cours de l'affrontement, ce qui le marquera, de toute façon). Si le test échoue, le personnage est très marqué. Peut-être a-t-il, par mégarde, blessé ou même tué un des siens ? Ou bien est-ce la boucherie à laquelle il a assisté qui le traumatise ? Il peut s'agir, plus simplement, du contrecoup à l'incroyable débauche d'énergie et d'adrénaline à laquelle il s'est livré. À vous de déterminer les raisons de cet état, mais les symptômes sont à peu près les mêmes : un état d'hébétéude, qui durera plus ou moins longtemps, selon les cas.

Pour sortir le PJ de sa torpeur, il faut qu'un tiers (un prôneur de type Gaillard, par exemple) réussisse un test de Trempe + Motiver de SR 4 également. Un seul test de ce genre peut être tenté par jour. Si le test est réussi, le PJ reprend peu à peu le dessus. Si le test échoue, il passe une nouvelle journée dans un état de choc.

LA SURVIE

Le vent glacé transperce vos épais vêtements en rug. La poussière noire et opaque encombre vos poumons et vous coupe le souffle. Mais le plus insupportable est cette obscurité poisseuse et perpétuelle contre laquelle votre maigre lampe à huile ne peut pas grand-chose. Cette immensité noire et cette plaine dévastée se confondant à l'infini avec les ténèbres du monde vous glacent d'effroi, plus encore que ce vent si vif qu'il en devient abrasif. Mais vous serrez les dents, vous retrouvez votre confiance en sentant sur votre dos la bête que vous avez abattue ainsi que les gourdes d'eau potable parcimonieusement consommée. De toute manière, la carte du marcheur est juste, le stallite se trouve à trois jours de marche et vous avez contourné la mort-zone de la Gorgone. Le plus dur est passé : vous allez bientôt pouvoir transmettre le message...

Sombre-Terre est un univers particulièrement hostile envers l'être humain. Celui-ci pense constamment à la survie, à la poursuite quotidienne de son existence. La faim, la soif, le froid, les poisons, la radioactivité sont des afflictions qui frappent régulièrement les communautés humaines. Il est ainsi significatif que les humains se désignent la plupart du temps comme les Survivants de Sombre-Terre. Il est donc important que vous puissiez mesurer, en tant que joueur ou meneur de jeu, la capacité de survie d'un personnage ainsi que tous les éléments mettant en jeu ce combat quotidien. Les règles qui suivent peuvent paraître touffues, mais elles permettent elles aussi de typer en terme de jeu l'univers. À vous de les adapter en fonction de la teneur des aventures que vous jouerez. De toute manière, un bon meneur de jeu est celui qui sait faire oublier la technique nécessaire au jeu, et mieux encore, s'en passer sans paraître arbitraire.

LE MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ

La règle principale de la survie s'appuie sur le modificateur d'hostilité, répondant comme son nom l'indique à la règle du principe des modificateurs.

Ainsi, le modificateur d'hostilité est un malus induit par le milieu et les conditions générales dans lesquels évoluent les PJ. Il simule la dureté de l'environnement dans lequel se déplacent les personnages lors de leurs trajets dans l'Obscur. Sa valeur est généralement comprise entre — 1 et — 6, voire plus dans certains cas extrêmes.

Une fois un modificateur d'hostilité fixé par le meneur de jeu (à l'aide de la table ci-dessus ou selon les indications propres aux milieux décrits un peu plus loin), les personnages qui y sont exposés devront lutter contre ses dangers en utilisant au mieux leur expérience et leur équipement. Les règles qui sont expliquées plus avant dans ce chapitre décriront les aspects de la survie, mais sachez d'ores et déjà qu'un milieu hostile peut affaiblir et finalement venir à bout du plus endurci des marcheurs. Ainsi, les intempéries de Sombre-Terre peuvent non seulement réduire les potentiels d'action des personnages, mais aussi leur causer des dommages.

Il est donc important d'avoir une connaissance immédiate de ce modificateur durant le déroulement de la partie. Nous proposons au MJ de matérialiser ce malus par un dé de couleur ou de taille notable posé sur la bonne face (ou tout autre système de marquage) et rappelant à tout le monde le malus applicable à toutes les actions. Ce dé peut être changé en fonction des milieux traversés.

Exemple : les PJ se trouvent dans un désert particulièrement chaotique. Le MJ décide que le modificateur d'hostilité sera de - 4. Il pose un dé montrant à tous 4. Si les PJ passent dans une plaine ou seule l'obscurité règne, le MJ tourne le dé pour que tous puissent voir - 2, nouveau modificateur d'hostilité établi par le MJ.

LES MILIEUX

Le monde de Dark Earth est décrit en terme de règles selon dix milieux géographiques génériques qui présentent chacun des particularités géographiques, climatiques et d'obscurité dont la somme donne la valeur du modificateur d'hostilité.

Il est possible d'inventer et d'ajouter d'autres milieux, qu'il faudra alors définir en termes de règles, selon le modèle présenté ci-dessous.

ÉCHELLE DES MILIEUX HOSTILES

0	très praticable (route, températures agréables, lumière solaire, etc.)
- 1	praticable mais recelant des pièges.
- 2/-3	milieu difficile (tempêtes régulières, géographie tourmentée).
- 4/-5	très dangereux, où seul un expert peut survivre.
- 6 +	extrêmement dangereux, très souvent mortel.

DESCRIPTION DES MILIEUX

Il est important de garder à l'esprit que tous les milieux, en dehors des stallites, sont soumis à une obscurité importante. Cette nuit perpétuelle a pour origine la présence d'une couche de matières sombres dans l'atmosphère, une sorte de poudre fuligineuse mélangée à des gaz noirâtres empêchant les rayons du soleil d'exercer leur rôle bienfaiteur. Ce phénomène communément désigné comme le noir-nuage est plus ou moins épais selon les endroits, changeant ainsi la densité de l'obscurité. Normalement, le noir-nuage produit une obscurité qui induit un modificateur d'hostilité compris entre -1 et -3 en fonction des milieux. Cet aspect entre en compte dans la détermination du modificateur d'hostilité. Notez que ce malus correspond à des individus habitués à cet univers et que des humains de l'Avant en souffriraient beaucoup plus. En effet, les personnages de Dark Earth sont des survivants qui ont pu développer des capacités accrues de perception nocturne, sans être pour autant nyctalopes.

Les stallites sont pratiquement les seuls endroits régulièrement éclairés par la lumière du soleil : les célestes ne sont donc pas soumis à ce type de malus. Enfin, il peut arriver que le noir-nuage se disperse quelque peu temporairement, jusqu'à laisser filtrer quelques traces de lumière baignant ainsi la région chanceuse dans un crépuscule plus supportable par les personnages. Ces événements font l'objet de prédictions, de rumeurs et même de légendes.

FORMAT DE DESCRIPTION DES MILIEUX

Par milieu sont listés les différents dangers dont la somme détermine le modificateur d'hostilité. Voici la présentation standard de ces milieux :

Nom : nom générique du milieu. Il arrive très souvent que les survivants utilisent ces noms génériques pour nommer le monde qui les entoure.

Description : Le MJ pourra se rapporter à la partie III de ce livre, Sombre-Terre, pour une description extensive de chacun des dix milieux.

Temps de survie : c'est la période de temps entre chaque jet de survie demandé au PJ qui traverse ce milieu.

Les dangers : C'est la liste des dangers propres au milieu décrit. Chacun est mesuré par un modificateur négatif qui servira à mesurer les Dommages subis par le personnage s'il n'arrive pas à survivre dans ce milieu.

- spécial : ce danger est spécifique au milieu traversé (radioactivité, sables corrosifs, poches de gaz, etc.). Le MJ est invité à consulter la partie III de ce livre, Sombre-Terre.

- froid : la baisse de la température peut tuer n'importe quel survivant.

- poussières/vents : les vents et les poussières peuvent asphyxier des personnages trop aventureux.

- faim : principal souci lorsque l'on traverse Sombre-Terre ;

- soif : second souci quand on voyage.

- lumière : le score induit par le manque de lumière. Contrairement aux autres intempéries, ce danger s'attaque plutôt au moral des voyageurs. En termes techniques, les dommages infligés par ce danger touchent plutôt l'Énergie que la Vie.

Les dangers indiqués pour chaque milieu ne sont que des exemples. Le MJ est invité à les transformer en fonction de ses idées et de ses régions.

• LES MONTAGNES

Ce milieu est fréquemment traversé car de nombreux stallites sont construits parmi les pics des massifs de Sombre-Terre.

Temps de survie : semaine

1 Spécial : - 1

2 Froid : - 1

3 Poussières/vents : 0

4 Faim : - 1

5 Soif : 0

6 Obscurité : - 1

Modificateur d'hostilité : - 4

• LES RUINES

Immenses vestiges des installations et des villes de l'Avant, les ruines sont jonchées de pierres et de morceaux de métal tordu, et sont souvent très poussiéreuses, voire parfois radioactives.

Temps de survie : jour

1 Spécial : - 2

2 Froid : 0

3 Poussières/vents : -1

4 Faim : 0

5 Soif : 0

6 Obscurité : - 1

Modificateur d'hostilité : -4

• LES SOUTERRAINS

Galeries naturelles, cavernes ou réseaux de l'Avant, les souterrains constituent des refuges très convoités, malgré leurs dangers inhérents.

Temps de survie : jour

1 Spécial : - 2

2 Froid : 0

3 Poussières/vents : 0

4 Faim : 0

5 Soif : 0

6 Obscurité : - 2

Modificateur d'hostilité : - 4

• LE NOIR-NUAGE

Depuis l'avènement des dirigeables, le noir-nuage, constitué de particules poisseuses en suspension, est devenu un milieu à part entière, avec lequel les explorateurs de l'ère du contact doivent se familiariser.

Temps de survie : semaine

1 Spécial : - 1

2 Froid : 0

3 Poussières/vents : - 2

4 Faim : - 1

5 Soif : - 1
 6 Obscurité : - 1
 Modificateur d'hostilité : -6

• LES GLACES

Ce milieu comprend glaciers et banquises, mais aussi tout autre milieu fortement enneigé.

Temps de survie : Jour
 1 Spécial : 0
 2 Froid : - 3
 3 Poussières/vents : - 1
 4 Faim : -1
 5 Soif : 0
 6 Obscurité : - 1
 Modificateur d'hostilité : -6

• LES MERS

Les vaisseaux des compagnies commencent à s'aventurer sur les immenses étendues océaniques de Sombre-Terre, aux dangers innombrables. L'absence de lumière rend les flots aussi noirs que de l'encre de seiche.

Temps de survie : jour
 1 Spécial : - 2
 2 Froid : - 1
 3 Poussières/vents : - 2
 4 Faim : -1
 5 Soif : 0
 6 Obscurité : - 1
 Modificateur d'hostilité : -7

• LES DÉSERTS

Rares, ils sont très souvent traversés par de violentes tempêtes de poussière.

Temps de survie : jour
 1 Spécial : 0
 2 Froid : 0
 3 Poussières/vents : - 2
 4 Faim : - 1
 5 Soif : - 3
 6 Obscurité : - 1
 Modificateur d'hostilité : -7

• LES CHAOS

Ce sont les chaos rocheux nés des bouleversements du Cataclysm. Ces régions sont très difficiles à traverser du fait des éboulements et glissements de terrain fréquents.

Temps de survie : jour
 1 Spécial : - 2
 2 Froid : - 1
 3 Poussières/vents : 0
 4 Faim : - 1
 5 Soif : - 1

6 Obscurité : - 2
 Modificateur d'hostilité : -7

• LES MARAIS

Zones où la terre et l'eau croupie forment un bournier peu praticable, propice à des dangers sournois tels que des sables mouvants.

Temps de survie : demi-journée
 1 Spécial : - 2
 2 Froid : 0
 3 Poussières/vents : 0
 4 Faim : - 2
 5 Soif : - 2
 6 Obscurité : - 2
 Modificateur d'hostilité : -8

• LES MORTEZONES

Le milieu le plus difficile de Sombre-Terre. Ce sont les endroits maudits où la lumière est comme absorbée par les ténèbres, où les forces invisibles et mortelles de la radioactivité opèrent.

Temps de survie : heure
 1 Spécial : - 2
 2 Froid : - 2
 3 Poussières/vents : - 1
 4 Faim : - 2
 5 Soif : 0
 6 Obscurité : - 3
 Modificateur d'hostilité : -10

SURVIE

Un personnage a à sa disposition deux atouts pour contrecarrer les effets d'un modificateur d'hostilité : son matériel et son aptitude Survie, ainsi que les compétences qui en découlent. Il existe aussi une règle d'or dans un monde aussi hostile que celui de Dark Earth : le meilleur moyen de survivre est de s'entraider.

LE MODIFICATEUR DE SURVIE

Dans un premier temps, le matériel du personnage peut être d'un grand secours. Ainsi, chaque objet utile en milieu hostile se voit accompagné d'un indice de survie qui est soustrait au facteur du danger qu'il contre directement. Par exemple, une lampe à huile possède un indice de 1 qui est enlevé au danger «obscurité» du milieu. Un manteau épais en fourrure de loup possède un indice de 2 qui est enlevé au danger «froid» si nécessaire. De même, les rations d'eau et de nourriture ont elles aussi un indice de survie respectivement soustrait aux dangers «soif» et «faim». Une fois cette réduction du modificateur d'hostilité effectuée, deux situations sont possibles. Si celui-ci est toujours négatif, appliquez la règle du test de survie, sinon le personnage, bien équipé, arrive à survivre et à surmonter les difficultés du milieu qu'il traverse.

Exemple : Dillon et ses compagnons traversent les marécages du Chaudron des Enfers pour tenter de rallier le stallite de Phénice. Le modificateur d'Hostilité de ce milieu est fixé à - 8. Un compagnon proche de Dillon porte un lanterne dont l'indice de 2 annule le danger «obscurité» de ce milieu. De plus, Dillon porte encore des réserves de nourriture qui lui permettent d'annuler celui de «faim». Au final, une fois modifié par son équipement, le modificateur d'Hostilité du marécage est ramené à - 4.

LE TEST DE SURVIE

Si après avoir pris en compte l'équipement de survie des personnages, le modificateur d'hostilité est toujours négatif, le meneur de jeu doit demander à chaque personnage concerné un test de survie.

Pour chaque milieu, un temps de survie est donné. Normalement, le personnage doit faire un test de survie par intervalle de temps indiqué. En tant qu'artisan de la tension dramatique et de la dynamique de l'histoire, le meneur de jeu peut faire varier ces temps en fonction du suspense ou de sa volonté d'affaiblir plus ou moins rapidement les personnages. Il faut noter que l'eau, les rations alimentaires ainsi que les produits de la chasse donnent des bonus de survie pour une journée. Lorsqu'ils sont pris en compte, il n'est pas besoin de tenir compte du score en danger de faim et de soif pour les temps de survie inférieurs à la journée.

Ce test est effectué en fonction de l'aptitude Survie du personnage, éventuellement augmentée d'une compétence correspondant au milieu traversé. Chaque réussite est soustraite au malus d'hostilité qui reste après le décompte des objets de survie. Cette action symbolise toutes les précautions que peut prendre le personnage, ainsi que les astuces qu'il a pu glaner grâce à son expérience, de manière à lutter efficacement contre les dangers souvent mortels d'un milieu.

À l'issue de ce test, si le résultat est encore négatif, le résultat final compte comme un modificateur négatif à toutes les actions du personnage. En revanche, si le résultat est supérieur ou égal à zéro, le personnage a réussi à surmonter l'épreuve sans plus de conséquences. Enfin, si le modificateur final est positif, il peut «distribuer» une partie de ce résultat à ses compagnons sous forme de réussites automatiques. Cette répartition n'est valable que pour les personnages qui sont à proximité du survivant et s'applique au test de survie de ceux qu'il aura désignés. Ce point de règles simule ainsi l'entraide possible entre les membres d'un même groupe, à savoir les conseils, les soutiens psychologiques et les dons de nourriture, de lumière et de boisson.

Exemple : Dillon doit faire face à un modificateur d'Hostilité de - 4. Avant de continuer sa progression dans le Chaudron des Enfers, il doit tester sa Survie augmentée de la compétence Marais, ce qui nous donne dans ce cas 5 dés. Le résultat ne donne que 2 succès, aussi tous les autres tests pour la période indiquée seront réduits de deux dés.

LES DOMMAGES DUS AUX INTÉMPÉRIES

Si un personnage n'arrive pas à contrecarrer le modificateur d'hostilité, il peut subir des dommages et même mourir d'épui-

LE MATÉRIEL DE SURVIE

- Les Vêtements permettent de lutter contre le Froid.
- L'Éclairage permet de lutter contre l'Obscurité.

L'indice de survie apporté par l'Éclairage peut être partagé entre plusieurs personnages, s'ils se trouvent dans son rayon d'utilisation.

- L'Eau ou les distillateurs permettent de lutter contre la soif.

Lorsque le milieu ne manque pas d'eau (exemple : les marais, mais pas les déserts), l'indice du distillateur permet de réduire le danger Soif. De plus, un test de Survie + Milieu modifié et réussi permet de réduire ce danger d'autant de niveaux que de succès obtenus. Ces derniers peuvent être répartis entre les membres du groupe ou stockés si les personnages sont équipés de contenants adéquats.

- Les Rations permettent de lutter contre la faim.
- Un test de Survie + Milieu ou Animal modifié et réussi permet de réduire ce danger. Chaque succès obtenu permet de réduire la Faim d'autant de niveaux qui peuvent aussi être répartis entre les membres du groupe. Ces succès ne valent que pour une journée.*

- Les Filtres permettent de lutter contre les poussières et les vents.

Note : Reportez-vous au chapitre L'Équipement pour plus de détail sur ces matériels.

sement, de faim, de soif ou bien de froid. Ainsi, à la fin de chaque temps de survie, le modificateur d'hostilité restant est converti en dommages résultant des dangers propres au milieu traversé.

Ces dommages subis par le personnage sont d'une nature différente de ceux reçus durant un combat ; on les notera donc sous l'intitulé «intempéries» plutôt que «blessures». Si le meneur de jeu le souhaite, ou s'il le juge nécessaire, il est possible de déterminer aléatoirement de quel type de danger le personnage a pu souffrir. Dans ce cas, on peut lancer un dé à 6 faces et consulter le danger correspondant sur la fiche de milieu traversé.

Si le résultat indique «Spécial», le meneur de jeu est invité à inventer un danger propre au milieu, à l'exemple des borbiers décrits dans la partie III de ce livre, intitulée Sombre-Terre.

Si le danger déterminé indique 0, il est possible de retirer le dé pour un nouveau résultat, à moins que le meneur de jeu utilise son bon sens pour déterminer quel danger est le plus adéquat.

Une fois déterminée la nature du danger, celui-ci inflige des dommages équivalents au score indiqué par la fiche de milieu. Cependant, notez bien que ces dommages reçus ne peuvent pas être supérieurs au malus d'hostilité tel qu'il a été fixé après modification par l'équipement et le test de survie.

Enfin, comme toute autre atteinte à l'intégrité physique d'un personnage, il est possible de tenter un encaissement en accord avec les règles décrites dans le chapitre consacré à la Santé, un peu plus haut. Cela fait, les points de vie éventuellement perdus sont inscrits sous l'intitulé «Intempéries» de la feuille de personnage.

Exemple : À la fin d'une demi-journée passée à progresser péniblement dans les marécages, Dillon supporte mal les intempéries de ce milieu hostile. Le modificateur d'Hostilité étant toujours négatif, il souffre de dommages liés aux dangers du marais. En l'occurrence, le meneur de jeu estime que le voyageur souffre de la soif. Dillon devrait donc subir 2 points de dommages. Avant de les noter sur sa fiche, le joueur de Dillon procède à un jet d'encaissement avec trois dés (soit son score de Résistance) et n'obtient une seule réussite. Dillon perd donc $2 - 1 = 1$ point de Vie, qu'il doit sous l'intitulé «Intempéries» de sa feuille de personnage. Les pertes ne sont pas encore trop graves, et Dillon semble bien s'en sortir. Mais pour combien de temps encore ?

Le malus dû à la perte de Vie par les intempéries n'est pas cumulable avec celui, éventuel, d'autres blessures. Seul le plus important est pris en compte.

Si un groupe subit des dégâts infligés par un milieu, tout personnage peut utiliser ses compétences de survie animales et végétales pour soigner ce type de dommages. Ainsi, les animaux capturés pourront lui fournir des fourrures pour se prémunir du froid. Leur sang pourra le désaltérer et leur viande le nourrir. Sa compétence survie dans le milieu peut être aussi utilisée pour soigner les autres types de dommages, comme les poussières/vents.

En général, l'utilisation de ces compétences n'est possible que lorsqu'on a réussi à faire face à l'hostilité du milieu, c'est-à-dire lorsque le modificateur d'hostilité a été ramené à zéro. Par exemple, il est difficile de chercher de la nourriture au beau milieu d'une tempête de neige. Ainsi, pour indication, les tests de lutte contre les dommages des intempéries s'effectuent dans l'intervalle du temps de survie indiqué par le milieu.

Les atteintes dues à l'Obscurité ne touchent pas la Vie mais uniquement l'Énergie, dont la récupération répond à des règles expliquées dans le chapitre consacré à la Santé.

LE PISTAGE

Dans l'Obscur, la survie passe souvent par la capacité du marcheur à assurer sa pitance, en pistant les créatures dont il a pu repérer les traces, puis en les abattant.

Pour pister ainsi des traces dans l'Obscur, qu'il s'agisse d'individus ou d'animaux, le marcheur doit tenter un jet de Survie + Pistage contre un SR égal à la valeur absolue du modificateur modifié d'Hostilité. Si, par exemple, le milieu des Chaos, normalement de -7, passe à -3 grâce à l'équipement du marcheur, ce dernier devra procéder à un jet de Survie + Pistage contre un SR égal à 3.

Si le jet est réussi, le marcheur parvient à remonter la piste durant une heure. En cas d'échec, le marcheur a perdu la trace de sa proie. Il a droit à un ultime jet de Sens + Chercher pour la retrouver, contre le même seuil de réussite (3 dans l'exemple précédent). Selon l'ancienneté des traces et l'éloignement de la proie, le MJ réclamera un ou plusieurs jets de Pistage.

Si le marcheur traque un animal et parvient à l'abattre, il devra rapidement passer à l'étape du dépeçage. Un jet de Survie + (animal concerné) permettra de dépecer et découper correctement l'animal, et le «transformer» ainsi en nouvelles rations. En fonction du nombre de succès à ce jet, le MJ accordera plus ou moins

de rations, à son appréciation (au maximum une dizaine pour un volve, le double pour un razorback ou un yack).

LE CONTRÔLE DES BESOINS

Du fait de leur constante lutte contre une nature désormais hostile, les habitants de Sombre-Terre ont réussi à développer des techniques permettant d'influencer leur métabolisme, lorsqu'ils se trouvent en situation de survie.

D'un point de vue technique, les personnages qui sont soumis à de graves intempéries peuvent utiliser leur talent Contrôler pour réduire les dommages causés par les intempéries. L'usage de ce talent n'est possible qu'entre deux tests de survie et nécessite que le personnage soit au repos (ou tout du moins immobile, et relativement à l'abri) et consacre une heure à ajuster son métabolisme.

Une fois ces conditions réunies, un personnage peut tenter un test de Résistance + Contrôler de manière à réduire le malus induit par un danger spécifique au milieu dans lequel évolue le personnage, dont le seuil de difficulté est égal au malus du danger visé. En accord avec le principe du dépassement, tout succès au-delà du seuil permet de réduire d'autant le malus visé, et ce seulement pour le prochain test de survie. Contrairement aux autres actions de survie, ces succès excédentaires ne peuvent pas être partagés.

Seuls les dangers de froid, soif et faim peuvent être soumis à un contrôle des besoins.

Enfin, un personnage qui maîtrise le talent Contrôler peut choisir de se plonger dans un état proche de la catalepsie, à condition de rester immobile. En optant pour cette solution, un personnage peut retarder un test de survie d'une journée, en attendant de providentiels secours, par exemple. En termes de règles, un personnage doit réussir un test de Résistance + Contrôler dont le seuil de difficulté est égal au modificateur du milieu modifié par l'équipement seul (sans tenir compte d'un jet de Survie).

Exemple : Un marcheur progresse difficilement dans un col enneigé, au milieu d'un terrible blizzard. Sentant que ces intempéries risquent de venir à bout de ses ressources, le voyageur choisit de se blottir derrière un rocher en attendant que la tempête se calme. Le modificateur de ce milieu a été fixé à -6 (glaces), réduit d'un niveau du fait des protections contre le froid du marcheur, ce qui nous donne le seuil de difficulté du test de contrôle. Avec 5 dés, notre aventurier obtient miraculeusement 5 réussites, ce qui est suffisant pour rester à l'abri et se plonger dans un état semi-cataleptique. Le prochain jet de survie du marcheur sera ainsi retardé d'une journée. Au lieu d'effectuer son jet le lendemain, temps de survie normal du milieu des glaces, le marcheur ne devra procéder à un nouveau test que le surlendemain.

LES BOURBIERS

À chaque milieu sont associés des dangers ponctuels particuliers, tels que les pluies acides, les sables mouvants, ou encore les zones vitrifiées. Ces périls sont dénommés «bourbiers» par les marcheurs. Dans les scénarios se déroulant dans l'Obscur, le MJ est invité à confronter ses joueurs à des bourbiers, pour leur

faire prendre conscience qu'un voyage dans l'Obscur ne sera jamais routinier. Des descriptions détaillées de borbiers figureront dans le chapitre consacré aux différents milieux de Sombre-Terre (voir la partie III de ce livre, Sombre-Terre).

L'ÉQUIPEMENT

Qu'ils habitent derrière les remparts d'un stallite ou qu'ils se risquent à voyager dans l'Obscur, les humains de Sombre-Terre ont réussi à faciliter leur existence précaire par l'invention d'objets souvent de bric et de broc, mais toujours ingénieux.

La plupart des objets décrits ici sont souvent le fruit de bricolages astucieux et de récupérations improbables, mais ils ont le mérite de fonctionner et d'avoir sauvé la vie de plus d'un survivant.

Étant donné que les relations commerciales sont souvent réduites à leur plus simple expression, les possessions d'un personnage lui sont chères. La société des célestes ne connaît pas la consommation ; elle mise plutôt sur la récupération et le bricolage. Tant qu'un objet n'est pas totalement inutilisable, on le réparera jusqu'à ce qu'il serve finalement de pièce détachée ou transformée pour un autre engin.

S'ÉQUIPER SUR SOMBRE-TERRE

Acheter une nouvelle arme, des potions, des vivres a toujours fait partie des plaisirs inhérents aux jeux de rôle. Que ce soit dans Okhaen ou dans d'autres stallites, le nombre d'auberges, échoppes et autres armureries où l'on peut effectuer ce genre d'achat va grandissant, particulièrement depuis que la monnaie lumineuse s'est peu à peu imposée sur Sombre-Terre, bien que le troc existe toujours. C'est au MJ d'inventer et d'animer ces établissements (ateliers, comptoirs et autres boutiques) chaque fois qu'il fait découvrir un nouveau stallite à ses joueurs. Il devra leur donner un nom, un cachet, et déterminer la personnalité du vendeur (baratoueur, méfiant, roublard, marchandeur...).

La situation des haltes ou des monastères, en revanche, est un peu différente. Il ne s'agit pas vraiment de « boutiques » mais plus d'établissements destinés au repos des navigateurs de l'Obscur. Néanmoins, on trouve fréquemment dans ces haltes toutes sortes d'objets et de vivres à vendre. Seul le MJ est habilité à déterminer si la halte est propice à la présence de telle ou telle catégorie d'objets. Et le plus souvent, il fera procéder à des jets de disponibilité (voir plus loin).

FORMAT DE PRÉSENTATION

Venons-en à la présentation des objets de ce chapitre, qui suit un format bien particulier.

Nom : La désignation la plus courante de l'objet, celle qui s'est imposée dans Sombre-Terre (Exemple : la Luxance)

TABEAU RÉCAPITULATIF DES RÈGLES DE SURVIE

1) Détermination du modificateur d'hostilité du milieu	MJ
2) Détermination du temps de survie (h, 1/2 j, j, semaine, mois)	MJ
3) Calcul des bonus de survie (équipement)	PJ
4) Test de survie (Survie + compétence appropriée) <i>Si modificateur final négatif : malus général pour les personnages concernés.</i> <i>Si modificateur final positif : possibilité de distribuer l'excédent sous forme de succès automatiques aux tests de survie des autres membres du groupe.</i>	PJ
6) Détermination des dommages	MJ
7) Soins possibles grâce à la chasse ou la cueillette pour les personnages ne souffrant pas de malus (Survie + compétence appropriée)	PJ
8) Reprendre en 1) à l'issue du temps de survie	MJ

L'ENCOMBREMENT ET LA FATIGUE

Certains joueurs exigeants et meneurs de jeu pointilleux aiment gérer précisément tous les aspects d'une expédition. Ainsi l'encombrement d'un personnage et la fatigue conséquente peuvent avoir un intérêt dramatique au cours d'une aventure.

Sachez que la proposition de règle suivante n'est qu'optionnelle, alors que cet aspect de la simulation a tendance à être oubliée dans le feu de l'action.

Un personnage peut porter sans difficulté autant de points d'encombrement que son score de Force. Au delà, un personnage doit tester sa Force + Porter avec l'encombrement du personnage comme seuil de difficulté. En cas d'échec, le personnage souffre d'un modificateur négatif à tous ses tests égal à la plus forte valeur d'encombrement de son équipement.

Ce malus d'encombrement est cumulable, mais peut être récupéré à raison d'une heure de repos par niveau d'encombrement.

Le test d'encombrement est effectué par intervalles d'heures correspondant au score de Résistance du personnage.

Exemple : Nucter a 2 en Force et 3 en Résistance ; il effectuera ses tests de fatigue toutes les trois heures. Imaginons que notre voyageur porte un équipement dont l'encombrement atteint 4. Avec un score en Porter de 2, Nucter effectue son test de fatigue avec 4 dés. Il obtient 3 succès, ce qui n'est pas suffisant pour éviter un modificateur négatif de 2 dés (le plus fort indice d'encombrement de son équipement) à tous ses prochains tests. S'il ne se repose pas, Nucter devra de nouveau tester sa fatigue au bout de trois heures et risquer un nouveau malus.

Description : L'aspect de l'objet. Notons que certains détails qui le composent peuvent varier selon les régions de Sombre-Terre.

Caractéristiques et coups spéciaux : (uniquement pour les armes) Dans cette partie figure d'abord les caractéristiques des armes (dommages, défense, encombrement), suivies d'options tactiques d'utilisation appelées coups spéciaux. Si le joueur décide d'utiliser le coup spécial de son arme - plutôt que de s'en servir selon les règles classiques du combat - il doit le préciser au début de la Passe d'Arme.

Origine géographique : Il s'agit du lieu géographique où l'objet est apparu pour la première fois, et d'une manière générale, où il est le plus répandu. Parfois, le nom d'un stallite est précisé, parfois, celui d'un continent (Asia, Roke, Solaria...) ou d'une région (Chaudron des Enfers, Plateau de Silice). Lorsque le lieu précisé est «Sombre-Terre», cela signifie que ce type d'équipement est disponible sur toute la surface de Sombre-Terre, même si la rareté peut varier entre les stallite et les haltes.

Rareté (Stallite/Halte) : La rareté est ici précisée, d'abord pour les stallites de la région d'origine de l'objet, puis pour les haltes de cette même région. On distingue quatre niveaux de rareté : Commun, Peu Commun, Rare et Très Rare. En général, il est plus difficile de trouver un objet spécifique dans une halte que dans un stallite.

Prix : Le prix moyen de l'objet en Lux. Il s'agit d'une indication, étant bien entendu que des variations de l'ordre de 30 % peuvent avoir lieu. De même, les prix des objets dans les Haltes sont au moins supérieurs de 10 % à ceux des stallites.

LES JETS DE DISPONIBILITÉ

À chaque niveau de rareté correspond un Seuil, qui va être utilisé pour les jets dits de «disponibilité». Les seuils sont les suivants :

Niveau de Rareté	Seuil
Commun	SR 1
Peu Commun	SR 2
Rare	SR 3
Très Rare	SR 4

Les probabilités de trouver un objet spécifique sont plus élevées lorsqu'on le cherche dans sa zone géographique d'origine plutôt qu'en un lieu très éloigné. Concrètement, la rareté est augmentée d'un niveau si l'objet est recherché ailleurs que dans sa zone géographique d'origine, passant par exemple de Peu Commun à Rare. Ainsi, si un joueur recherche un objet dans un rayon de 100 km ou moins autour de la zone géographique d'origine (exemple : Phénice), on applique la Rareté idoine. Dès qu'on quitte cette zone, c'est-à-dire qu'on évolue à plus de 100 km de la région précisée, on augmente de 1 le niveau de Rareté. Établir la présence ou l'absence d'un objet en un lieu particulier revient à effectuer un jet de disponibilité. Une fois établi le seuil de disponibilité (qui se base sur la rareté de l'objet, comme précisé

ci-dessus), le jet s'effectue en lançant trois dés. Il est interdit d'utiliser des points d'Énergie pour lancer d'avantage de dés. Si le seuil est atteint, le bien est disponible, sinon, l'objet ne se trouve tout simplement pas dans l'échoppe ou le lieu concerné.

Évidemment, il ne peut y avoir qu'un seul test de disponibilité par objet, les joueurs n'ayant pas le droit d'effectuer chacun un test pour le même objet avant de choisir le meilleur résultat (ce serait quand même trop facile !).

Précisons également qu'il n'est, bien sûr, pas question d'effectuer une multitude de jets de disponibilité pour les dizaines d'objets qui figurent dans les pages qui vont suivre. En général, c'est aux joueurs de demander ce qu'ils recherchent exactement (deux ou trois objets chacun au maximum), puis d'effectuer un test à ce moment, pour vérifier si l'objet est disponible. De plus, le MJ peut fort bien décider que la halte ou le monastère sont plutôt orientés Armes, ou Rations, Lumière, etc., et donc interdire les jets de disponibilité pour des objets ne correspondant pas à la «spécialité» de la halte. À l'inverse, il a également le droit de décider par avance si certains objets rares s'y trouvent. Mais nous l'incitons à ne pas utiliser cette possibilité trop souvent, les objets rares ou très rares doivent le rester.

Exemple : Nucter, le Gardien du Feu, vient d'atteindre une Halte située à une trentaine de kilomètres du stallite de Nâh. Il cherche depuis plusieurs mois à acquérir un Lance-Flammes ainsi qu'un Laniard. En consultant le tableau des Armes à Feu et des Armes Blanches, le joueur de Nucter constate que le Lance-Flammes est originaire des stallites de Drön et de Kathar, dans la Roke. La Rareté précisée pour cette région est Rare/Très Rare. Comme Nucter se trouve dans une Halte, le niveau de Rareté qui s'applique est le second, c'est-à-dire Très Rare. La Halte ne se situant pas dans la région d'origine du Lance-Flammes (100 km autour de Drön ou de Kathar), la Rareté augmente d'un niveau. Comme le Niveau maximum ne peut dépasser Très Rare, cela signifie que le Lance-Flammes n'est pas disponible dans la Halte. En revanche, si Nucter se rend au stallite de Nâh, il a une petite chance de trouver l'objet de ses rêves, la Rareté passant de Rare à Très Rare.

Le Laniard, en revanche, est une arme typiquement nâhienne. La Rareté précisée dans le tableau s'applique donc directement : Commun/Peu Commun. Comme Nucter se trouve dans une Halte, c'est la seconde valeur qui s'applique, soit Peu Commun. Le joueur lance donc trois dés et doit obtenir au moins deux succès pour établir la présence certaine d'un Laniard dans ladite Halte.

LES ARMES

ARMES BLANCHES

Nom : Manople

Description : Le Manople est constitué d'un gantelet en métal ou en cuir, prolongé par une lame principale encadrée par deux lames courtes. Le Manople peut donc être utilisé comme poignard mais également pour parer l'arme de l'adversaire. Le Manople est largement répandu parmi les fouineurs et marcheurs qui apprécient sa polyvalence et sa facilité d'élaboration (il suffit d'un gantelet de métal et de quelques soudures adroites).

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages +0

- Embrocher

En soustrayant deux dés de son potentiel d'attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire ses dés de défense du même montant.

- Bloquer

En soustrayant trois dés à sa défense, un combattant peut bloquer automatiquement l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test de Force + Forcer. Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son manople, à moins de procéder et de réussir le même jet de Force + Forcer. Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Commun

Prix : 20 Lux

Nom : Écorcheur

Description : L'Écorcheur est constitué d'un gantelet prolongé par des griffes (rétractiles ou non). Plus vicieux que le Manople, il taillade l'adversaire en lui infligeant d'innombrables petites blessures. Cette arme est facile à utiliser mais reste souvent inefficace contre un adversaire bien protégé. Toutefois, très bien maîtrisé, l'Écorcheur peut devenir une arme mortelle lorsqu'on s'attache à viser la gorge et le visage. Cette arme est surtout utilisée par les assassins et les voleurs du stallite de Phénice.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages - 4 puis doublés

- Déchirer

En soustrayant 5 dés au potentiel de son attaque, les dommages du manople deviennent Dommages + 0 puis doublés.

Exemple : Un marcheur maniant l'écorcheur a obtenu 2 succès nets à son attaque – après le jet de défense de l'adversaire – auxquels il ajoute sa Force, égale à 3, pour un total théorique de 5 points de dommages. Ces dommages sont réduits de 4, soit 1, pour être doublés et finalement donner 2. Si le combattant avait utilisé le coup spécial de son manople pour déchirer son adversaire, il aurait du lancer 5 dés de moins à son attaque. Imaginons qu'il ait obtenu tout de même un succès. À ce petit succès s'ajoute la Force de l'utilisateur du manople, 3, pour un résultat de 4. En doublant ce résultat, on obtient un total impressionnant de 8 points de dommages !

Origine géographique : Phénice

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 20 Lux

Nom : Entrailleuse

Description : L'Entrailleuse est constitué de trois pointes perpendiculaires que le combattant tient par le milieu. Le but de cette arme est avant tout d'éviscérer la victime. Mais l'entrailleuse est difficile à manier. Il peut se bloquer et laisser le temps à l'adversaire de porter un coup fatal. C'est donc une arme périlleuse utilisée surtout par les marcheurs expérimentés contre les bêtes sauvages.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages +0, Défense +1

- Perforer

Lorsque l'attaquant soustrait deux dés à son potentiel d'Attaque et réussit à toucher son adversaire, l'encaissement de ce dernier est réduit de 2 succès.

Origine géographique : Roke

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Coquefer

Description : Digne successeur du poing américain, le coquefer est une arme courante et très facile qui le met à la portée de n'importe qui. Toutefois, le coquefer est souvent utilisé comme arme d'appoint si vous devez vous battre au corps à corps. Contre un adversaire muni d'une épée ou même d'un poignard, le coquefer ne vaut plus grand-chose.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages – 1

- Sonner

Si l'attaque réussit, le potentiel de combat de l'adversaire est réduit d'un dé jusqu'à la fin de la Passe suivante.

- Assommer

Si un combattant réussit son coup en ayant soustrait 3 dés à son propre potentiel d'attaque, il réduit d'autant le potentiel de défense de son adversaire jusqu'à la fin de la Passe suivante.

Origine géographique : Roke

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Article

Description : L'Article désigne les armes que l'on porte aux articulations du corps, c'est-à-dire les genoux et les coudes. Aucun combattant n'utilise un article seul pour se battre. Ce genre d'arme renforce seulement les dégâts causés avec une autre arme, à l'occasion d'enchaînements meurtriers. Il s'agit le plus souvent d'une coque hérissée de petites pointes qui peuvent taillader l'adversaire (parfois, des combattants expérimentés se permettent de fixer des pointes plus longues).

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages – 1

- Enchaînement

Si une attaque avec une autre arme a donné au moins 3 succès, les dommages de l'article (bonus de Force compris) peuvent être directement ajoutés à ceux de l'autre arme.

Origine géographique : Roke

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Aileron

Description : Fixé à l'avant-bras, l'aileron désigne le plus souvent une lame tranchante permettant de soutenir une attaque martiale au corps à corps. Mais, à l'image de la basse-lame, l'aileron peut gêner un combattant utilisant un poignard ou une épée. Certains combattants utilisent parfois un seul aileron incurvé vers l'intérieur afin de parer l'arme de l'adversaire (avec une épée, par exemple, maniée par l'autre bras).

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages +0, Défense +1

- Enchaînement

Si une attaque avec une autre arme a donné au moins 3 succès, les dommages de l'aileron (bonus de Force compris) sont directement ajoutés à ceux de l'autre arme.

Origine géographique : Roke

Rareté (stalliter/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Basselame

Description : dissimulée dans n'importe quel type de chaussure, de botte etc. la basse-lame est logée dans la semelle. Son prix tient à au mécanisme permettant de faire jaillir les lames. Le plus courant consiste à frapper des talons. Mais, dans tous les cas, lorsque les lames prolongent la chaussure, il devient difficile de se mouvoir correctement (ou il faudra perdre un instant à appuyer sur la lame pour la reloger dans la semelle). La basse-lame est donc généralement utilisée pour une seule attaque martiale pouvant surprendre l'adversaire.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages -I

- Attaque surprise

Simultanément à l'attaque ou à la défense, un combattant peut placer une attaque sans opposition (c'est-à-dire, sans dé de Défense pour l'adversaire).

- Dès que la Basselame est révélée, le potentiel de combat de son porteur est réduit de 2 dés jusqu'à la fin de la Passe suivante, le temps de rétracter la lame.

Origine géographique : Roke

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 15 Lux

Nom : Boulefer

Description : la Boulefer est sans doute l'arme de poing rapprochée la plus difficile à manier. La boulefer est un casque amélioré que l'on a hérissé de pointes frontales et latérales. Cette arme est totalement inefficace contre un adversaire bien armé. En revanche, au cours d'un corps à corps, la Boulefer peut faire la différence.

Caractéristiques et coups spéciaux : Tête, Dommages -I

Si le combattant réussit son coup en ayant soustrait 4 dés de son potentiel d'attaque, les dommages obtenus sont doublés (avant l'encaissement de son adversaire).

Origine géographique : Roke

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Poignard/Dague

Description : c'est l'arme la plus courante dans tout Sombre-Terre. Avec peu de métal et presque n'importe quel type de matériau pour le manche, le moindre fouineur peut se fabriquer un poignard. L'arme peut également devenir un véritable objet artisanal pour les prôneurs ou les gardiens du feu (rehaussé de pierres précieuses, garde finement sculptée, etc.)

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages -I

- Changer de main

En soustrayant 2 dés à son potentiel d'attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire son potentiel de défense de 3 dés.

- Attaque rapide

Le combattant ajoute deux dés à son potentiel attaque, mais soustrait un point de dommages en cas de réussite.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Poignard courbé

Description : plus long que le poignard traditionnel, la particularité du poignard courbé tient à son tranchant redoutable. Il per-

met également, pour les combattants expérimentés, d'attraper la nuque de l'adversaire ou d'aggraver la blessure en accrochant un organe vital.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages -I

- Accrocher

Le combattant applique la règle des combats à deux armes, mais il soustrait non pas 3 dés au potentiel de combat du poignard courbé (manié de sa main non dominante), mais seulement 2 dés.

Origine géographique : Citadelle de Cashmere (Asia)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Troislame

Description : Description : appelé également poignard à lames jaillissantes, cette arme est dotée de deux lames articulées. Ces deux lames, libérées par un ressort, peuvent s'ouvrir de part et d'autre d'une lame centrale dans un angle de 50 à 70°. Elle permet donc de porter une attaque contre l'adversaire et de parer ses coups. Le troislame est souvent préféré au manople pour sa discrétion. Mais sa fragilité en fait une arme chère : il faut un excellent forgeron pour réaliser un solide troislame capable de stopper un coup d'épée.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages +0

- Évitrer

Pour porter ce coup, le combattant doit réussir une attaque en soustrayant 4 dés à son potentiel d'attaque. Auquel cas, après le test d'encaissement, les points de Vie perdus par l'adversaire sont doublés mais l'arme de l'attaquant est bloquée, plantée dans le corps de l'adversaire. Pour l'ôter, l'attaquant doit réussir un jet de Force + Forcer (SR 2) (il n'a droit qu'à une seule tentative par Passe).

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Laniard

Description : Le laniard est un long fouet de 3 mètres de long fabriqué à base de cuir de héronce, gigantesque volatile dont la peau membraneuse des ailes fait un cuir à la fois souple et très résistant. Longuement tanné, trempé durant plusieurs journées dans une encre noire, le laniard est ensuite truffé de clous, qui rendent sa morsure encore plus cinglante. C'est devenu l'une des armes de prédilection des gardes-chiourmes du stallite de Nâh, qui s'en servent abondamment pour punir les esclaves ou rythmer leur labeur. Bien maniée, cette arme est capable de produire des dégâts importants sur l'épiderme de ses victimes. Le laniard est également capable de s'enrouler autour du cou ou des membres d'un adversaire.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM/Mg, Dommages -I

- Enlacement

Les dommages du laniard ne sont plus que Dommages -3, mais la victime enlacée doit réussir un test de Force + Forcer contre un SR 4 (1 tentative par Passe). Tant que ce test n'est pas réussi, la victime est partiellement immobilisée. Elle ne peut plus attaquer, mais peut toujours esquiver avec un malus de 2 dés.

- Étranglement

Si le manieur de laniard a réussi un Enlacement au niveau de la gorge de l'adversaire (ce qui nécessite au moins 3 succès en attaque au-delà des succès de Défense de l'adversaire), la victi-

me est étouffée. Elle doit, pour se libérer, réussir un test de Force + Forcer contre un SR 4 (un test pour chaque Passe). En cas d'échec, la victime subit une asphyxie équivalente à une absence d'oxygène (voir le chapitre sur l'asphyxie, un peu plus haut).

Origine géographique : Nâh (Solaria)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu commun

Prix : 40 Lux

Nom : Katar

Description : Variante du troislame mais très différent dans son utilisation, le katar est constitué de deux lames superposées. Efficace en parade, le katar tient sa particularité du manche que le combattant empoigne dans le prolongement de son bras. Les attaques sont portées de face, comme pour un coup de poing. Cette arme est très efficace dans les mains des combattants ayant une bonne force musculaire. De nombreux gardes du corps et mercenaires utilisent le katar.

Caractéristiques et coups spéciaux : 1M/Mg, Dommages +0, Défense +1

• Bloquer

En soustrayant 3 dés à son potentiel de défense, un combattant peut bloquer l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test d'opposition de Force + Forcer (contre le Force + Forcer de l'utilisateur du katar). Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son arme, à moins d'utiliser lui aussi sa force, et de réussir le même jet d'opposition de Force + Forcer. Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

Origine géographique : Kathar (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 15 Lux

Nom : Fauchard

Description : cette hallebarde avec une pointe, une pique et un éperon en forme de faucille est une arme lourde, très peu maniable mais terriblement meurtrière. Elle permet de tenir l'adversaire en distance tout en essayant de lui faucher les jambes. Une unité complète de l'armée phénicienne est équipée de fauchards. L'arme nécessite néanmoins le talent d'un excellent forgeron pour être équilibré. Dans ce cas, le fauchard peut facilement être manié comme une arme de taille ou d'estoc.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +3, Défense +2, Enc. 2

• Embrocher

En soustrayant deux dés à son potentiel d'attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire ses dés de défense du même montant.

• Faucher

En soustrayant 3 dés à son potentiel d'Attaque OU de défense, le combattant qui réussit à porter un coup diminue le Potentiel de combat de son adversaire du même montant jusqu'à la fin de la passe suivante.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 100 Lux

Nom : Esponton

Description : dérivé de l'épieu, l'esponton est constitué d'une longue pointe avec deux ailerons triangulaires à la naissance du

manche. Plus rudimentaire que le fauchard, l'esponton est une arme couramment utilisée par les marcheurs, notamment pour arrêter les charges de grosses créatures.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +0, Défense +2, Enc. 1

• Empaler

Si l'utilisateur de l'esponton utilise ce coup spécial, il doit investir tous les dés de son potentiel d'attaque en défense. Si l'adversaire n'a pas investi de dés en défense, les excédents de succès de défense du porteur de l'esponton se transforment en dommages immédiats (sans bonus de Force, et l'adversaire a juste droit à un jet d'encaissement). Si l'adversaire a investi des dés en défense, l'utilisateur de l'esponton bénéficiera simplement, en cas d'excédents de succès en défense, de l'Avantage lui permettant de riposter (en respectant la limite traditionnelle compétence du Défenseur – compétence de l'Attaquant).

• Déséquilibrer

En soustrayant 1 dé à son potentiel de combat, le combattant qui réussit son attaque diminue le potentiel de combat de son adversaire du même montant (un dé) jusqu'à la fin de la passe suivante.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 60 Lux

Nom : Balance

Description : la balance est un terme générique pour désigner un long manche armé aux deux lames à chaque extrémité. Le terme désigne ce jeu de balance entre les deux poids que doit parfaitement maîtriser le combattant. On trouve le plus souvent deux lames ressemblant à celle d'une hache ou d'une hallebarde. La balance peut à la fois maintenir l'adversaire à distance, le déséquilibrer, parer une autre arme et frapper d'estoc ou de taille. Cette polyvalence pousse de nombreux marcheurs à apprendre l'usage de la balance mais bien peu sauront réellement s'en servir.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +1, Défense +1

• Double attaque

Le combattant ajoute 3 dés à son potentiel d'attaque, mais soustrait 2 points aux dommages en cas de réussite.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 80 Lux

Nom : Trident

Description : Excessivement lourd, le trident reste une arme esthétique utilisée lors de combats de gladiateurs par exemple. S'il permet de bloquer l'arme de l'adversaire et parfois de le désarmer, le trident est rarement utilisé par les marcheurs. Certains gardiens du feu préposés à la défense d'un bâtiment en sont parfois équipés.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +1, Défense +2, Enc. 1

• Bloquer

En soustrayant trois dés à son potentiel de défense, un combattant peut automatiquement bloquer l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test d'opposition en Force + Forcer (contre Force + Forcer de l'utilisateur du trident). Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son arme, à moins d'utiliser lui aussi sa Force (même test

TABLE DES ARMES BLANCHES

Manople	1 M/Mg	Dommages + 0	
Écorcheur	1 M/Mg	Dommages - 4 puis doublés	
Entrailleuse	1 M/Mg	Dommages +0	Défense + 1
Coquefer	1 M/Mg	Dommages - 1	
Articule	1 M/Mg	Dommages - 1	
Aileron	1 M/Mg	Dommages + 0	Défense + 1
Basselame	1 M/Mg	Dommage - 1	
Boulefer		Dommages - 1	
Poignard	1 M/Mg	Dommages - 1	
Troislame	1 M/Mg	Dommages + 0	
Laniard	1 M/Mg	Dommages - 1	
Katar	1 M/Mg	Dommages + 0	Défense + 1
Fauchard	2 M	Dommages + 3	Défense + 2 Enc : 2
Esponton	2 M	Dommages + 0	Défense + 2 Enc : 1
Balance	2M	Dommages + 1	Défense + 1
Trident	2M	Dommages + 1	Défense + 2 Enc. 1
Piochard	1 M/Mg	Dommages + 1	
Tranchoir	1M	Dommages + 0	Défense + 1
Hache	1M	Dommages + 1	
Falchion	1M	Dommages + 1	Défense + 1
Palache	1M	Dommages + 0	Défense + 2
Flambergue	2M	Dommages + 1	Défense + 2 Enc : 1
Fortépée	2M	Dommages + 2	Défense + 2 Enc : 1

d'opposition). Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

• Empaler

Si le porteur du trident utilise ce coup spécial, il doit investir tous les dés de son potentiel d'attaque en défense. Si l'adversaire n'a pas investi de dés en défense, les excédents de succès de défense du porteur de l'esponon se transforment en dommages immédiats (sans bonus de Force, et l'adversaire a juste droit à un jet d'encaissement). Si l'adversaire a investi des dés en défense, l'utilisateur du trident bénéficiera simplement, en cas d'excédents de succès en défense, de l'Avantage lui permettant de riposter (en respectant la limite traditionnelle compétence du Défenseur – compétence de l'Attaquant).

Origine géographique : Kathar (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 60 Lux

Nom : Piochard

Description : Dérivé de la pioche, le piochard est devenu une arme phénicienne courante du fait de son large usage parmi les

mineurs du stallite. Confrontés à des créatures inconnues dans les profondeurs des galeries, les mineurs ont appris à faire de leur pioche une arme meurtrière. Ainsi, la pioche traditionnelle a été hérissée de pointes et d'une coque au niveau de la garde pour protéger la main.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM, Dommages +1

• Accrocher

Le combattant applique la règle des combats à deux armes, mais il soustrait non pas 3 dés au potentiel de combat du piochard (manié de sa main non dominante), mais seulement 2 dés.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 25 Lux

Nom : Tranchoir

Description : difficile à manier, le tranchoir est devenu une arme courante chez les fouineurs et les nourrisseurs. Arme «vulgaire», elle est née dans les abattoirs des nourrisseurs des stallites de Sombre-Terre. Elle s'utilise souvent par pair (un tranchoir dans chaque main) avec un manche relativement court.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM, Dommages +0, Défense +1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Hache

Description : la hache traditionnelle est largement répandue dans tout Sombre-Terre. Utilisée pour de nombreux travaux, elle est devenue au fil du temps l'arme favorite des bâtisseurs.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM, Dommages +1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 15 Lux

Nom : Falchion

Description : ce type d'épée semblable au sabre est le plus répandu à Okhaen comme dans la plupart des stallites. Dotée d'une lame incurvée à l'extrémité triangulaire, cette arme à un seul tranchant est utilisée pour frapper de taille.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM, Dommages +1, Défense +1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 55 Lux

Nom : Palache

Description : Épée phénicienne dotée d'une lame large à un seul tranchant, la palache est complétée vers la pointe d'une assez longue section à double tranchant. C'est donc une arme de taille mais dont la pointe permet également de frapper d'estoc. La meilleure finition exigée pour forger une palache est sans doute à l'origine de sa rareté.

Caractéristiques et coups spéciaux : IM, Dommages +0, Défense +2

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 50 Lux

Nom : Flambergue

Description : cette épée à la longue lame ondulée est souvent utilisée comme l'Entraîleur pour éviscérer l'adversaire. Également préférée par certains pour son côté esthétique, la flambergue a la réputation d'être une arme féroce capable de causer des dommages irréparables. La lame ondulée de la flambergue est également utile pour détourner l'arme de l'adversaire.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +1, Défense +2, Enc. 1

Origine géographique : Cité des Ponts (Asia)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 60 Lux

Nom : Fortépée

Description : la fortépée est réservée aux gardiens du feu phéniciens et uniquement aux officiers de l'armée. Symbole hiérarchique, la fortépée est généralement fabriquée sur mesure (avec des inscriptions gravées, des pierres précieuses etc.) par des forgerons de talent. Une garde en laiton, une lame à double tranchant, cette arme est sans doute la meilleure épée phénicienne.

Caractéristiques et coups spéciaux : 2M, Dommages +2, Défense +2, Enc. 1

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

ARMES DE JET

Nom : Étoiles

Description : Petites et discrètes, en forme d'étoile à plusieurs branches, elles sont lancées à courte portée mais compensent cet handicap par le nombre. Un bon combattant peut tirer facilement plusieurs étoiles sur son adversaire avant qu'il ne parvienne au contact. C'est pourquoi on les préfère généralement au poignard de lancer ou aux hachettes. Toutefois, les dégâts sont rarement mortels, à moins de savoir viser avec précision.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages - 2, Portée : 5/10/15

• Tir multiple

Un combattant peut lancer autant d'étoiles en une seule passe que son score en Agilité. Chaque étoile lancée au-delà de la première est un nouveau test souffrant d'un modificateur négatif cumulable de 2 dés.

Origine géographique : Citadelle de Cashmere (Asia)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 3 Lux/étoile

Nom : Disque

Description : Le disque de lancer est une arme extrêmement difficile à manier. Pourtant, le disque a prouvé sa terrible efficacité à maintes reprises. Contrairement aux haches de lancer, par exemple, il peut épouser une trajectoire permettant de blesser plusieurs adversaires à la fois. Une pratique qui demande du talent et de l'expérience.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages +0, Portée 5/10/15

• Trajectoire en rebonds

Un combattant lançant un disque peut tenter de toucher plusieurs adversaires à condition de soustraire un dé cumulable à

chaque attaque, qu'il faut effectuer à chaque fois que le disque arrive sur une nouvelle cible. En cas de réussite, les dommages sont réduits de 1, et ce de manière cumulable.

Exemple : Pour toucher deux adversaires, la première attaque se tente à - 1D sur le potentiel d'attaque, la seconde à - 2D, alors que les dommages sont réduits de 1 puis de 2, en cas de réussite.

Origine géographique : Cité des Ponts (Asia)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 20 Lux

Nom : Dart

Description : Équivalent de l'étoile, le dart est une sorte de stylet miniature combinant une bonne cadence et une discrétion à toute épreuve. Plus facile à dissimuler qu'une étoile, le dart (que l'on imprègne souvent de poison) est une arme de prédilection pour les assassins.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages - 1, Portée : 2/5/10

• Tir multiple

Un combattant peut lancer autant de dart en une seule passe que son score en Agilité. Chaque étoile lancée au-delà de la première est un nouveau test souffrant d'un modificateur négatif cumulable de 2 dés.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 3 Lux

Nom : Boomerang

Description : A l'image du disque, le boomerang est une arme très difficile à manier. Mais son avantage est de pouvoir revenir dans les mains du combattant après avoir blessé l'adversaire. Toutefois, le boomerang n'autorise que des blessures superficielles afin que sa trajectoire ne soit pas modifiée. Ceci étant, le combattant peut choisir de ne pas le voir revenir afin de blesser sérieusement son adversaire.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages +0, Portée : 5/10/20

• Retour

Un lanceur peut récupérer son arme en choisissant de réduire le modificateur de dommages à -2. Dans ce cas, le combattant peut rattraper son arme en obtenant au moins un succès à un test d'Agilité pure.

Origine géographique : Terres Australes

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Faucheur

Description : Digne successeur du bola, le faucheur est constitué d'une série de lanières munies de poids. Comme son nom l'indique, il est utilisé pour faucher l'adversaire au niveau des jambes (plus rarement, on l'utilisera pour tenter de lui lier les bras). Empêtré par un faucheur, l'adversaire devient dans ce cas une proie facile. Néanmoins, sa portée relative et les moindres dégâts qu'il peut occasionner (on tente d'assommer l'adversaire) en font uniquement une arme d'appoint ou de chasse.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages - 2, Portée : 5/10/20

• Faucher

En soustrayant 3 dés à son lancer, le combattant qui réussit ce

TABLE DES ARMES DE JET

Étoiles	Dommages - 2	Portée : 5/10/15
Disque	Dommages +0	Portée : 5/10/15
Dart	Dommages - 1	Portée : 2/5/10
Boomerang	Dommages +0	Portée : 5/10/20
Faucheur	Dommages - 2	Portée : 5/10/20
Hachette	Dommage +0	Portée : 5/10/20
Chaînée	Dommages - 1	Portée 5
Grenade phénicienne	Dommages +5	Portée : 5/10/20 Aire d'effet : 2 mètres
Grenadion abominable	Poison : Virulence 5 (1mn, Dispersion 1)	Portée 5/10/20 Aire : 2 mètres
Grenadion étouffant	-3 dés à tous les tests	Portée : 5/10/20 Aire d'effet : 10 mètres

coup fait chuter son adversaire qui subit un malus de 3 dés à toutes ses actions jusqu'à la fin de la passe suivante.

Origine géographique : Stallite des Mycos (Solaria)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Hachette

Description : La hachette peut être utilisée au lancer comme au corps à corps. Une polyvalence appréciée par le combattant qui utilisera une arme de ce type dans chaque main.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages +0, Portée : 5/10/20

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Chaînée

Description : Cette arme asiatique à deux mains est constituée d'un manche en forme d'anneau auquel est fixée une chaîne légère (d'une longueur variant entre trois et six mètres) terminée par une pointe aiguisée. La chaînée pourrait être apparentée au poignard et au boomerang. Le combattant peut toucher son adversaire de loin tout en gardant la mainmise sur la pointe. De plus, la chaîne permet dans certains cas d'étrangler l'adversaire et parfois même de parer une arme de contact.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages - 1, Portée : 5

• Retour

Un lanceur peut récupérer son arme en choisissant de réduire le modificateur de dommages à -2. Dans ce cas, le combattant peut rattraper son arme en obtenant au moins un succès à un test d'Agilité pure.

• Étranglement

Si, en soustrayant 3 dés à son attaque, le lanceur réussit à toucher son adversaire, ce dernier est étranglé au niveau du cou par

la chaîne. La victime doit, pour se libérer, réussir un test de Force + Forcer contre un SR 4 (un test pour chaque Passe). En cas d'échec, la victime subit une asphyxie équivalente à une absence d'oxygène (voir le chapitre sur l'asphyxie, un peu plus haut).

Origine géographique : Cité des Ponts (Asia)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 25 Lux

Nom : Grenade phénicienne

Description : cette grenade est mise au point à partir de petits blocs de lave contenus dans des creusets circulaires. On laisse se former une croûte superficielle autour de cette boule de lave dont le cœur restera actif. Ensuite, il suffit de glisser la grenade dans une gangue en métal et le tour est joué. Lorsque la grenade explose sur le corps de l'adversaire, les dommages sont souvent irréversibles.

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages +5, Portée : 5/10/20, Aire d'effet : 2 mètres

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 60 Lux

Nom : Grenadion abominable

Description : Un certain nombre de champignons de Sombre-Terre sont connus pour leurs effets nocifs. Des huiliers ont eu l'idée de les utiliser pour fabriquer des grenades aux effets parfois terrifiants. Chaque grenade est façonnée sur le même modèle, en utilisant un matériau fragile (notamment le verre) gainé d'une résine de maille. Il suffit au combattant de retirer cette gaine métallique puis de lancer la grenade qui se brisera en mille morceaux au premier choc. Le grenadion abominable libère des spores qui iront se fixer dans l'organisme de l'adversaire qui mourra d'asphyxié en quelques minutes.

Caractéristiques et coups spéciaux : Poison automatiquement libéré dans la zone d'effet, en cas de succès à l'attaque du lanceur. Poison de virulence 5/Période 1 minute/Dispersion 1. Portée : 5/10/20. Aire d'effet : 2 mètres. Durée du nuage : 2 passes.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

Nom : Grenadion étouffant

Description : Le grenadion étouffant se présente sous la même forme que le grenadion abominable, mais il provoque des malaises et des vomissements chez la victime.

Caractéristiques et coups spéciaux : Nuage soumettant automatiquement les victimes à un malus de 3 dés à tous les tests, en cas de succès de l'attaque du lanceur. Portée : 5/10/20. Aire d'effet : 10 mètres. Durée du nuage : 5 passes.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 50 Lux

ARMES DE TRAIT

Nom : Lançat

Description : Cette arme est largement répandue à travers Sombre-Terre et déclinée de toutes les façons de stallite en stal-

TABLE DES ARMES DE TRAIT

Lançat	Dommages +2 Rechargement : —	Portée : 5/10/15
Arbalète de poing	Dommages +4 Rechargement : 1 Passe	Portée : 5/15/30
Arc	Dommages +3 Rechargement : —	Portée : 15/30/80
Arbalète	Dommages +4 Rechargement : 1 Passe	Portée : 10/20/50

lite. D'une manière générale, elle se compose d'un système mécanique fixé à l'avant-bras permettant de lancer des projectiles de toute nature. Fléchettes, darts empoisonnés mais aussi boules, clous etc., ces projectiles s'adaptent souvent à la forme générale du lançat. La portée, la précision de chaque lançat varie en fonction de l'artisan et des matériaux utilisés. L'intérêt principal d'un lançat est de permettre d'utiliser une arme blanche de contact sans être gêné outre mesure. De plus, la plupart des combattants en utilisent deux, un à chaque bras. La seule difficulté réside dans le temps de chargement (bien que des lançats perfectionnés se rechargent eux-mêmes, avec cinq à six fléchettes de réserve)

Caractéristiques et coups spéciaux : Dommages +2, Portée : 5/10/15, Rechargement : —

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 60 Lux

Nom : Arbalète de poing

Description : Ancêtre du lançat, l'arbalète de poing fonctionne sur le même principe, à ceci près qu'elle n'est pas fixée au poignet et qu'il faut nécessairement la recharger. En contrepartie, elle provoque des dommages plus importants à la cible touchée.

Caractéristiques : Dommages +4, Portée : 5/15/30, Rechargement : 1 Passe

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 40 Lux

Nom : Arc

Description : L'arc est une arme courante dans la plupart des stallites de Sombre-Terre. Toutefois, du fait de la rareté du bois, les arcs et les flèches sont généralement fabriqués à base d'ossements.

Caractéristiques : Dommages +3, Portée : 15/30/80, Rechargement : —

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Arbalète

Description : Contrairement aux arbalètes de poing, l'os ne peut supporter la traction exercée par le carreau d'une grosse arbalète. Celles-ci sont donc fabriquées à base de bois, et sont donc beaucoup plus rares et plus chères.

Caractéristiques : Dommages +4, Portée : 10/20/50, Rechargement : 1 Passe

Origine géographique : Kathar (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Rare

Prix : 80 Lux

ARMES À FEU

Nom : Arquebuse phénicienne

Description : Fabriquée essentiellement à l'usage des gardiens du feu, l'arquebuse phénicienne utilise un système de silex. Cela implique qu'il faut recharger la poudre par le canon après chaque coup. Le temps de chargement est donc un fort handicap. Les

combattants sont obligés d'avoir de petits sachets de poudre et une tige pour la tasser au fond du canon. On peut toujours acheter une arquebuse pour son usage personnel mais aucun marchand ne prendrait le risque de posséder une telle arme, faute de place pour emporter suffisamment de munitions.

Caractéristiques : Dommages +5, Portée : 10/20/40, Rechargement : 2 Passes

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 90 Lux

Nom : Canardier

Description : le canardier à silex, l'équivalent du pistolet, est conçu sur le même principe que l'arquebuse : on recharge la poudre par le canon. Toutefois, le temps de chargement est moindre au détriment de la portée et souvent de la précision.

Caractéristiques : Dommages +5, Portée : 5/10/20, Rechargement : 1 Passe

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 60 Lux

Nom : Mousquet à rueg

Description : cette arme perfectionnée utilise l'huile de rueg afin de provoquer l'explosion qui permet de tirer. Le système est simple : le combattant utilise des flacons d'huile de rueg fixés directement à la verticale du chien. En appuyant sur la détente, le flacon libère quelques gouttes d'huile auquel le combattant met le feu grâce à une mèche. Cette invention permet donc de gagner un temps précieux en évitant de devoir recharger. Le combattant doit simplement raviver le bout de sa mèche en soufflant dessus (une mèche longue enroulée autour de son torse). Le prix d'un mousquet à rueg ne le met pas à la portée du premier venu : seules quelques unités choisies des compagnies en sont équipées. Naturellement, il est toujours possible de se procurer une telle arme pour son usage personnel, mais cela se fait sur commande directement auprès des artisans bâtisseurs.

Caractéristiques : Dommages +5, Portée : 5/10/20, Rechargement : 1 Passe

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 150 Lux

Nom : Pistol à rueg

Description : Sans doute l'une des armes les plus chères de la

Roke, le pistolet à rug est souvent un chef-d'œuvre artisanal. Très peu de marcheurs peuvent se targuer d'en posséder un. Son prix excessif (supérieur au mousquet à rug), outre sa puissance dévastatrice, tient à la difficulté d'équilibrer le pistolet et le flacon afin de pouvoir viser avec précision. Seule une poignée d'artisans de la Roke sont capables de façonner une telle arme.

Caractéristiques : Dommages +6, Portée : 5/10/20, Rechargement : 1 Passe

Origine géographique : Roke

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 200 Lux

Nom : Pistolet à vapeur

Description : cette arme a longtemps été décriée du fait de sa lourdeur. En effet, le pistolet à vapeur est composé de deux parties distinctes : un pistolet construit sur le principe d'un lançat et une chaudière à vapeur portative (fixée à la taille). La chaudière (un rectangle de la taille d'une boîte à chaussures) est munie d'une petite cheminée et d'un système de compression permettant de fournir de la vapeur. Pour ce faire, on se doit d'utiliser de l'eau et un carburant, généralement de l'huile de rug ou de la tourbe (cette dernière, très fréquente dans le Chaudron des Enfers, est surtout utilisée par les marcheurs). En plus d'être lourde, cette chaudière est également longue à démarrer, du moins à fournir la pression suffisante pour lancer un projectile (il faut compter en moyenne cinq à dix minutes). Enfin, le combattant doit prendre ses précautions pour ne pas être brûlé par l'acier brûlant. En contrepartie, le combattant dispose avec cette arme d'une énergie presque inépuisable. L'eau (qui n'a pas besoin d'être distillée) ainsi que la tourbe sont faciles à se procurer. Néanmoins, le pistolet à vapeur est une arme d'anticipation. Si vous êtes attaqué par surprise, elle est parfaitement inutile. En revanche, lorsque la chaudière est opérationnelle, le pistolet peut tirer pendant près de dix minutes (en moyenne) à une cadence exceptionnelle. Notons, pour finir, qu'en l'absence de munitions, cette arme peut également projeter à courte distance des jets de vapeur brûlants.

Caractéristiques : Dommages + 3, Portée : 5/10/20, Rechargement : Aucun (2 Passes pour changer de barillet, contenant 8 balles), Pressurisation : 10 minutes, Cadence : 3 par passe.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 180 Lux

Nom : Mitraille

Description : la Mitraille est exclusivement réservée aux gardiens du feu des stallites de la Roke. Quiconque autre que ces derniers en possède une dans l'enceinte de ces cités de lumière en sera immédiatement dessaisie. Cette arme lourde équipe en moyenne une seule unité de l'armée de chaque stallite. Contrairement au pistolet à vapeur, la chaudière est beaucoup plus grosse. Fixée dans le dos, elle pèse plus de vingt kilos ! De plus, le lançat relié à la chaudière est susceptible de tirer plusieurs coups par passe. Véritable arme de guerre, la mitraille vaut pour les combats en nombre afin de décimer les lignes adverses. Les hommes équipés de mitrailles, peu mobiles, sont encadrés d'unités plus légères afin de les protéger.

Caractéristiques : Dommages +4, Portée : 10/20/50, Rechargement : Aucun (3 Passes pour changer de chargeur de 50 munitions), Pressurisation : 10 minutes, Cadence : 10 par Passe (au-

delà de quatre tirs, lancer ID6 : sur un résultat impair, l'engin s'enraye).

Origine géographique : Roke

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 400 Lux

Nom : Lance-flammes

Description : Cette arme très sophistiquée est hautement appréciée des marcheurs spécialistes des mortezones, qui doivent fréquemment repousser les assauts des shankréatures. Les shankréatures craignent le feu tout particulièrement, et cette arme est capable d'en déverser des torrents, sous la forme de liquide enflammé (huiles ou essence, en général). Il existe plusieurs modèles de lance-flammes, certains datant de l'Avant. C'est essentiellement au niveau du système de pompe (hydraulique, à vapeur, à gaz comprimés) permettant de projeter le liquide enflammé que les différences sont les plus flagrantes.

Caractéristiques : Dommages +8 (+ exposition à un Feu d'intensité 5 dès la Passe suivante, voir règles consacrées au Feu), Portée : 5/10/15, Rechargement : 1 Passe. Une recharge est en général capable de produire 20 tirs de lance-flammes.

Origine géographique : Drön, Kathar (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 800 Lux (60 Lux la recharge).

Nom : Courbois

Description : le courbois, inspiré du mortier, se retrouve uniquement dans les avant-postes et les barbacanes du stallite de Phénice. Relié et alimenté par une chaudière centrale, il sert à projeter sur les assaillants des projectiles divers, notamment des grenadons. Généralement, une chaudière alimente une dizaine de courbois.

Caractéristiques : Dommages : Selon munitions, Portée : 50/100/200, Rechargement : 3 Passes.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 600 Lux

Nom : Canon à vapeur

Description : cette arme défensive, qui projette des boulets de pierre, est utilisée sur les remparts de certains stallites, dans les avant-postes ou les monastères isolés. L'arme est équipée, sous le fût du canon, d'une chaudière alimentée à base de tourbe. Il suffit d'une mèche pour compléter le dispositif. En présence des assaillants, les canoniers se contentent d'alimenter la chaudière en tourbe pour que le canon fasse feu environ deux fois par minute. Notons que les canons à vapeur ne sont pas tous de la même facture. Les plus vieux présentent parfois des fissures très dangereuses (une chaudière qui explose est extrêmement meurtrière).

Caractéristiques : Dommages +12 Portée : 50/100/200 Rechargement : 5 Passes

Origine géographique : Roke

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 1 000 Lux

TABLE DES ARMES À FEU

Arquebuse phénicienne	Dommages +5 Rechargement : 2 Passes	Portée : 10/20/40
Canardier	Dommages +5 Rechargement : 1 Passe	Portée : 5/10/20
Mousquet à rueg	Dommages +5 Rechargement : 1 Passe	Portée : 5/10/20
Pistol à rueg	Dommages +6 Rechargement : 1 Passe	Portée : 5/10/20
Pistol à vapeur	Dommages +3 Rechargement : Aucun	Portée : 5/10/20 Cadence : 3
Mitraille	Dommages +4 Rechargement : Aucun	Portée : 10/20/50 Cadence : 10
Lance-flammes	Dommages +8 (+ Feu niv. 5) Portée : 5/10/15	Rechargement : 1 Passe
Courbois	Dommages : selon munitions Portée : 50/100/200	Rechargement : 3 Passes
Canon à vapeur	Dommages +12 Rechargement : 5 Passes	Portée : 50/100/200

MUNITIONS

Dans Sombre-Terre, la munition élémentaire est constituée du moindre objet solide pouvant occasionner des dégâts. De la pierre jusqu'au boulon, les projectiles utilisés avec un lançat obéissent généralement aux activités et aux ressources du milieu où évolue le combattant (Ainsi, un mécano utilisera plutôt un clou bien limé pour son lançat). Néanmoins, il existe certaines munitions spécifiques dont vous trouverez une liste ci-dessous. Vous pouvez également inventer vos propres munitions en respectant un minimum de logique.

Nom : Sélopome

Description : Ce champignon (qui pousse dans des milieux très humides) a pour principal effet de dégager une poussière irritante provoquant de vives ulcérations au niveau des yeux et du nez. Utilisé par certains gardiens du feu pour dissiper des attroupements, le sélopome se disperse sur une surface d'environ quatre mètres carrés. Ses effets seront perceptibles durant une quinzaine de minutes (beaucoup moins en présence du vent). Une fois hors de portée de la poussière du sélopome, ses effets indésirables persisteront une dizaine de minutes.

Caractéristiques : -3 dés à toutes les actions, à moins de réussir un jet de Résistance + Contrôler (SR 4, 1 jet par Passe). Aire d'effet : 10 mètres

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Rare

Prix : 20 Lux

Nom : Amanyte

Description : ce petit champignon dégage une poussière noire et grasse qui persiste près d'une demi-heure (en l'absence de vent) à l'endroit où le champignon a explosé. Cette poussière n'a pas d'effet irritant et sert uniquement de camouflage pour prendre la fuite ou gêner les assaillants. Un amanyte permettra d'obscurcir une zone circulaire de trois mètres de diamètre.

Caractéristiques : Dans la zone obscurcie, on ne peut repérer quelque chose qu'en réussissant un jet de Sens + Percevoir (SR 6). Aire d'effet : 3 mètres.

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 2 Lux

Nom : Ressule

Description : Ce champignon pousse surtout dans les endroits ferreux, notamment au contact de la rouille. Certaines épaves de l'avant (notamment les navires échoués ou les carcasses de véhicules) sont propices à l'apparition de quelques ressules. Ce champignon a pour effet de paralyser la victime pendant près de trente secondes. Pour cela, il faut que la victime soit susceptible d'inhaler les spores libérées par l'explosion du champignon. Dans ce cas, lesdites spores s'attaquent avec une rapidité foudroyante au cerveau, en paralysant les fonctions nerveuses. Après les trente secondes de quasi-paralyse (généralement, la victime s'écroule par terre), le champignon cède la place à une migraine persistante qui durera deux à trois jours. Notons que la ressule est inopérante contre un adversaire muni d'un masque (et à plus forte raison d'un filtre).

Caractéristiques : La victime est paralysée durant 5 Passes consécutives, à moins de réussir un jet de Résistance + Endurer (SR 6).

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

Nom : Practe livide

Description : Ce terrible champignon doit son nom à son chapeau presque transparent qui le fait ressembler à une méduse. Il pousse uniquement dans les cadavres en putréfaction dans les réseaux souterrains et humides. Ce champignon ne survit pas à la lumière. La moindre lueur provoque le flétrissement de son chapeau et sa décomposition en quelques minutes. Les difficultés pour cueillir et conserver un practe livide expliquent sa rareté et son prix. En revanche, ses effets sont terribles. Lorsqu'il explose, les spores libérées se fixent dans la cage thoracique de la victime (comme la ressule, il faut être susceptible de l'inhaler). Au bout de deux ou trois heures, une réaction chimique entraîne une sorte d'explosion sordide qui ouvre en deux la cage thoracique de la victime. Une mort atroce qui n'est donc pas instantanée. Les assassins et les individus sans scrupule l'utilisent pour obliger leur victime à avouer certaines choses en faisant miroiter un antidote. Mais personne n'a pu, jusqu'ici, raconter si cet antidote existait vraiment.

Caractéristiques : En cas d'échec à un jet de Résistance + Endurer (SR 6), la victime subit, (Résistance) heures après, 15 points de dommages. Elle a droit à un jet d'encaissement (Résis-

TABLE DES MUNITIONS

Sélopome	Jet de Résistance + Contrôler (SR 4) ou - 3 D à toutes les actions
Amanyte	Sens + Percevoir (SR 6) pour repérer quelque chose ou quelqu'un dans le nuage (3 mètres)
Ressule	Résistance + Endurer (SR 6) ou paralysé durant 5 Passes
Practe livide	Résistance + Endurer (SR6) ou 15 points de dommages
Fusel	Dommages +5 avec un lançat
Airis	Résistance (SR 4) ou aveugle

tance) pour limiter la perte de points de vie.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

Nom : Fusel

Description : Cet insecte reste une véritable énigme. Les meilleurs nourrisseurs se sont penchés sur le fusel sans parvenir à deviner son secret. Cet insecte ressemble à une libellule à ceci près que ses ailes sont beaucoup plus solides. Mais surtout, au moment de sa mutation, la larve du fusel jaillit de la terre à une vitesse stupéfiante ; à tel point qu'elle peut avoir le même effet que la balle d'un mousquet. Certains endroits sont connus des marcheurs pour abriter de nombreux fusels. En période de mutation, ces zones sont mortelles. Les larves écloses peuvent jaillir du sol à tout moment et traverser le corps du malheureux égaré. Pour se servir du fusel comme une arme, on utilise des larves que l'on sait sur le point d'éclore (dans un mois environ). Avec un peu de chaleur, on peut accélérer la mutation et faire éclore la larve au moment voulu. Dans ce cas, l'insecte libéré devient une véritable balle (dont les caractéristiques sont identiques à celles d'un mousquet à rug). L'utilisation du fusel demande une grande connaissance de l'insecte. Notons que les ailes du fusel sont parfois utilisées pour renforcer les jointures des armures.

Caractéristiques : Un lançat dont les munitions sont des fusels effectuera des Dommages +5 au lieu de Dommages +2

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

Nom : Airis

Description : cet insecte est un véritable cauchemar pour les marcheurs. Un atavisme inexplicable pousse en effet cette abeille au corps rougeâtre à attaquer les yeux de ses victimes. Pour beaucoup, l'airis y chercherait un éclat, une lumière dont elle voudrait se repaître. D'ordinaire, elle se nourrit des insectes phosphorescents en y plantant son dard pour aspirer sa chair. Elle tentera toujours de faire de même avec les yeux d'un homme...

Pour échapper à une nuée d'airis, les marcheurs ferment les yeux et utilisent la lumière comme appât. Une torche est idéale : les airis s'y brûlent les ailes. En revanche, lorsque la personne igno-

re la manière de faire face aux airis, elle risque d'y perdre la vue. De plus, l'airis émet un bourdonnement très faible et audible seulement dans un profond silence. Des groupuscules, des sectes et des assassins se servent de l'airis.

Caractéristiques : Si la victime ne sait pas comment lutter contre l'airis, elle doit effectuer un jet de Résistance pure (SR 4). En cas d'échec, la victime perd la vue.

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 90 Lux

LES ARMURES

Sombre-Terre n'a jamais favorisé le port d'une armure, du moins des armures lourdes. À l'extérieur des stallites, la mobilité est garante de votre survie. Les accidents de terrain, les bêtes sauvages et inconnues ou encore les limons mouvants nécessitent une très grande mobilité. Aussi, la plupart des marcheurs portent-ils des armures légères, renforcées parfois de quelques pièces de métal à des endroits précis (le visage et la gorge principalement). De plus, on préfère souvent le bouclier (qui peut être abandonné si besoin est) à une meilleure armure.

Pour tout type d'armure, chaque partie du corps dispose d'une protection particulière que l'on peut combiner :

- au niveau des jambes : la jambière
- au niveau du torse : la cuirasse
- au niveau des bras : la vambrace
- au niveau de la tête : le casque

En termes de règles, chaque armure dispose d'un indice de protection qui s'établit de la manière suivante :

Vêtements renforcés : Indice de protection 1

Cuir : Indice de protection 2

Chitine fuselée : Indice de protection 3

Métal : Indice de protection 4

Pour plus de détails, consultez la partie intitulée Les protections, dans le chapitre consacré au Combat.

Nom : Vêtements renforcés

Description : Les vêtements entendus comme armure prennent en compte, au minimum, une veste matelassée ou un manteau pour le torse ainsi qu'un pantalon renforcé au niveau des jambes. Des vêtements ordinaires ne peuvent être considérés comme une armure complète. Ils doivent nécessairement avoir été conçus dans ce but, et achetés au prix fort.

Caractéristiques : Indice de protection 1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : Pièce de vêtements renforcés : 20 Lux ; Tenue complète de vêtements renforcés : 50 Lux

Nom : Cuir

Description : La plupart des combattants utilisent le cuir pour se protéger. Léger, il constitue une protection élémentaire susceptible de réduire les dégâts provoqués par des armes blanches. Le cuir est également bon marché, expliquant sans doute que la majorité des fouineurs l'utilisent. Le cuir vient toujours du bétail élevé dans les coulées nourricières excepté pour les marcheurs qui dépècent et traitent eux-mêmes le cuir des bêtes sauvages.

TABLE DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

Armure	Type	Protection	Pot. d'action	Enc.
Vêtements renforcés	Pièce	1	-	-
Vêtements renforcés	Complète	1	-	-
Cuir bouilli	Pièce	2	-	-
Cuir	Complète	2	-1	1
Chitine fuselée	Pièce	3	-1	1
Chitine fuselée	Complète	3	-2	2
Métal	Pièce	4	-2	2
Métal	Complète	4	-3	3
Bouclier	Type	Protection	Pot. d'action	Enc.
Petit	Rueg	Défense +1	—	—
Petit	Métal	Défense +2	—	1
Grand	Rueg	Défense +3	-1	1

On peut composer une armure complète en cuir si l'on dispose d'une calotte de cuir à hauteur du visage en plus des jambières, de la cuirasse et des vambraces.

Caractéristiques : Indice de protection 2

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu commun

Prix : Jambières : 20 Lux ; Cuirasse : 30 Lux ; Vambraces : 15 Lux ; Calotte : 15 Lux ; Complète : 60 Lux

Nom : Chitine fuselée

Description : Les ailes de fusel sont utilisées par les armuriers pour servir de jointures dans les armures complètes. Toutefois, ces ailes peuvent également constituer de véritables protections. Dans ce cas, l'artisan superpose (comme de petites plaques de métal) les ailes de fusel (cuites auparavant dans des chaudrons spéciaux). L'intérêt du fusel est d'offrir une protection quasi-similaire au métal tout en étant beaucoup plus léger. En contrepartie, cette armure est chère. De plus, il faut compter sur plusieurs jours pour qu'un artisan dispose d'une quantité suffisante d'ailes de fusel pour fabriquer l'armure.

Caractéristiques : Indice de protection 3

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très rare

Prix : Jambières : 60 Lux ; Cuirasse : 90 Lux ; Vambraces : 45 Lux ; Casque : 50 Lux ; Complète : 200 Lux

Nom : Métal

Description : Indice de protection 4

Caractéristiques : En matière d'armure, le métal constitue la meilleure protection, même si elle s'avère extrêmement encom-

brante. Excepté certains gardiens du feu ayant les moyens de commander des armures complètes sur mesure, le marcheur ainsi protégé se construit une armure «en kit». Ainsi un mercenaire, habitué à se faufiler sur des toits et des cordes, préférera-t-il des vambraces pour garder une bonne liberté de mouvement au niveau des jambes. Globalement, l'armure en métal est ignorée par les combattants afin de ne pas être gêné lors des combats. L'armure sera préférée, notamment à l'extérieur de Phénice, par les hommes et les femmes de constitution fragile.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/très rare

Prix : Jambières : 75 Lux ; Cuirasse : 110 Lux ; Vambraces : 55 Lux ; Casque : 60 Lux ; Complète : 250 Lux

LES BOUCLIERS

Les boucliers sont en majorité constitués d'écorce de rueg ou de métal. Si l'on dispose de petit ou de grand bouclier, ce moyen de défense est surtout utilisé dans l'Obscur. À l'intérieur des stallites, ceux sont essentiellement les gardiens du feu qui en sont équipés, du fait de son encombrement.

Nom : Petit bouclier en rueg

Description : Ce bouclier, constitué d'écorce de rueg et de rueg séché, est très léger.

Caractéristiques : Défense +1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Petit bouclier en métal

Description : Au petit bouclier en rueg ont été ajoutées des plaques métalliques, qui le rendent plus efficaces, mais beaucoup plus lourd.

Caractéristiques : Défense +2 ; Enc. 1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 50 Lux

Nom : Grand bouclier en rueg

Description : Sa forme est variable, mais ce bouclier permet de protéger une grande partie de son corps. Il reste néanmoins très lourd, c'est pourquoi on ne fabrique pas de grand bouclier en métal.

Caractéristiques : Défense +3 ; Enc. 1, Pot. d'action -1

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 70 Lux

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

LES FILTRES

Le Grand Cataclysme a opéré de tels bouleversements que l'environnement est désormais hostile. Pour se protéger des pluies acides, de la radioactivité, des vents chimiques, le Marcheur ne s'engage jamais en dehors d'un stallite sans un masque

doté d'un filtre. Les plus pauvres se contentent d'un voile pour masquer leur bouche, mais se mettent ainsi à la merci des atmosphères viciées. Le masque filtrant est considéré comme une protection élémentaire pour le marcheur. Chaque stallite est à même de fabriquer ses propres masques filtrants bien que des modèles soient beaucoup plus performants que d'autres. À titre d'exemple, les habitants du stallite Kathar fabriquent des filtres ouvragés et très efficaces que tout marcheur recommandera chaudement. Un filtre est composé de cuivre, de cuir et de grilles filtrantes à base de poudre de charbon ou de laine de verre.

Les filtres de Sombre-Terre se définissent selon trois indices de protection, notés de 1 à 3. Un filtre d'indice 3 sera le plus efficace (et le plus cher). Notez qu'un filtre ne suffit pas, par exemple, à isoler parfaitement le marcheur de la radioactivité : un filtre permettra seulement de respirer normalement dans un environnement vicié.

Pour chaque filtre, on trouvera un indice de protection qui sert à lutter contre les effets des Poussières et Vents, un des dangers rencontrés dans certains milieux (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre consacré à la Survie).

Nom : Filtre rudimentaire

Description : Le filtre à air dans sa plus simple expression (grille métallique, filtre en charbon).

Caractéristiques : Indice 1 contre vent/poussières

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 20 Lux

Nom : Filtre sophistiqué

Description : Il est constitué d'une grille métallique à trame fine, doublée de plusieurs épaisseurs de tissu en rueil et de charbon.

Caractéristiques : Indice 2

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 50 Lux

Nom : Filtre de Kathar

Description : Grille métallique à double trame, finement ouvragée, plusieurs épaisseurs de tissu de rueil, rembourré de laine de verre parfaitement isolée.

Caractéristiques : Indice 3

Origine géographique : Kathar (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 80

LES DISTILLATEURS

À l'extérieur d'un stallite, l'eau potable est une denrée extrêmement rare. Chaque marcheur possède un distillateur afin de recycler les eaux contaminées (celles des ruisseaux ou l'eau de pluie) pour en faire de l'eau potable. Un distillateur est un petit appareil à vapeur nécessitant un minimum de combustible. Un flacon d'huile de rueil suffira à alimenter un distillateur pendant un mois. Le prix variera en fonction de la capacité d'eau recyclée, du poids et de l'efficacité du distillateur. Comme pour les filtres, les distillateurs sont notés sur un indice allant de 1 à 3. Un dis-

tillateur avec un indice de 3 sera le plus efficace.

Nom : Distillateur rudimentaire

Description : Ce distillateur peut rendre 1 litre d'eau potable en trois heures.

Caractéristiques : Indice 1 contre la soif

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 15 Lux

Nom : Distillateur moyen

Description : Ce distillateur peut transformer 2 litres d'eau croupie en eau potable en 1 heure.

Caractéristiques : Indice 2 contre la soif

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 20 Lux

Nom : Distillateur sophistiqué

Description : Ce distillateur à grande contenance peut transformer 5 litres d'eau non potable en eau pure en 1 heure.

Caractéristiques : Indice 3 contre la soif

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 40 Lux

LES VÊTEMENTS

En matière de survie, le vêtement se définit avant tout par rapport au froid et aux vents poussiéreux. Notons qu'une combinaison chauffante d'indice 3 ne permet pas de se déplacer.

Nom : Vêtements épais

Description : Vêtements amples en rueil, chèche, bottes et gants épais

Caractéristiques : Indice 1 de protection contre le froid

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 20 Lux

Nom : Fourrures

Description : En plus des vêtements épais, le marcheur ainsi protégé dispose aussi d'un demi-manteau de fourrure molletonnée (de volpe, de yack ou même de rat, doublé de rueil à l'intérieur) qui s'arrête à la taille pour laisser une liberté de mouvement. La partie inférieure du corps est protégée par des houseaux (bandes de fourrure qui enserrant la jambe jusqu'à la ceinture).

Caractéristiques : Indice 2 de protection contre le froid

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 40 Lux

Nom : Combinaison chauffante

Description : Totalement isolante, cette combinaison évoque une sorte de scaphandre lourd et encombrant. Son propriétaire l'endosse généralement la nuit venue ou lors des tempêtes. Dans ce cas, une petite chaudière maintient la combinaison à bonne température durant plusieurs heures. Il faut, en moyenne, un flacon de rueil pour faire chauffer une combinaison pendant 24 heures.

Caractéristiques : Indice 3 de protection contre le froid

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 80 Lux

LES RATIONS

Un marcheur peut compter sur la chasse pour s'alimenter durant ses voyages. Toutefois, en plus de s'en remettre au hasard, le marcheur est obligé de consommer de l'énergie pour bouillir la viande (on ne sait jamais si l'animal est malade). Dès lors, la plupart des marcheurs profitent de leur passage dans un stallite pour acheter des rations. Elles se composent pour l'essentiel de viandes séchées mais on trouve également du rueg «à chiquer», riche en calories, des variétés de poix pour faire des soupes et différentes plantes aromatiques.

L'indice de 1 à 3 mesure les effets nourrissants POUR UNE JOURNÉE des rations proposées par les nourrisseurs de chaque stallite. Une ration avec un indice de 3 comportera un assortiment riche et varié.

Nom : Rueg à chiquer

Description : variété de rueg riche en calories, au goût un peu amer

Caractéristiques : Indice 1 de protection contre la faim (pour une journée)

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 1 Lux

Nom : Rueg et viande séchée

Description : Assortiment de rueg à chiquer et de viandes séchées (rat, vourpe)

Caractéristiques : Indice 2 de protection contre la faim (pour une journée)

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 3 Lux

Nom : Rueg, poix et viande séchée

Description : Assortiment de rueg à chiquer, de viandes séchées (yack, urikan, razorback) et de poudre de poix permettant de faire des soupes.

Caractéristiques : Indice 3 de protection contre la faim (pour une journée)

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 5 Lux

LES POISONS

Les poisons ne se vendent pas comme des denrées ordinaires. On se les procure généralement grâce au bouche à oreille, par un réseau spécifique, etc. Les personnages ayant un passé de fouineur auront en général plus de chance d'accéder à ce genre de réseau (à l'appréciation du MJ).

Nom : Venin de Momba quadrillé

Description : Ce poison est obtenu à partir des glandes venimeuses d'un serpent vivant dans les pierres des quartiers à l'abandon ou en ruines. Mêlé à une graisse, il peut donner un poison de lame efficace mais malheureusement volatile. Une fois

exposé à l'air, il perd son pouvoir en une heure.

Caractéristiques : Virulence : 3, Période : 3 Passes, Dispersion : -1 par test. Une dose permet d'enduire l'équivalent d'une pointe de flèche, d'un carreau d'arbalète ou d'un projectile de lancat. Comptez deux doses pour une lame de poignard.

Origine géographique : Solaria

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 10 Lux la dose

Nom : Bedaine

Description : Certains diffusent la rumeur selon laquelle ce poison ingérable aurait été conçu par des fouineurs du stallite de Phénice pour viser spécifiquement les puissants qui n'hésitent pas à «se gaver alors que la majeure partie de la population survit en suçant des cailloux et des pattes de rats morts». La Bedaine doit être mélangée à un plat épicé pour masquer son goût. Quelques minutes plus tard, la victime se sent ballonnée avant de gonfler de manière spectaculaire puis de mourir de rupture des tissus internes dans d'atroces souffrances. Avec ce poison, on ne vise pas seulement la victime mais aussi son entourage qui ne manque pas d'être traumatisé par un tel spectacle.

Caractéristiques : Virulence : 3, Période : 5 minutes, Dispersion : 0. Une dose peut être contenue dans une bague creuse.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 40 Lux la dose

Nom : Seku

Description : Les fouineurs issus des ghettos orientaux qu'on rencontre dans beaucoup de stallites disposent de moyens secrets effrayants, dont des poisons redoutables de discrétion. Parmi ces armes, le Seku est une poudre cristalline qui doit être ingérée par la victime une fois diluée. Lorsque le Seku est bu, ses cristaux se reforment dans le sang de la victime jusqu'à la déshydrater complètement. Les médecins croient souvent que les symptômes sont ceux d'une forme de choléra : une erreur de diagnostic prévue et fatale...

Caractéristiques : Virulence : 5, Période : 1 jour, Dispersion : -1 par test. Une dose se présente comme une pointe de couteau de sel.

Origine géographique : Asia

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 60 Lux la dose

LES CONTENANTS

Le modèle de survie imposé par Sombre-Terre oblige chaque habitant à disposer sur lui d'un maximum de choses. Par nature, le marcheur est particulièrement concerné. Aussi dispose-t-il d'un éventail de sacs, de sacoches, de ceintures à poche pour porter la multitude d'objets qui assureront sa survie.

Nom : Fonte

Description : En cuir épais (souvent du yack), la fonte est utilisée pour contenir toutes les petites chaudières que le marcheur transporte. De toutes les dimensions, fabriquée pour être portée à la taille, elle est suffisamment isolante pour le protéger d'une chaudière en activité. La fonte est indispensable pour un com-

battant utilisant un pistolet à vapeur.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Havresac

Description : Sac à bretelles porté sur le dos, le havresac constitue le contenant élémentaire d'un marcheur. On y transporte surtout les vêtements de rechange et les rations.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Sac à dos

Description : Doté d'une armature, le sac à dos est indispensable pour un marcheur. Il contient le matériel lourd comme un sac de couchage, une tente, le distillateur etc.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Carnassière

Description : Gibecière portée en bandoulière, elle sert aux marcheurs pour y glisser le gibier abattu.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Portefaix

Description : Porté le long de la jambe, le portefaix est constitué de petites boîtes métalliques (soudées les unes aux autres) disposées en échelle le long de la jambe. À l'origine, le portefaix était surtout utilisé par les bâtisseurs pour y glisser leurs outils. Les marcheurs apprécient surtout l'hermétisme du portefaix qui permet d'isoler des objets craignant l'eau ou certaines températures (rations, insectes, parchemins, mèches,...)

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 10 Lux

Nom : Escarcelle

Description : Bourse adaptée à Sombre-Terre, l'escarcelle revêt la forme d'une grosse ampoule de verre entourée d'une résille de métal. L'intérêt est de pouvoir utiliser la phosphorescence des lux comme lumière. Certains préfèrent bien sûr dissimuler leurs lux mais la plupart des marcheurs conserve cette tradition d'une escarcelle éclairante.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Cordelière

Description : Ce nom désigne une ceinture (en cuir ou en laine de yak pour les plus décoratives) munie de petites poches pouvant abriter des fioles, des éprouvettes scellées, des munitions etc. Un marcheur porte plusieurs cordelières, à la ceinture ou sur le torse.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 2 Lux

Nom : Tube

Description : En os ou en métal, le tube est utilisé pour contenir des messages : la rareté du papier a nécessité la fabrication de ces tubes hermétiques utilisés par les marcheurs messagers.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 3 Lux

Nom : Gourde

Description : Les gourdes ont l'avantage d'être peu encombrantes et l'inconvénient de ne pouvoir contenir qu'un litre d'eau au maximum. Façonnées à partir de métal ou de cuir imperméabilisé, voire de vessies vernies, elles sont choisies pour les expéditions de courte durée.

Caractéristiques : 1 litre d'eau distillée permet de réduire de 1 le danger de soif d'un milieu

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 3 Lux

Nom : Outre

Description : L'outre est utilisée pour les longues expéditions du fait de sa contenance notable (5 litres) et de son faible encombrement lorsqu'elle est vide. En effet, la plupart des outres sont tannées à partir de peaux finement cousues.

Caractéristiques : Encombrement 1 (pleine), 1 litre d'eau distillée permet de réduire de 1 le danger de soif d'un milieu

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 5 Lux

Nom : Bidon

Description : Le bidon métallique a l'avantage de contenir vingt litres, mais il est particulièrement encombrant. En général, les bidons sont plus souvent utilisés à bord de véhicules.

Caractéristiques : Encombrement : 3 plein, 1 vide. 1 litre d'eau distillée permet de réduire de 1 le danger de soif d'un milieu

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 10 Lux

LUMIÈRE.

La lumière est source de vie pour l'homme de Sombre-Terre. Dans les stallites, les habitants parviennent à oublier leur peur viscérale de l'obscurité. En revanche, les marcheurs composent avec un environnement nocturne recelant mille et un dangers. On a donc mis au point un certain nombre d'instruments lumineux tirant profit de l'huile de rueg mais aussi des insectes et des champignons luminescents. Associé au prix, vous trouverez un indice de 1 à 3 indiquant la portée de la lumière ainsi que la réduction du danger obscurité lié à un milieu.

Indice 1 : un halo de deux mètres autour de la personne.

Indice 2 : entre deux et dix mètres.

Indice 3 : entre dix et vingt mètres

Nom : Briquet à soufre

Description : Pour s'éclairer à l'huile de rueg, il faut nécessairement produire une étincelle. L'abondance du soufre dans Phénice a généralisé le système de ce briquet, également appelé «sou-frier». Dans une petite boîte en métal, on trouvera du soufre, de la colle, une languette en fer et des mèches de rueg. Il suffit alors d'imprégner la languette de colle puis de l'enduire, de la gratter sur une petite râpe intégrée dans la boîte pour produire une étincelle qui allumera la mèche.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 15 Lux

Nom : Briquet à rueg

Description : Plus cher, le briquet à rueg utilise un rouage à silex pour enflammer l'huile de rueg contenu à l'intérieur.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux

Nom : Lampe à huile

Description : Petit récipient en métal doté d'un côté d'une anse et de l'autre, d'un embout pour la flamme. On utilise de l'huile de rueg à combustion lente pour ce type de lampe.

Caractéristiques : Indice 1 de protection contre l'obscurité

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 8 Lux

Nom : Luxance

Description : Instrument favori des marcheurs, la luxance est un grand bâton de marche (en fer) pourvu au sommet d'une lanterne terminée par une pointe. Cette lanterne, alimentée à l'huile de rueg (1 flacon par 24 heures), peut être démontée afin d'être tenue par la main. De plus, un système de siphon et de clapet évite que l'huile ne déborde au cours de la marche.

Caractéristiques : Indice 2 de protection contre l'obscurité

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 35 Lux

Nom : Torchère

Description : Fabriquée en fer et recouverte d'un tissu isolant, la torchère est une torche dont le sommet est constitué d'un bol où l'on verse l'huile de rueg. La combustion est plus rapide mais la torchère fait partie des instruments les plus éclairants (compter 1 flacon pour douze heures).

Caractéristiques : Indice 3 de protection contre l'obscurité

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun

Prix : 25 Lux

Nom : Lampanion

Description : Le lampanion est recommandé pour sa longévité. Constitué d'un bâton évidé (cuivre ou métal), il se termine par une boule de verre aux arceaux métalliques dans laquelle évoluent des lucilles, de petits insectes volants et luminescents. Ces derniers se nourrissent en traversant un conduit à l'intérieur du bâton qui aboutit à une petite réserve de nourriture (généralement, des insectes ou des vers). Les lucilles brillent pendant une

semaine environ avant de mourir.

Caractéristiques : Indice 2 de protection contre l'obscurité.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 30 Lux. Il faut compter en plus 10 lux pour les dix lucilles fournissant la lumière. (Au-delà de 10, elles ne parviennent pas à cohabiter)

Nom : Torchine

Description : En forme de torche, elle est généralement fabriquée pour être plantée dans le sol afin que les marcheurs puissent constituer une barrière de lumière autour de leur camp. La torchine est munie autour de son axe de deux parois en verre entre lesquelles glisse une bouillie de vers luisants dont l'éclat perdure pendant deux jours environ. Obtenue à partir des abdomens des vers luisants (il faut compter cinquante d'insecte pour les deux jours d'éclairage), cette bouillie produit une lumière pâle.

Caractéristiques : Indice 1 de protection contre l'obscurité

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 8 Lux (il faut compter en plus 5 lux pour cinquante vers luisants)

Nom : Incandescent

Description : Ce bâtonnet léger est traité uniquement à Phénice en utilisant du phosphore. Ces bâtonnets sont utilisés ponctuellement pour éclairer une grotte, un ennemi deviné dans l'ombre etc. À l'aide d'une étincelle, on enflamme le phosphore qui produira une lumière bleutée pendant 4 à 5 minutes.

Caractéristiques : Indice 1 de protection contre l'obscurité

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 5 Lux

SOINS

Nom : Matériel de chirurgie

Caractéristiques : Voir le chapitre sur la Santé

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 70 Lux

Nom : Trousse de soins

Caractéristiques : Voir le chapitre sur la Santé

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 25 Lux

ANIMAUX

Nom : Aigle

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare

Prix : 70 Lux

Nom : Buse

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Rare/Rare
Prix : 50 Lux

Nom : Cerbère

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun
Prix : 30 Lux

Nom : Corbeau

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun
Prix : 30 Lux

Nom : Rat

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Commun/Commun
Prix : 3 Lux

Nom : Urs domestique

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare
Prix : 250 Lux (Harnais de monture : 40 Lux)

Nom : Yack

Description et caractéristiques : Voir partie III, Sombre-Terre
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (stallite/halte) : Commun/Peu Commun
Prix : 200 Lux

SERVICES DIVERS (HALTES, STALLITES)

ÉCRITURE

Encre : 10 Lux
Plume : 20 Lux
Parchemin en ruego : 20 Lux
Écritoire (plume, encre, parchemin) : 40 Lux

LOGIS

Une nuit à l'auberge : 5 Lux en moyenne
Un repas dans une auberge : 1 Lux en moyenne

LES VÉHICULES

À l'issue du Grand Cataclysme, l'immense majorité des véhicules fut détruite ou rendue inutilisable faute de carburant. Trois siècles ont passé et Sombre-Terre a définitivement oublié l'usage et les technologies de transport de l'Avant. Seuls les antéquaires sont encore capables d'improviser sur des carcasses de l'Avant en y substituant des énergies contemporaines comme la vapeur ou la voile. Aujourd'hui, le véhicule est un luxe (on utilise nécessairement du bois et certains tissus pour les voilures) et suppose que l'on se déplace au sein des ténèbres, des mortezones ou des chaos sur un relief déchiré et dangereux. Aussi, le véhicule terrestre (à distinguer des véhicules aériens) est-il souvent amené à pratiquer des routes ou des chemins connus et empruntés régulièrement par des marcheurs. En dehors de ces voies plus ou moins balisées, un véhicule terrestre est à la merci du relief et de l'obscurité qui ne permet pas d'anticiper les obstacles.

Dès lors, le conducteur d'un véhicule doit compter sur 5 facteurs déterminants :

- l'énergie : les véhicules de Sombre-Terre utilisent surtout le vent ou la vapeur. Le premier a donné naissance à ce que l'on appelle des chars à voile. Les tailles varient mais les plus gros ne dépassent jamais celle d'un grand voilier de l'Avant. Le principal avantage du char à voile est sa vitesse et son poids (il n'a pas besoin d'embarquer de carburant). Son principal défaut est de dépendre des vents et d'avoir ainsi une autonomie relative (il existe néanmoins quelques almanachs répertoriant les principaux « courants »). La vapeur, au contraire, permet d'être parfaitement autonome au détriment de la lourdeur et de la maniabilité.

- les réparations : perdu au beau milieu des ténèbres, il est très difficile de pouvoir réparer de gros dommages : un patin brisé, une voile déchirée, une chaudière qui explose et voilà le véhicule condamné. Si l'on embarque souvent des pièces détachées afin de parer à de tels dégâts, le moindre incident peut être catastrophique, du fait même que les stallites sont rares et éloignés les uns des autres. Cela suppose une conduite habile, une vigilance de tous les instants et surtout d'excellents instruments de lumière pour éviter les obstacles du relief.

- les attaques des ténèbres : un véhicule suscite toutes les convoitises. Les maraudeurs préfèrent attaquer un char à voile plutôt qu'un petit groupe de marcheurs sans grande fortune, car un véhicule est souvent synonyme de butin (la cargaison, l'énergie, les armes, les pièces détachées, etc.). De plus, le nombre restreint de routes facilite ces embuscades. Mais les maraudeurs ne sont pas le seul danger. Les navigateurs risquent, par exemple, de percuter des bêtes sauvages que l'obscurité peut cacher jusqu'au dernier moment. Peu de chars à voile résistent à l'impact d'un urikan... Quant aux shankcréatures parfois rencontrées dans l'Obscur, les navigateurs ont appris à s'en méfier depuis que des rumeurs prétendent qu'elles parviennent à se hisser sur un véhicule en pleine course. Les navigateurs sont donc fortement armés. Généralement, un véhicule est doté d'une ou de plusieurs couleuvrines ainsi que de grenadions. Les navigants, eux, se munissent surtout d'armes à distance (utiles pour chasser les animaux sauvages et repousser des attaques).

- le relief : c'est le véritable ennemi du véhicule terrestre de Sombre-Terre. Les pentes, les marécages, les terres accidentées,

les fosses, les failles : autant d'obstacles qui peuvent faire chavirer un véhicule et le conduire à sa perte. Un navigateur qui choisit d'emprunter un chemin inconnu doit compter sur le relief à chaque seconde et forcément, progresser à vitesse réduite.

- la lumière : aucun instrument de lumière ne permet d'éclairer à plus d'une vingtaine de mètres, sauf quelques exceptions mises au point par des antéquaires. La plupart des véhicules terrestres utilisent des lamparos, de grosses lampes (alimentées à l'huile de rueg) fixées à la proue et sur les flancs du véhicule (indice 3 de protection contre l'obscurité)

VÉHICULES TERRESTRES

Nom : Traîneau

Description : Dangereux parce qu'il vous met à la merci des bêtes sauvages, le traîneau n'en est pas moins un véhicule couramment utilisé. Les marcheurs apprécient le traîneau pour son prix et surtout son autonomie. En effet, un traîneau ne risque jamais de subir de graves dommages. En plus de sa vitesse (dix, parfois vingt km/h pour les plus légers), les cerbères, les yacks ou les urs qui conduisent les traîneaux anticipent les obstacles, visibles ou non. L'instinct animal a sauvé plus d'un marcheur, les bêtes refusant d'avancer dans une mortezone que personne n'avait signalé.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Rare/Rare

Prix : 500 Lux (+ l'attelage d'animaux)

Nom : Percevent

Description : Le percevent est sans nul doute l'un des véhicules les plus rapides de Sombre-Terre. Petit et léger, doté d'une seule voile, le percevent est capable d'atteindre des vitesses de 80 kilomètres/heure par vents forts. Son prix est dû essentiellement aux nombreuses pièces de bois qui constituent la coque et les roues afin de privilégier ladite vitesse. Le percevent est surtout utilisé comme véhicule d'escorte ou de reconnaissance. Les caravanes de lumière venant de Solaria sont toujours précédées et entourées par plusieurs percevents qui se chargent de repérer les obstacles et les dangers. Quelques marcheurs ayant fait fortune pour une raison ou une autre achètent parfois un percevent, car il peut être conduit par un seul homme. Néanmoins, le percevent peut embarquer quatre personnes au total en plus des réserves de nourriture. Notons qu'on ne trouve aucune arme fixe sur le percevent : quelques-uns seulement sont équipés d'une pointe à la proue.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 3 000 Lux

Nom : Brisant

Description : Plus lourd que le percevent, ce char à voile est doté de deux mats et sa coque est souvent renforcée par des plaques de métal. C'est le véhicule le plus couramment utilisé par les marcheurs, capable d'atteindre une vitesse moyenne de 60 kilomètres/heure. Il peut embarquer près de 10 hommes au total avec suffisamment de place pour une petite cargaison de marchandises. Le Brisant est généralement équipé d'une couleuvrine

VÉHICULE

Aucun véhicule ne se ressemble sur Sombre-Terre. Les types de véhicule décrits ci-dessous ne représentent qu'un modèle général, décliné par la suite selon le stallite et l'environnement d'origine. De plus, les navigateurs sont aussi des bricoleurs qui ajoutent toujours plusieurs éléments au véhicule d'origine. Les descriptions qui suivent s'apparentent en somme à des familles de véhicule. Notons enfin que la pratique a montré que les marcheurs achetaient souvent un véhicule à plusieurs. Dès lors, les modifications apportées peuvent être très importantes et dépendront de leurs trouvailles dans les ruines de l'Avant

ou d'un harpon.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 5 000 Lux

Nom : Caravelle

Description : La caravelle est incontestablement le véhicule le plus important et le plus lourd des chars à voile. Doté de trois mats, il peut tout juste atteindre une vitesse de 40 kilomètres/heure. Il est utilisé presque exclusivement pour le transport de marchandises. Une caravelle peut embarquer près de 30 hommes ainsi qu'une importante cargaison (environ une tonne). Lente et surtout très peu maniable, la caravelle est équipée de deux ou trois armes fixes, généralement deux couleuvrines et un harpon. Il existe même quelques caravelles dotées d'un canon à vapeur. Contrairement au percevent et au brisant, la caravelle est dotée, en plus de ses roues, de plusieurs patins latéraux afin d'assurer sa stabilité (des patins qui peuvent être rangés d'un simple coup de manivelle).

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 8 000 Lux

VÉHICULES A VAPEUR

Nom : Landeur

Description : Équivalent du percevent, le landeur est un véhicule léger capable d'atteindre une vitesse moyenne de 50 km/h. Une chaudière fixée à l'arrière fournit l'énergie nécessaire pour actionner les pistons et les bielles faisant tourner les roues, à l'image d'une locomotive. Le landeur est préféré pour sa facilité d'utilisation (il suffit d'alimenter la chaudière pour avancer...) ainsi que sa solidité. Contrairement au percevent, le landeur dispose d'un léger blindage en métal. Notons que dans le Chaudron des Enfers, la chaudière est le plus souvent alimentée à base de tourbe.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 3 500 Lux

Nom : Fracas

Description : En matière de véhicules à vapeur, il n'existe pas de

véhicule intermédiaire. Le Fracas ressemble plus à une énorme locomotive, à l'image des quelques cuirassés utilisés par l'armée phénicienne. Monté sur d'énormes roues métalliques, le Fracas ne peut guère dépasser les 35 km/h sur des voies courantes. En contrepartie, le Fracas est le véhicule le plus sûr de Sombre-Terre. Son blindage n'a pas d'équivalent et le brise-glace installé à l'avant est capable d'éventrer n'importe quel véhicule. De plus, il est doté de trois ou quatre couleuvrines et autant de harpons pour assurer sa défense. Les maraudeurs s'attaquent rarement à un Fracas, à moins d'avoir les moyens de le faire basculer sur le côté. Notons qu'il n'existe, selon des sources phéniciennes, qu'une trentaine de Fracas en circulation dans le Chaudron des enfers.

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (stallite/halte) : Très Rare/—

Prix : 10 000 Lux

VÉHICULES AÉRIENS

Jusqu'à un passé récent, il n'existait aucun véhicule volant sur Sombre-Terre capable de naviguer. En l'absence de pétrole, mais aussi d'hélium, la technologie des engins volants s'apparentait à celle que pouvait pratiquer Léonard de Vinci sur ses planches à dessin. Puis, les premiers dirigeables, gonflés à l'air chaud, virent enfin le jour. Che Manego fut le premier marcheur à la tête d'une compagnie de dirigeables. Ces engins volants constituent le fondement de la nouvelle Ere de Contact qui vient de naître. Les espoirs qu'ils suscitent sont immenses, notamment celui d'instaurer des relations fructueuses entre les différents stallites de la planète.

Nom : Dirigeable

Description : Le dirigeable de Sombre-Terre est constitué de deux parties : la nacelle et le ballon. La nacelle de ces énormes véhicules volants est construite en grande partie à partir d'un bois léger et résistant, évidemment très rare. Le ballon, quant à lui, est fabriqué à partir de matériaux organiques, tels que des estomacs de yacks, séchés, durcis et cousus sur une toile de ruge, avant d'être recouverts d'une très fine couche de «Visquenoir» (une sorte de goudron récupéré sur les ruines de l'Avant et fondu). Un dirigeable, qui mesure environ 30 mètres de long pour un diamètre de 12 mètres, pèse moins de deux tonnes et peut transporter, dans sa nacelle, jusqu'à 6 personnes. Propulsé par un système d'hélices à vapeur, l'aérostat peut atteindre une vitesse de 100 km/h. Particulièrement sensible aux tempêtes de vent, il ne peut être maîtrisé que par des pilotes aguerris.

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte) : Très rare/—

Prix : 18 000 Lux

L'EXPÉRIENCE

.....

Confrontés à de terribles dangers, les habitants de Sombre-Terre ont fort à faire pour mener à terme une existence précaire. Que l'on vive dans le milieu somme toute protégé des stallites,

ou que l'on s'aventure dans l'Obscur pour d'éprouvants voyages, l'expérience est certainement la clef d'une vie longue et bien remplie.

De manière à traduire l'expérience des personnages, le système de jeu de Dark Earth propose quelques règles destinées à suivre la progression d'un personnage dans ses différents aspects. D'un point de vue purement technique, celle-ci est gérée à partir de points de Vécu engrangés au fil des aventures que le joueur pourra investir en expériences, traduites par des augmentations d'aspects.

LES GAINS DE VÉCU

Dans Dark Earth, le système d'expérience repose sur l'accumulation de points de Vécu à l'issue de chaque aventure. Grâce aux indications qui suivent, le meneur de jeu pourra quantifier la richesse des expériences d'un personnage en fonction de certains repères pratiques.

On distingue plusieurs façons d'obtenir des points de Vécu. Tout d'abord, chaque personnage ayant participé autrement que passivement à une session de jeu se voit octroyer un point de Vécu. Ainsi, une péripétie jouée en une soirée rapportera un point de Vécu, tandis qu'une quête de longue haleine pourra rapporter jusqu'à 10 points.

D'autre part, à l'issue de chaque aventure, et non de chaque session de jeu, le meneur de jeu peut attribuer des points de Vécu pour récompenser certaines actions éclatantes ou décisives, ou certaines découvertes.

LE DÉPASSEMENT

Lorsqu'un personnage a agi avec astuce en utilisant ses caractéristiques de manière adéquate et avec succès dans des situations extrêmes, le meneur de jeu peut attribuer un point de Vécu supplémentaire aux personnages concernés.

Exemple : Helton, le sombre-fils, a réussi à traverser le Chaudron des Enfers en tenant toujours sur ses deux jambes. Le voyage fut particulièrement périlleux et il a fait preuve de bravoure en combattant avec succès une shankréature qui aurait pu décimer son groupe. À l'issue de l'aventure, le meneur de jeu estime qu'Helton a bien mérité un point de Vécu supplémentaire.

LA SAGESSE

Lorsqu'un joueur retire un enseignement significatif sur le monde de Dark Earth à travers ses différents aspects, le meneur de jeu peut attribuer un point de Vécu supplémentaire à un personnage. De même, il est possible de récompenser la manière dont un personnage a vécu une situation morale ou sentimentale par un point de Vécu. Ce bonus doit être utilisé avec parcimonie par le meneur de jeu et ne s'applique qu'à des découvertes qui permettent aux joueurs de mieux comprendre l'univers dans lequel évoluent les personnages.

Exemple : Helton a vécu une aventure éprouvante qui l'a placé dans une situation de dilemme difficile à vivre. Déchiré entre sa bestialité et son désir de s'intégrer dans le groupe de

marcheur, le joueur d'Helton aurait pu très bien ignorer ce sentiment dans sa manière de jouer, mais il a, au contraire, interprété des sentiments que le meneur de jeu a jugés intéressants pour le jeu et l'enrichissement de l'histoire. Cette manière de jouer mérite donc un point de Vécu supplémentaire.

DU VÉCU À L'EXPÉRIENCE

Les points de Vécu attribués par le meneur de jeu sont capitalisés et notés sur la feuille de personnage.

À la fin d'une aventure, un joueur peut désirer utiliser son vécu pour concrétiser une expérience qui sera quantifiée par un gain dans un aspect. Un aspect, c'est-à-dire une caractéristique, une connaissance, un talent ou une compétence peuvent faire l'objet d'une possible progression à condition d'avoir été utilisés lors de la dernière aventure vécue. Il est parfois difficile d'interpréter une situation en termes concrets d'aspects ; aussi, c'est au meneur de jeu d'interpréter un souhait en termes de règles.

Exemple : Helton compte faire progresser sa compétence Éloquence. Étant donné que la dernière aventure lui a donné l'occasion de montrer ses talents d'orateur en calmant une foule afin d'éviter un bain de sang, le meneur de jeu estime que sa demande est recevable et cohérente.

TALENTS ET COMPÉTENCES

Pour faire progresser un talent ou une compétence au niveau supérieur, un joueur doit d'abord investir un point de vécu.

Puis, le joueur a deux possibilités : la progression aléatoire ou la progression automatique.

PROGRESSION ALÉATOIRE

Pour ce type de progression, le joueur dépensera peu de points de Vécu, mais n'a pas la certitude d'augmenter son talent ou sa compétence. Il doit en effet réussir un test en utilisant l'aspect seul (compétence ou talent), dont le seuil de réussite sera égal à son niveau actuel. Pour augmenter ses chances, il est possible de lancer plus de dés en dépensant un point de Vécu par dé supplémentaire. Ce renfort est toutefois limité par le score de la caractéristique ou de la connaissance à laquelle est lié le talent ou la compétence que l'on désire augmenter.

PROGRESSION AUTOMATIQUE

Ce type de progression est plus sûr, mais revient beaucoup plus cher en termes de points de Vécu. Le joueur doit en effet dépenser un nombre de points de Vécu égal à 2 fois le score augmenté (c'est-à-dire un point de plus que son score actuel). S'il possède suffisamment de points de Vécu, le personnage est donc certain de progresser.

Le joueur a le droit de tenter d'abord une augmentation par progression aléatoire, en dépensant les points de Vécu correspondants, puis d'acheter finalement sa progression automatique, en cas d'échec à son jet. Il aura alors payé très cher sa progres-

sion. Il est bien entendu impossible de tenter deux fois de suite une progression aléatoire.

Exemple : La compétence Éloquence d'Helton est actuellement de 2 alors que sa réserve de Vécu est de 10. Pour son test d'expérience, le joueur investit un point de Vécu de base. Il choisit la progression aléatoire. Étant donné que la connaissance Communication d'Helton est de 2, le joueur pourra renforcer son jet jusqu'à hauteur de 2 dés, ce qu'il s'empresse de faire. Au final, le joueur lance donc 4 dés et n'obtient malheureusement qu'un seul succès (il en fallait deux). Dépit, le joueur décide d'utiliser la méthode automatique. Il dépense 6 points de Vécu (deux fois le score qu'il veut atteindre) et augmente alors la compétence d'Helton à 3. Au total, le joueur aura dépensé la bagatelle de 9 points de Vécu.

Remarque : La méthode aléatoire ne permet pas d'apprendre un nouveau talent ou une nouvelle compétence (c'est-à-dire maîtrisé à 0). Le personnage devra donc utiliser la méthode automatique, ce qui lui coûtera un total de 3 points de Vécu (1 point de base, plus deux fois le niveau souhaité).

CARACTÉRISTIQUES ET CONNAISSANCES

L'augmentation des caractéristiques et des connaissances reprend le même système que l'augmentation des talents et compétences, à la différence que l'investissement en points de Vécu est plus important. De plus, il est impossible d'augmenter de plus de 1 point une caractéristique ou une connaissance dans le jeu, quoiqu'il arrive.

La dépense de base en Vécu pour ce genre d'augmentation est de 2. Puis, il faut choisir entre la progression aléatoire et la progression automatique.

PROGRESSION ALÉATOIRE

Le joueur doit effectuer un jet de la caractéristique ou la connaissance concernée, avec pour seuil de réussite le niveau actuel que possède son personnage. Il peut améliorer ses chances de réussite en lançant davantage de dés, au prix de 2 points de Vécu par dé supplémentaire. Le nombre maximum de dés supplémentaires est égal au score dans la caractéristique ou la connaissance avant augmentation.

PROGRESSION AUTOMATIQUE

Le joueur doit dépenser un nombre de points de Vécu égal à trois fois le score après augmentation (c'est-à-dire un point de plus que son score actuel).

Exemple : Imaginons qu'Helton veuille plutôt augmenter sa connaissance Communication, actuellement de 2. S'il veut tenter la méthode aléatoire, le joueur dépensera d'abord deux points de Vécu, puis, s'il veut améliorer ses chances de réussite de deux dés supplémentaires, il devra dépenser 4 points de Vécu. Au total, il aura dépensé 6 points de Vécu, sans l'assurance d'avoir progressé. Si le joueur préfère la progression automatique, il

TABLE DE RENOMMÉE

Points de Renommée	Rang	Notoriété
0	0 (Inconnu)	Aucune
1 – 50	1 (Estimé)	Stallite du personnage + abords
51 – 100	2 (Réputé)	Région d'origine du personnage
101 – 150	3 (Célèbre)	Région du personnage + régions limitrophes
151 – 250	4 (Glorieux)	Continent du personnage + 1 continent limitrophe
251 – 400	5 (Eminent)	Continent du personnage + 3 autres continents
401 +	6 (Légendaire)	Tout Sombre-Terre

Utilisation : + ou – de dés pour les tests de Communication, Prestance, Trempe (appréciation du meneur de jeu)

devra investir 9 points de Vécu, qui s'ajoutent aux 2 points de base, pour une dépense totale de 11 points de Vécu.

Remarque : Quel que soit le nombre de points de Vécu investis dans un test de progression aléatoire, ceux-ci sont perdus, même si la tentative est un échec.

RENOMMÉE

Cette ressource, très particulière, permet à la fois de connaître la notoriété d'un personnage dans l'univers de Dark Earth, et de mesurer sa puissance et son expérience globale. La Renommée est, en effet, la somme de tous les points de Vécu gagnés par le personnage, auxquels s'ajoutent quelques points bonus accordés par le meneur de jeu lors de certaines actions d'éclat. Par exemple, si le MJ estime, en cours de partie, que l'action d'un personnage peut avoir un impact sur les témoins de l'événement ou sur l'aura du personnage, il peut lui décerner instantanément entre 1 et 10 points de Renommée. C'est le MJ qui juge seul de l'opportunité d'une telle rétribution. Mécaniquement, le joueur se contente de transformer systématiquement tous les points de Vécu que son personnage a gagnés au cours de la partie en points de Renommée, et de les ajouter aux précédents. La Renommée, donc, ne fait qu'augmenter au fur et à

mesure que le personnage devient plus expérimenté. Quand le nombre de points de Renommée atteint un certain seuil, le Rang de Renommée augmente. À chaque rang correspond un degré de notoriété du personnage, tel que précisé dans le tableau qui suit :

Deux avantages :

- définit le « niveau », la « puissance » d'un personnage, son côté expérimenté.
- Outil pour le MJ dans certaines situations, à son appréciation. À utiliser soit en positif, soit en négatifs (se traduit par un nombre de dés, égal au rang de Renommée, en plus ou en moins pour certains tests).

Exemple : Albine, la chanteuse (voir le chapitre Les figures légendaires, partie III de ce livre) a un rang 5 en renommée. Éminente, elle est parfaitement connue sur son continent d'origine, Solaria, et son nom évoque quelque chose aux habitants des trois autres continents (déterminés par le MJ, par exemple la Roke, Asia et Eldena). En revanche, personne n'a entendu parler d'elle sur le continent des Terres Australes. Rusk, le marcheur légendaire, a une notoriété de rang 6. Son nom et certains de ses exploits sont connus sur toute la planète.

UTILISATION DE LA RENOMMÉE DANS LES SCÉNARIOS

Outre la notoriété qu'elle confère, la Renommée peut être utilisée par les joueurs ou le meneur de jeu au cours des parties. Pour les joueurs, le Rang de Renommée peut être transformé en autant de dés supplémentaires à lancer pour certains tests de Communication, de Prestance, voire de Trempe (Trempe + Motiver, en particulier). Ce genre de bonus ne sera alloué que lorsque la réputation du personnage est susceptible d'influencer le test. Là encore, c'est le MJ qui juge de la situation et accorde ou pas ce genre de bonus.

À l'inverse, la Renommée peut avoir une influence négative, si la personne est détestée pour une raison ou une autre. Dans ce cas, le Rang confère autant de malus de dés pour la situation. En général, ces malus affectent le même genre de tests, essentiellement basés sur les rapports humains (Communication, Prestance, Trempe).

En résumé, lorsque, dans un scénario, la Renommée d'un personnage intervient, décision laissée à l'appréciation du meneur du jeu, son influence sera soit positive, soit négative.

AUGMENTER UN TALENT OU UNE COMPÉTENCE

1 point de Vécu de base

- Progression aléatoire
jet de (talent ou compétence) contre SR (score actuel)
- Progression automatique
2 fois (score augmenté) points de Vécu

Augmenter une Caractéristique ou une Connaissance

- 2 points de Vécu de base, limite : 1 point d'augmentation maximum.
- Progression aléatoire
jet de (caractéristique ou connaissance) contre SR (score actuel)
- Progression automatique
3 fois (score augmenté) points de Vécu

Exemple : Egnatius, le maître d'armes, a un rang de Renommée égal à 3 (Célèbre). On connaît son nom dans sa région d'origine du Kathar et dans les régions limitrophes. De retour après plusieurs mois dans son stallite natal, Egnatius se rend chez son fournisseur habituel pour acheter un filtre de Kathar. Pour obtenir un meilleur prix, Egnatius essaye de marchander (Communication + Marchandage). Le MJ estime que la notoriété d'Egnatius peut jouer un rôle dans cette situation. Le joueur d'Egnatius bénéficie, pour son jet, de 3 dés supplémentaires. Une semaine plus tard, Egnatius se rend dans le stallite voisin – et rival – de Drön. Dans une taverne, il entend parler de l'arrivée prochaine d'un convoi dans le stallite et cherche à en savoir plus. Cette fois, le MJ estime que la réputation d'Egnatius dans ce lieu hostile joue contre lui. Ses tests de Baratin ou d'Éloquence subiront un malus égal au rang de Renommée d'Egnatius, soit 3 dés.

VIE ET ÉNERGIE

Les deux dernières Ressources que sont la Vie et l'Énergie ne peuvent être augmentées par l'expérience qu'en augmentant l'une de leurs composantes.

La formule permettant de calculer la Vie étant : (Résistance x 2) + Hargne + 5, il suffit d'augmenter la Résistance ou la Hargne pour gagner des points de Vie.

La formule de l'Énergie étant : Trempe + Hargne + Survie, l'augmentation d'une de ces trois composantes fera gagner autant de points au personnage.

Exemple : Si la Vie ne peut pas être augmentée directement par l'expérience, il suffit d'augmenter d'un niveau la Résistance, pour gagner deux points de Vie.

TAKIN

Agilité 2/Esquiver 1, Sauter 3
Force 9/Forcer 6, Porter 8
Hargne 4/Aggresser 4, Supporter 3
Mouvement 4/Grimper 3, Sprinter 4
Prestance 2/Impressionner 4
Résistance 7/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 3/Percevoir 3
Trempe 3/Surmonter 4

Armes
 Cornes

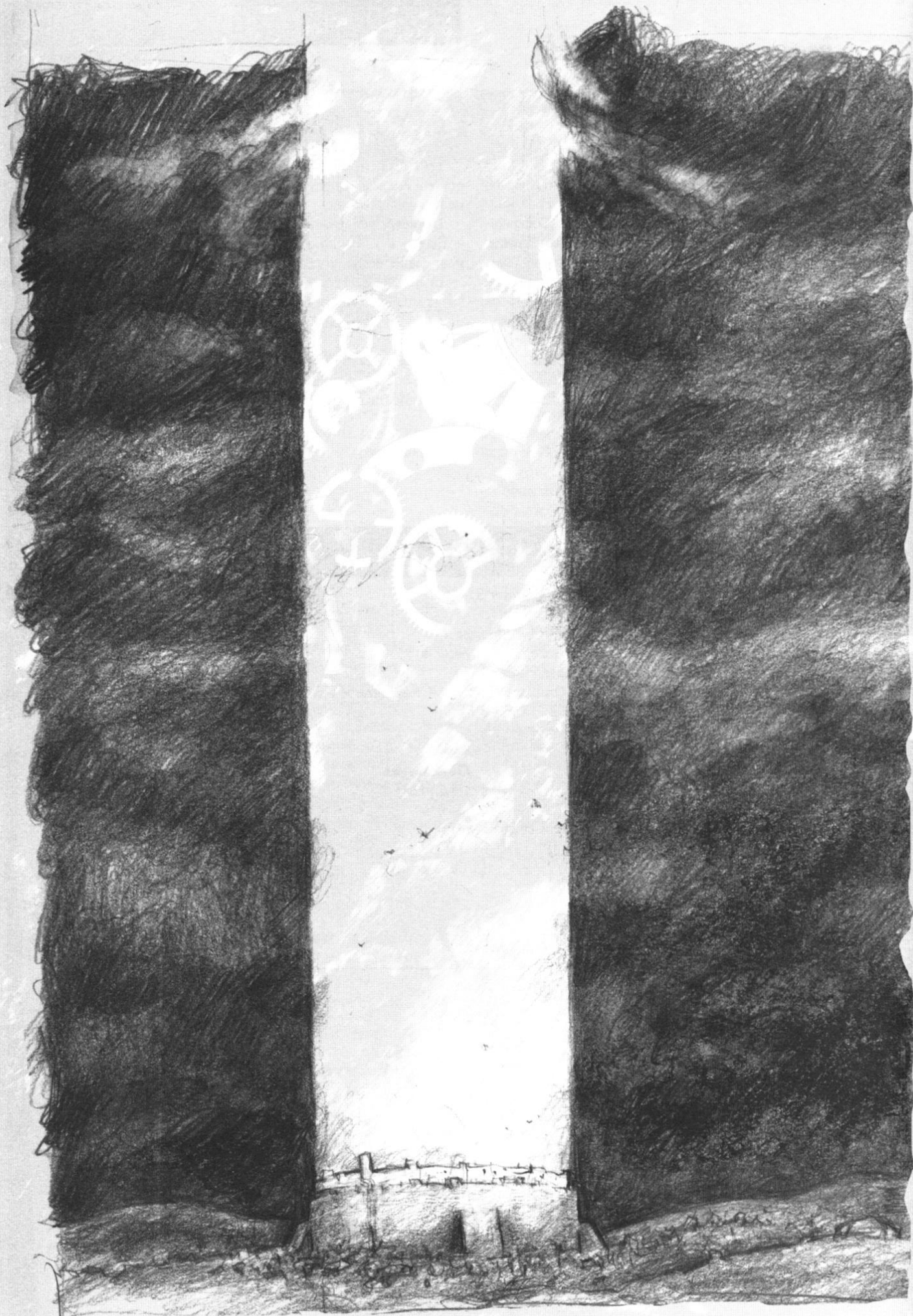
Dommages
 +6 (+8*)

(*) Dommages en cas de charge

Protection
Vie
Énergie

Cuir épais 2
 20
 1

Dés consacrés à l'Initiative 2





PARTIE))

LES FORCES DE SOMBRE- TERRE

Décomposé en quatre parties distinctes, ce second volet de Dark Earth vous présente les enjeux et les forces en présence sur Sombre-Terre.

Les trois premières parties, à savoir la voie de l'Homme, la réaction Gaïa et l'Alliance Runka, vous décrivent l'origine, les buts et les croyances et l'organisation de ces factions, ainsi que les avantages qu'elles confèrent. Chaque personnage appartient à l'une de ces voies, et les joueurs ont la possibilité de puiser des informations dans ces parties avec l'accord du MJ.

La quatrième partie est uniquement accessible au MJ. Elle présente en effet le Shankr et ses forces vives, l'ennemi récurrent que les personnages rencontreront au cours de leur carrière de marcheur.

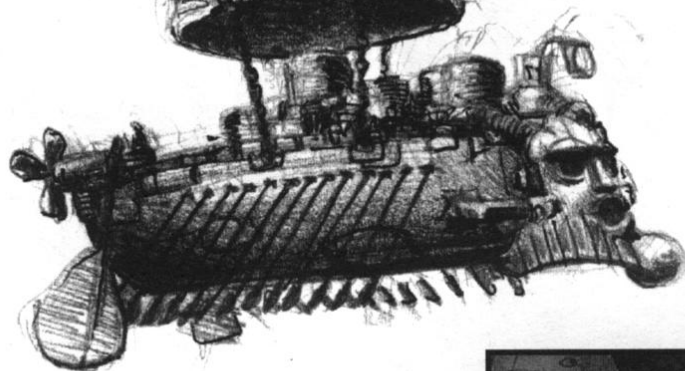
Dans ces quatre parties, les chapitres concernant la nature et l'origine des forces surnaturelles sont à caractère informatif. En effet, très peu d'humains connaissent les fondements de la naissance de Gaïa, des Runkas et des Shankr, et ce savoir est encore plus rarement distillé. En revanche, les paragraphes concernant l'organisation et le rôle des membres de ces trois voies sont vivement conseillés aux joueurs.

Avant de vous lancer dans la lecture de chacune de ces parties, lisez la chronologie suivante qui retrace l'histoire de Sombre-Terre et de ses acteurs.

Note : la chronologie décrit deux périodes : avant et après le Grand Cataclysme. Avant ce dernier, les dates indiquées font référence au calendrier chrétien orthodoxe. Pour désigner la période se situant après le cataclysme, on utilise l'abréviation P.A. qui signifie Post Apokalupsis.

Les machines !
Elles sont
nos armures et
nos rêves !
Elles se
multiplient
depuis
quelques mois,
et grâce à elles
les hommes ne
sont plus
condamnés
à l'Obscur.

Elles m'étonneront
toujours par leur
aspect, et par la
somme de miracles
accumulés qui les
fait fonctionner.



CHAPITRE I

LA VOIE DE L'HOMME



La voie de l'Homme, c'est le désir de reconquérir Sombre-Terre, de la reprendre aux mains du Shankr, et ce, sans pour autant la confier aux Runkas ou à Gaïa. C'est la voie la plus technique, la plus incrédule et la plus rationnelle.... Tout en étant la plus déraisonnable et la plus folle, puisque qu'elle se base sur les rêves des hommes de bonne volonté. La choisir, c'est parier d'emblée sur David contre Goliath.

TOUT COMMENCE EN 2054

LE 25 DÉCEMBRE

7 milliards d'enfants, de femmes et d'hommes sont morts le 25 décembre 2054. La Terre, notre Terre, fut dévastée par une pluie de météorites que rien n'arrêta - et surtout pas des stations orbitales armées dans l'urgence par des gouvernements désespérés.

7 milliards d'êtres humains disparurent sous l'impact des météores qui labourèrent la croûte terrestre. Les multiples mégaloïles bâties aux frontières des plaques tectoniques s'effondrèrent en quelques secondes. A la puissance dévastatrice des tremblements de terre, s'ajoutèrent la fureur de raz de marée titanesques et le déchaînement des volcans soudain réveillés ou apparus. Paris, Londres, Los Angeles, Tokyo et tant d'autres n'existaient plus.

La liste des désastres serait sans fin. A titre d'exemple et d'échelle, on peut évoquer l'impact qui secoua toute l'Asie, depuis un épicentre situé dans l'ancienne mer d'Aral, ou encore la disparition de la mer Méditerranée. Elle fut asséchée au passage d'une météorite qui se ficha dans les Pyrénées en creusant un sillon large de plusieurs kilomètres.

L'onde de choc emporta les hommes et avec eux leurs créations : les centrales nucléaires, les stocks d'armes atomiques libérèrent leurs feux destructeurs et leurs radiations mortelles. L'immense majorité des survivants ne résista pas aux lendemains de l'apocalypse. La Terre se voila d'un linceul noir, qui masqua aux hommes le soleil : un noir-nuage de cendres, de particules terrestres et extra-terrestres se logea dans l'atmosphère. Le climat devint impitoyable, les températures se dégradèrent pour s'approcher, au mieux, du zéro. La glace enserra de ses griffes de nombreuses régions du monde. L'âge de Sombre-Terre s'entamait...

Quelques centaines de milliers d'hommes se retrouvèrent face à ce monde désolé et ruiné, plongé dans le froid et l'obscurité, soumis aux maladies et à la corruption de son écosystème. Car les météorites n'étaient pas de simples roches stellaires. Elles contenaient une matière nocive, qui gangrena l'eau, le noir-nuage, la terre, ainsi que les rares plantes et animaux qui avaient survécu au cataclysme et à la plongée dans l'obscurité. Ce liquide, l'archessence shankr, se diffusa en générant des mutations monstrueuses.

LES SURVIVANTS

LES ADAPTÉS

Des survivants réussirent, au fil du temps, à s'adapter à ces conditions de vie extrêmes. Ils se perpétuèrent tant bien que mal, trouvant de quoi tenir dans les maigres ressources d'une nature hostile. Les

communautés, les hordes d'adaptés vivent au gré du destin, parfois dégénérées, parfois devenues symbiotes ou parasites, quelquefois porteuses d'une culture renaissante. Certaines maraudent dans l'Obscur en une exode perpétuelle, d'autres se maintiennent dans les ruines de l'Avant dont elles tirent profit, d'autres encore se sont installées sous la protection d'aurores boréales continues... Toutes n'ont qu'un but : la survie. Et le moyen d'y parvenir dépend souvent du taux de contamination lié à l'archessence shankr de ces hommes et de leur environnement.

Les décennies passant, quelques-uns de ces groupes, héritiers de cultures et de prédispositions ancestrales (esquimaudes ou aborigènes par exemple) ont physiquement muté au point de développer des résistances à l'Obscur et à l'archessence shankr tout à fait exceptionnelles.

LES DERNIÈRES COLONIES

Issues de programmes scientifiques de lutte contre la pollution, pour la préservation des espèces, ou pour la création de territoires habitables extra-terrestres, des enclaves autonomes datant de l'Avant ont perduré jusqu'à aujourd'hui. Beaucoup de ces biosphères se sont avérées défailtantes avec le temps, d'autres ont été prises d'assaut avant ou après le Noël fatal... Mais plusieurs de ces dernières colonies de l'ancien monde ont réussi à garder le contact entre elles et à se maintenir en état tout en conservant le savoir et les technologies de pointe des années 2050.

C'est le cas de la station satellite Goa-Miyazaki, placée en orbite basse autour de Sombre-Terre, et dans laquelle vivent une centaine de descendants d'astronautes d'élite. Reliée à d'anciens satellites de communication et de surveillance, la station observe Sombre-Terre et ses stallites à travers le noir-nuage. Elle maintient aussi le contact avec les autres biosphères miraculeuses.

Parmi elles, il y a la bulle sous-marine marocaine, véritable ville subaquatique inaugurée en 2047. Elle tire ses ressources de son auto-système, et de l'exploitation de fonds miniers et de cultures marines. Elle est dotée d'un parc d'attraction virtuel destiné à lutter contre la claustrophobie et les dérives mentales de ses habitants.

L'Arche est une immense verrière édifée pour protéger les ultimes reliquats de la forêt primaire zairoise : les colons tiennent là grâce à ce substrat tropical qu'ils défendent envers et contre tout.

Aucun de ces mondes autarciques n'est pour l'instant entré en contact avec les hommes de Sombre-Terre, même si des envoyés ont parfois tenté, sans revenir, des missions de reconnaissance. Les dernières colonies ignorent ce que sont devenus les très nombreux centres de cryogénisation de l'ancien monde, et n'ont guère de nouvelles, malgré leurs tentatives répétées, de l'expédition partie former la planète Mars en 2043.

LE MIRACLE DES STALLITES

Adaptés et derniers colons sont des exceptions sur Sombre-Terre. En quelques dizaines, peut-être centaines, de points de la planète, un miracle attendait d'autres survivants. Ici et là, dans l'Obscur, une percée inexplicable du noir-nuage laissait passer les rayons fertiles du soleil. Les hommes se réfugièrent sous ces puits de lumière et se mirent à vénérer l'astre solaire qu'ils nommèrent Solaar.

Sous sa protection chaleureuse, des hommes purent bâtir des hameaux, puis des villages fortifiés qui devinrent des villes dans lesquelles purent prospérer quelques plantes de l'Avant. Ces cités prirent le nom de stallites, et leurs habitants, celui de célestes. Ces

CHRONOLOGIE

Cette chronologie est valable pour l'ensemble des forces de Sombre Terre

Origine de l'Univers : Les Runkas et les Shankr naissent, s'intégrant au schéma de la Balance Cosmique – Début de la Guerre Cosmique Eternelle.

- 65 millions d'années : Eveil de Gaïa, l'Entité-Monde, apparition des premiers Gardiens Originels. Des Runkas rallient la Terre, poursuivis par des Shankr. Première bataille sur la Terre. Victoire des Runkas qui s'endorment dans les entrailles de la planète.

- 64 millions d'années : Apparition de l'Humanité.

- 20000 : Réveil des Runkas. Protégeant et inspirant l'humanité, les Runkas lui font connaître son premier âge d'or.

- 12000 : Gaïa lance un message désespéré dans l'Univers pour attirer la Némésis des Runkas. Les Shankr reviennent sur Terre et la deuxième bataille se déroule. Victoire à la Pyrrhus des Runkas qui ne sont plus que quelques centaines. Avant de plonger dans un sommeil réparateur, les Runkas appellent à eux sept humains auxquels ils confient la protection de leur sommeil en échange de leur magie stellaire. Création des sept Maisons d'Initiés. Les Runkas s'endorment et Gaïa se met en veille.

De - 12000 à 2053 : La septième Maison est répudiée et ses membres qui ne veulent pas rejoindre les rangs des six autres Maisons sont exterminés. L'humanité se développe et prospère sous l'égide des six Maisons d'Initiés. En 2050, elle connaît son deuxième âge d'or.

2054 : La Maison Harckon, fondée par un ancien membre de la septième Maison, trouve le moyen d'appeler un Shankr, et met ses travaux en pratique. Un Shankr, appelé le Seigneur Shankr, s'écrase sur Terre en accompagnant une pluie de météorites titanesques. Grand Cataclysme – pratiquement 10 milliards d'êtres humains périssent, soit 99 % de la population d'alors.

1-79 P.A. : Les survivants de l'apocalypse construisent les premiers stalrites, au pied des puits de lumière qui percent le noir-nuage. La Terre est désormais appelée Sombre-Terre à cause de son aspect. La religion solaarienne se développe sous l'influence discrète des six Maisons.

80 P.A. : Les premiers marcheurs sillonnent l'Obscur et font la lourde expérience de ses dangers. Prémices du Konkal, rassemblement des déshérités de Solaar. Apparition des sombre-fils.

81-200 P.A. : Le Konkal devient une véritable menace pour les stallites. Recrudescence des attaques de shankréatures. Les Maisons d'Initiés découvrent que les pierres runkas peuvent soigner de la contamination à l'archessence shankr.

200-300 P.A. : Le Konkal est investi par la Maison Harckon sous les ordres du Seigneur Shankr. Dernière mutation de la secte stallicide. Les marcheurs sont de plus en plus soudés face à l'incompréhension des célestes et aux possibilités que peut offrir l'Obscur. En 292 P.A., l'alliage céleste est testé sur des Initiés volontaires. L'opération est réussie, bien qu'elle comporte des risques. En 293 P.A., naissance des premiers radieux.

300-314 P.A. : Les stallites acquièrent leur forme actuelle. A Nâh, la rencontre entre un Runka et une shankréature monstrueuse donne naissance au premier arbre de vie. Résurgence de Gaïa. Création du premier monastère de Gaïa.

315 P.A. : Phénice, certainement l'un des plus grands stallites de Sombre-Terre, lance une croisade contre l'Obscur. Cette opération militaire permet un essor considérable de la technologie, notamment la maîtrise de la vapeur. Les Maisons s'inquiètent de la puissance et de l'organisation des shankréatures. Une expédition est envoyée en Asia, aux sources du mal, et découvre qu'un Shankr est sur Sombre-Terre.

316 P.A. : Les monastères de Gaïa se répandent peu à peu à partir de Nâh. Les Maisons d'Initiés décident d'utiliser l'alliage céleste sur tous les Initiés pour accéder à la magie stellaire des Runkas. Création des premières phalanges de lumière. Les marcheurs, plus unifiés que jamais, utilisent au quotidien les retombées de la croisade phénicienne. Début de l'Ere du Contact.

317 P.A. : La révolution industrielle de la vapeur parcourt Sombre-Terre à la vitesse de la lumière. Création des premières compagnies. Prémices officielles de l'Alliance Runka, en réponse à l'essor de l'humanité et au danger que représente le Shankr.

318 P.A. : L'Alliance Runka est rendue officielle par les six Maisons d'Initiés. Son premier rôle est d'annoncer la grande Révélation, l'existence des Runkas et des Shankr, et leur présence sur Sombre-Terre. Les sceptiques ou ceux qui ne veulent pas suivre ces voies mystiques et surnaturelles nomment le mouvement des marcheurs et des compagnies « la voie de l'Homme ».

319 P.A. : L'enseignement des monastères de Gaïa se répand parmi la masse des profanes. Les compagnies repoussent les limites de la technologie humaine et réussissent des prouesses en matière de transport. Les alchimistes de l'Alliance Runka rendent plus sûre la greffe de l'alliage céleste.

320 P.A. : L'Ere du contact bat son plein. L'humanité, par l'intermédiaire de ceux de la voie de l'Homme, poursuit son essor dans l'Obscur. Les arbres de vie des monastères de Gaïa grandissent et se fortifient de jour en jour. L'Alliance Runka voit ses rangs grossir démesurément, rejointe par des jeunes gens sans peurs et pleins d'espoir. Mais l'ennemi reste présent. Le Shankr et ses alliés (ou ses pions) sont tapis dans l'ombre, prêts à bondir sur la proie trop inconsciente que constitue cette humanité fougueuse en cette trois cent vingtième année de Sombre-Terre.

derniers ne pensèrent guère à percer leurs murailles de portes. Coupés de l'extérieur, des monstres qui y proliféraient, les stallites grandirent et se développèrent lentement. Le plus grand d'entre eux, Phénice, n'a guère aujourd'hui plus de deux cent mille habitants, et la majorité n'en compte que quelques milliers.

LES CASTES CÉLESTES

La vie dans les stallites a bien souvent des relents moyenâgeux. Une structure sociale générique se retrouve de stallite en stallite, même si toutes les exceptions eurent lieu, et que bien de ces phares restent à découvrir.

DES PRÔNEURS sont en charge des âmes des survivants, qu'ils abreuvant de croyances en divinités issues de l'ancien temps, ou nées, comme Solaar, avec le choc du cataclysme et la découverte de ces percées miraculeuses du noir-nuage. Ces prôneurs, qui détiennent souvent le pouvoir, ont généré des règles morales strictes, à l'aune des conditions nécessaires à la survie.

DES GARDIENS DU FEU assument la protection du stallite, le maintien de l'ordre religieux et civil, et s'occupent parfois de gérer une ressource cruciale : le feu.

DES NOURRISEURS s'activent dans des champignonnières et dans des champs si le climat le permet. Ils sont aussi éleveurs et dresseurs d'animaux.

DES BÂTISSEURS dressent les fortifications, les demeures des uns et des autres, et quelquefois les monuments capables de redonner leur fierté aux hommes.

Et comme en tout temps, **DES FOUILLEURS** investissent les marges des cités, traînent dans les ferrailles issues de l'Avant, dans les bouges que leur laissent habiter les plus riches, tirant profit des moindres rebuts de ces sociétés cloîtrées et sévères.

LA LONGUE MARCHÉ

LES MARCHEURS

A LA DÉCOUVERTE DE L'OBSCUR

Les hommes vécurent longtemps reclus dans leurs stallites, fermés au point de laisser des colonnes de survivants périr au pied des murailles. Mais des hommes finirent par prendre le chemin de l'Obscur, poussés par la curiosité, par le désir de s'ouvrir à des horizons plus larges, par un besoin légitime de liberté... ou à cause de banissements et d'exodes forcés.

Ils devinrent des marcheurs, et nombreux payèrent cher ce choix. Ils périrent empoisonnés par l'eau, les plantes et l'air. Ils tombèrent dans les bourbiers que déployaient partout de nouvelles formes de vie. Ils succombèrent aux assauts de maraudes de survivants dégénérés. Ils affrontèrent les voutures, les urs, les urikans. Ils découvrirent l'horreur de la contamination sur ce qu'on nomma les shankréatures, avant d'en voir les effets corrupteurs sur eux-mêmes ou leurs compagnons de marche. Ils subirent, effarés, les effets de maladies nouvelles et croisèrent mille autres marcheurs rendus fous par les tensions accumulées...

LE RUEG

Sauvage ou domestique, le rueg est une plante clef en Sombre-Terre. Bien des vies ont été sauvées grâce à elle. Issu de l'Avant, le rueg était à l'origine une plante transgénique mise au point pour éradiquer la faim de la monde et lutter contre la désertification. Elle se caractérise aujourd'hui encore par son exceptionnelle faculté d'adaptation aux sols peu fertiles et aux environnements extrêmes.

Le rueg, dont la couleur varie du noir au rouge, est constitué d'un tubercule nutritif, dont les racines sont capables de s'enfoncer très profondément dans les terres les plus arides et les plus dures (ce qui ne facilite pas sa récolte). Trois fois l'an, ce tubercule donne naissance à de grandes feuilles fibreuses et grasses, larges et oblongues, épaisses et plates, dentelées et parfois coupantes.

Le rueg est ainsi devenu l'une des premières ressources alimentaires des survivants. Mais ses fibres ont aussi permis la création de fil, de vêtements, de papier, alors que parallèlement, son huile était vouée à de multiples usages. Séché, le rueg est aussi un combustible d'assez bonne qualité, capable en tout cas d'alimenter une machine. Compacté, enfin, il remplace aussi le bois dans certaines constructions et ornements. Véritable miracle, le rueg continue à être mis à toutes les sauces... Ce qui vaut mieux, vu son goût !

Les marcheurs firent ainsi l'apprentissage de Sombre-Terre. Ils n'apprirent pas à aimer l'Obscur, mais à en déjouer les attaques. Ils en découvrirent quelques bienfaits, comme les lux, ces pierres lumineuses qui devinrent leur drapeau et leur flambeau, et qui sont aujourd'hui leur monnaie. Ou comme le rueg, cette plante bénie, dont de nouveaux usages ne cessent d'être découverts.

LES OBJETS DE L'AVANT

Et puis, à fureter dans les ruines de l'Avant, les marcheurs commencèrent à en ramener des objets qui leur ouvrirent les portes des stallites. Certes, ils furent accueillis comme des pestiférés et maintenus dans des zones de quarantaine après avoir été fouillés. Mais les célestes les acceptaient enfin contre ces denrées étranges sorties d'un autre temps.

La recherche de ces objets de l'Avant, les brèves fortunes que leurs découvertes généraient, amplifièrent le nombre de marcheurs. A cette première motivation s'en ajouta une autre : la découverte d'autres stallites, d'autres îlots de survivance. L'émotion qui étreint un marcheur à la vue d'une cité, jusqu'ici ignorée, est sans égale.

Ainsi, petit à petit, de stallite en stallite, on apprit l'existence des autres puits de lumière. On se mit à imaginer ces villes, à en déduire les plus folles et les plus belles rumeurs. Et l'on vit même des prôneurs venir parler à ces parias de marcheurs.

LA FRATERNITÉ

Les marcheurs, avec le temps, constituèrent quasiment un peuple. Une langue propre, un argot, des croyances, des rites, les soudèrent tout autant que la méfiance et le rejet qu'ils subissaient de la part des

célestes. Une fraternité s'instaura. Les marcheurs s'échangeaient des nouvelles de la route, ils se racontaient les périls auxquels ils survivaient. Ils partageaient ces connaissances et ces expériences comme les plus grands des trésors. Apprendre que telle plante est comestible, que tel animal a un point faible, c'est se sauver la vie !

Très vite, les marcheurs s'organisèrent, malgré leur indépendance naturelle et leur courte durée de vie. D'anciens bâtisseurs s'attelèrent à la construction de haltes dans l'Obscur, qu'ils confièrent à de vieux routiers. Des routes commencèrent à s'établir, et chacun s'engagea à en tenir les bornes à jour. Des compagnies de marcheurs naquirent autour de personnalités fortes, ce qui facilita la relation des voyageurs et des célestes. Celle-ci s'améliorait grâce au profit que les commerçants apprirent à tirer des objets de l'Avant. Il leur était facile en contrepartie de troquer un équipement de plus en plus adapté aux besoins des marcheurs... et de plus en plus cher.

LES UTOPIES MARCHEURS

Une véritable culture vit le jour, et continue d'ailleurs de se constituer. Des mots s'inventent au fil des découvertes, des comportements apparaissent, des compétences se découvrent, des mythes, des rêves et des légendes se partagent. Une drôle de culture que celle-là. Curieuse au monde, mais précautionneuse. Ouverte aux autres, mais renfrognée et grognarde. Une culture capable d'assimiler rapidement les innovations et les projets, tout en étant basée sur le fatalisme que l'Obscur diffuse à tous.

Des revendications, des utopies marcheurs apparurent, souvent dans le sillage de marcheurs de légende - ceux qui avaient rallié d'autres continents, découvert des stallites ou des merveilles, et survécu à plus de vingt voyages ! Certains envisagèrent des cités dont ils seraient maîtres, d'autres apprirent à écrire pour établir des embryons d'encyclopédies. Et tous rêvaient de cartes pour se repérer, d'armes pour se défendre, de vaisseaux pour se déplacer...

L'ÈRE DE LA VAPEUR

L'ANTECH

À la fin du second siècle de Sombre-Terre, l'association et la rencontre des marcheurs et des célestes commença à porter ses fruits un peu partout sur la planète. Peut-être qu'il avait fallu ces 250, 280 années pour que l'homme se reprenne en main, qu'il oublie ou qu'il accepte le cataclysme, et qu'il se remette du trauma vécu en l'an 0. Certes, le savoir de l'humanité était en grande partie perdu, mais l'homme était à nouveau en état de laisser parler sa nature.

D'un côté, bâtisseurs et nourrisseurs ont perfectionné leurs techniques. Des machines rudimentaires voient le jour, complexes,

même si un vieux livre a pu être décrypté... De l'autre, les marcheurs ont commencé à comprendre l'Obscur, et ils savent ce qu'il est bon d'en ramener, même si nombreux encore sont les objets de l'Avant qui les laissent perplexes. Au carrefour de ces deux mondes est ainsi apparu l'antech. L'antech, c'est le don d'extirper des objets de l'Avant des savoirs utilisables aujourd'hui, et le talent à bricoler de nouvelles machines sur les restes des anciennes. C'est aussi la science de l'Avant, de sa reconstitution et de ses secrets.

Les antéquaires ont plutôt été mal vus dans un premier temps : érudits, les voilà qui traînent sur les chantiers. Pire, ils passent leurs soirées dans les assommoirs à écouter des marcheurs hirsutes. Ces iconoclastes vont même jusqu'à les accompagner dans l'Obscur... Archéologues, savants touche-à-tout, aventuriers et génies, techniciens et visionnaires, les antéquaires ont déjà reconquis pour l'homme une ancienne maîtresse : la vapeur, accompagnée de sa dot, faite de pistons et de chaudières.

LE BOND EN AVANT

Les premières machines complexes nées de l'antech auraient pu rester de simples tentatives éparées sans conséquence sur Sombre-Terre. Mais à la même époque - il n'y a pas si longtemps, à peine une génération - plusieurs facteurs ont accompagné ces découvertes et en ont amplifié l'impact. D'abord, le lux des marcheurs commença à s'imposer parallèlement au troc, et accentua les échanges commerciaux entre les stallites proches. De longues caravanes prirent la route, encadrées par des compagnies de marcheurs véritablement structurées. Des artefacts de plus en plus complexes pouvaient dès lors trouver acquéreur...

Mais c'est la guerre, surtout, qui propulsa les inventions des antéquaires dans la sphère quotidienne. Dans la Roke, le stallite Phénice souleva en 314 une armée de dix mille hommes, et fit construire pour l'accompagner à la rescousse d'Istan et Nople, des chars de feu motorisés. Un bond en avant technique venait d'être effectué, et ce furent bientôt des dirigeables que l'ont mit en chantier... Ailleurs dans les montagnes d'Eldena, des airgonauts mettaient au point des machines volantes proches. Asia redécouvrait pendant ce temps les métiers à tisser, alors que partout les fonderies s'activaient en de nouveaux brasiers...

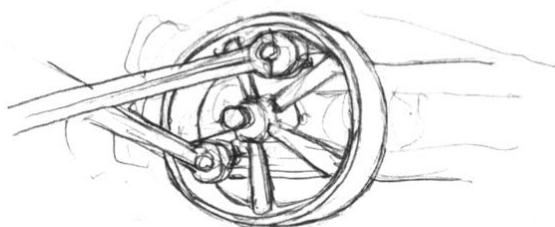
LA VOIE DE L'HOMME

AUJOURD'HUI, EN L'AN 320

L'ÈRE DU CONTACT

Le premier voyage aérien par-delà le noir-nuage a eu lieu. Les dirigeables relient les stallites et s'amarrent au-dessus d'eux. Des rails se posent dans l'Obscur. Des vaisseaux s'apprentent à prendre la mer, à partir à la conquête des eaux sombres et de continents peut-être intacts.

L'ère du contact, une ère d'échanges, de rencontres, de découvertes sans précédent s'entame. Les bâtisseurs délaissent de plus en plus la pierre au profit des avancées techniques dues à la maîtrise de la vapeur. Les compagnies de marcheurs sont plus conquérantes et structurées que jamais, même si elles continuent à recruter d'indécrottables individualistes aguerris à l'Obscur. Et le lux comme l'argot des marcheurs s'imposent petit à petit au monde...



LA RÉVÉLATION

Mais il y a aussi ces incroyables nouvelles, elles aussi conquises par l'homme. Depuis bien longtemps, les marcheurs avaient identifié l'archessence shankr. Ils en avaient compris les effets ainsi qu'une partie de sa dynamique. De là à imaginer, comme viennent de l'annoncer ces étranges bonshommes que sont les Initiés, qu'il existe sur Terre, à l'Est, un monstre qui la génère. Le Shankr ! Une chose, un être, une divinité à l'origine de tous ces maux !

L'autre nouvelle, issue du même tonneau, eut tout autant d'impact. Il existe donc aussi des êtres de lumière - les Runkas - qui dorment sous les stallites. Ce sont eux qui les éclairent de leur force en perçant le manteau de cendres... Bien des marcheurs n'entendent pas là une nouvelle très réjouissante. Dans l'étrange partie d'échec cosmique que ces dieux déçus et terribles ont décidé de jouer sur une Terre devenue leur champ de bataille, il est un élément qu'ils semblent avoir oublié. La détermination de l'homme à réclamer son bien et à exercer sa propre volonté...

LE RÉVEIL

Ces révélations ont sans doute agi comme un détonateur chez bien des célestes et des marcheurs. Il y a maintenant un ennemi, et plus seulement une fatalité. Le monde reprend du sens : il y a un combat possible, une fierté à retrouver, un génie humain à démontrer, quand bien même tout cela dépasse l'entendement. En 20 ans, l'homme s'est réveillé et est déterminé à reprendre en main la marche du monde. Sans doute, les marcheurs exagèrent leurs forces, mais l'espoir est réapparu et il se communique plus vite qu'une vérole ! Comme les rires et les pleurs, il est contagieux et, surtout, humain.

RELIER LES HOMMES

Relier les hommes entre eux, contacter tous les survivants et trouver tous les stallites : voilà le nouveau but des marcheurs. Cette ère du contact qui s'ouvre, c'est celle d'un monde à découvrir, à explorer, et à conquérir. Des hommes et des femmes vont marcher là où nul n'est allé avant. Ils vont mettre à jour de nouveaux stallites et faire surgir des ressources insoupçonnées héritées de l'Avant. C'est l'époque de tous les défis, de toutes les rencontres. C'est un temps de conquête, de frontières repoussées.

C'est maintenant que se joue le monde de demain, que la société des hommes se transfigure, qu'elle doit s'inventer de nouveaux équilibres. Elle doit apprendre la raison face à l'obscurantisme. Elle doit trouver le bon compromis entre le monde marchand - que colportent les marcheurs tout comme ils transbahutent des utopies - et les organisations célestes souvent collectivistes, népotiques ou dictatoriales.

Bref, le combat se mène aussi sur le terrain des idées. Les marcheurs ont en charge une civilisation qu'il leur faut inventer.

TROUVER LES TERRES DE LUMIÈRE

L'homme doit s'unir, à tout prix, et les tensions, les pistes, les routes sont innombrables... Mais comment résister à ces descriptions de l'Avant, à ces paradis perdus que l'on vous propose de retrouver ? Comment fermer son cœur aux récits de ces terres de lumière qui attendent peut-être les hommes, à quelques encablures, par-delà la mer ou la montagne ? Comment ne pas vouloir croire à ce pays sans mal ? Comment ne pas vouloir choisir la maîtrise de son destin, et se mettre à composer la symphonie d'un nouveau monde en en devenant l'une des légendes ?

CROIRE EN L'HOMME

Voici la voie de l'Homme, et peut-être l'heure de sa vengeance. La choisir, c'est vouloir se réapproprier son bien. C'est croire en soi et rester incrédule face aux Runkas ou à Gaïa. C'est œuvrer à un monde meilleur, loin des motivations cosmiques des dieux étrangers. C'est la voie d'une espèce frondeuse et imprévisible, mais capable de se lever, minuscule, face à des forces démiurgiques. La voie de l'Homme ne procure guère de pouvoirs, elle n'est qu'une croyance. Une croyance dans la technique, dans la raison, dans l'énergie collective, dans l'intelligence, dans la capacité d'adaptation stupéfiante de ce mammifère doué de conscience qu'est l'être humain. La voie de l'Homme est un rêve et un espoir : elle est le plus puissant des leviers et la plus folle des forces.

Seulement l'Obscur n'a pas changé.

PREMIERS CONTACTS

L'ONDE DE CHOC

L'ère du contact s'entame à peine. Tout reste à faire, à proposer, à conquérir, mais déjà des premiers événements se préparent ou ont déjà eu lieu. Chaque dirigeable, chaque convoi qui arrive dans un stallite encore vierge de tant de nouvelles, provoque comme un séisme dans les mentalités. Qu'il s'agisse des machines des hommes, ou de la révélation de l'existence du Shankr et de Runkas, c'est une véritable onde de choc qui traverse Sombre-Terre. Bien des régions sont encore épargnées... et il ne tient qu'à vous de les rejoindre.

LES TENSIONS

Cette onde de choc ne se propage pas sans produire de réticences. Les marcheurs ne sont pas accueillis à bras ouvert partout, et la tentation est forte pour les célestes de fermer leurs portes à tant de changements. Les marcheurs ont ainsi favorisé la chute du pouvoir à Okhaen, sur Solaria, pour profiter plus aisément des ressources du stallite. Sur Eldena, une guerre fratricide oppose deux stallites - guerre provoquée par le refus des révélations -, et on parle déjà de bombardements... L'homme est ainsi fait que, malgré l'Obscur et le Shankr, il trouve encore le moyen de s'entretenir. Dans la Roke, Phénice, le plus vaste des stallites connus et l'un des foyers de cette ère du contact, connaît des troubles intérieurs qui pourrait replonger tout le continent dans l'obscurantisme... Partout, les mêmes enjeux génèrent des tensions. Le besoin d'énergie combustible force les compagnies à négocier ou à mettre la main sur des ressources déjà squattées (le pétrole à Okhaen, la forêt pétrifiée aux portes d'Asia). Le luxe bouleverse des sociétés peu habituées aux règles du monde marchand, et provoque des attitudes réactionnaires. Et les compagnies sont divisées entre leur volonté de partager leurs connaissances avec le plus grand nombre et la nécessité d'en faire un moyen de pression ou d'échange...

LA JONCTION

C'est l'événement sans doute le plus important de ce temps : parallèlement, les marcheurs de la Roke et d'Eldena ont entrepris le même voyage intercontinental, à la tête de machines dissemblables en apparence mais équivalentes dans leur technologie. La jonction eut lieu sur les glaciers du nord, et ce symbole du réveil de l'homme, est aujourd'hui concrétisé par un chantier mené par la compagnie du flambeau : une voie de chemin de fer est en construction, au départ d'Eldena et de la Roke. Nombreux sont ceux qui la rejoignent.

LES EXPÉDITIONS

Comme jamais, les marcheurs s'élancent à la recherche de nouvelles routes, de nouveaux passages. L'exploit de Letho Gdanz - avoir rallié Eldena par la mer - est la plus connue de ces aventures, mais sans doute l'une des premières. « La croisière de flamme » est une expédition qui devrait bientôt tenter de rallier l'Est du monde en longeant les côtes de l'ancien Océan Pacifique. Partout, les marcheurs espèrent un jour voir une route, un vent, un courant porter leur nom.

LA MENACE KONKALITE

L'homme n'est pas grand chose face à l'Obscur, surtout lorsqu'en son sein se trament les trahisons de demain. L'organisation konkalite est à l'affût de tous les secrets, de tous les projets, de toutes les innovations, et pourraient bien prendre l'allure d'une armée, peut-être pas nombreuse, mais aussi bien équipée que les meilleures compagnies...

LES ENJEUX ET LES MOYENS

LES PIONNIERS ET LES CASTES

LES MARCHEURS

Ces dernières années, ces derniers mois, l'arrivée de convois et de dirigeables dans les stallites a remis beaucoup de choses en cause. Les marcheurs ne sont plus partout les parias d'antan. Nombreux sont ceux qui les rejoignent et qui admirent leurs machines, qui les reconnaissent pour leurs connaissances de l'Obscur et leurs capacités marchandes. Pilotes, guides, meneurs d'hommes, les marcheurs sont désormais un peu plus que des puent-la-sueur... Ils sont devenus de véritables spécialistes de l'Obscur, et commencent à être reconnus comme tels.

LES BÂTISSEURS

Chaque caste voit son rôle se redéfinir, et les bâtisseurs les plus téméraires rêvent d'exporter leurs compétences dans d'autres cités, pour d'autres bâtiments... Ils pensent surtout à de nouvelles machines, et aux moyens de les réaliser, de les tester, en parcourant l'Obscur. Bâtisseur, mécanicien, antéquaire... La technique est désormais l'une des composantes du voyage.

LES NOURRISEURS

De leur côté, les nourrisseurs sont contactés par les compagnies pour leurs connaissances des plantes, leurs habitudes des animaux et du dressage, et pour leur don à distinguer dans l'Obscur ce qui, de la faune et la flore, peut s'avérer néfaste ou utile.

LES FOUINEURS

Les fouineurs sont la source de recrutement la plus vive qui s'offre aux compagnies. Leur promptitude à s'adapter leur ouvre enfin d'autres destins possibles s'ils ont le cran de quitter leurs stallites. Marchandeurs hors pair, rois du troc, de la cambriole et de la récup, les fouineurs ont l'habitude de surmonter les obstacles. Leur vivacité d'esprit arrive presque à faire oublier leur refus de l'autorité et leur grande gueule !

LES PRÔNEURS

C'est sans doute le rôle des prôneurs qui a été le plus bouleversé. Ils doivent composer avec les révélations cosmiques et mettre leurs sermons au service de nouvelles croyances. Certaines s'appellent progrès et confiance, d'autres Gaïa ou Runka, peu importe. Leur pouvoir, c'est désormais la fécondité de leur parole et leur érudition. Le prôneur n'est plus forcément prêtre. Et les marcheurs appellent déjà ainsi les conteurs nécessaires à chaque grande traversée.

C'est que les échappées belles de l'imaginaire sont dans l'Obscur des soupapes essentielles, et que le conteur fait finalement bien plus que raconter de simples histoires. Grâce à elles, il forme les jeunes marcheurs, il exprime les peurs et les aspirations de chacun, et illumine de sa parole ces terres désenchantées. Sous prétexte d'enranger à son tour des récits, il libère la parole des autres marcheurs soumis à des pressions extrêmes. Bien des traumas ont été surmontés par l'ironie d'un raconter... Bref, le prôneur tient entre ses mains le moral du groupe, et qu'il soit l'érudit en charge du carnet de voyage ou du livre de bord, ou un tisseur de romance, le prôneur s'avance pas à pas dans l'ombre facétieuse des saltimbanques.

LES COMPAGNIES

MERCENAIRES & COMPAGNONS

Les marcheurs ne sont pas encore tous réunis en compagnies. Bien des voyageurs continuent à explorer l'Obscur en petit groupe et à pied, et rejoignent une compagnie le temps d'une traversée, avant de filer ailleurs dans le giron d'une autre. Si beaucoup d'entre eux défendent et croient en la voie de l'Homme, d'autres crachent au sol à son évocation, fatalistes et endurcis. Mais les mercenaires doivent bien reconnaître l'apparente supériorité des compagnies : les dirigeables, les chars de feu sont plus sûrs et plus rapides... quand ils arrivent à bon port.

Les pionniers de l'Obscur marchent ainsi, en groupes hétérogènes et composites. Une phalange de lumière - ces commandos d'Initiés armés par l'Alliance Runka - accueille sans mal un vieux ranger sans foi. Les compagnies recrutent sans distinction Initiés et Adeptes de Gaïa : la nuit fait taire les querelles.

MOTIVATIONS

Les compagnies sont tout aussi diverses : il en existe de toutes tailles. Certaines sont menées par des marcheurs charismatiques, d'autres armées par des marchands célestes. Une est dévouée à l'ère du contact, l'autre au Grand Combat et à la Missionaria des Initiés... Les plus grandes d'entre elles explorent en toute direction de nouvelles routes, de nouveaux marchés, mais l'immense majorité des compagnies se concentre sur un trajet, qu'elles connaissent par cœur.

Les compagnies tirent leurs ressources avant tout des denrées qu'elles transportent. Une concurrence, sur certains marchés et routes, est même en train de voir le jour. Certaines négocient aussi leurs projets les plus audacieux avec les Initiés ou avec les potentats des stallites les plus riches.

RECRUTEMENT

Les personnages-joueurs auront souvent à négocier leur embauche, provisoire ou non, au sein d'une compagnie. Souvent, la compagnie paye en équipement, parfois en lux. On peut aussi la rejoindre le temps d'un

voyage, avec des compagnons ayant en tête une même destination. Le marcheur de tête décide de toute façon en son âme et conscience qui il embarque ou non : certains détestent les Initiés, les sombre-fils ou les fouineurs, mais reconnaissent parfois leurs atouts... Tous admettent la valeur d'hommes et de femmes qui ont déjà marché ensemble. Connaître l'Obscur, par les voies terrestres est aussi nécessaire : peu l'admettent, mais les pannes et les crashes sont assez courants...

Bref, il faut déjà avoir sa petite légende personnelle dans l'Obscur pour espérer prendre la tête d'un convoi ou négocier des tarifs de mercenaires - et encore plus de bouteille pour fonder sa propre compagnie...

LA COMPAGNIE DE LA NUIT-HORIZON

C'est l'une des plus anciennes, et la première à avoir, dans la Roke, mis au point les dirigeables. Le vieux Che Manégo est à sa tête, une légende parmi les légendes de la marche. C'est lui qui, dans Phénice, avec l'aide des meilleurs antéquaires, commanda les plans puis la construction secrète de son premier dirigeable. Marcheur atypique, érudit et aristocrate, Che Manégo a toujours défendu avec ferveur le projet d'une encyclopédie de l'Obscur, qu'il n'a de cesse d'améliorer et de financer. La voie de l'Homme est son credo. Son charisme et sa réussite sont ses plus beaux ambassadeurs. La compagnie de la nuit-horizon est aujourd'hui une énorme machine, réunissant plusieurs milliers de marcheurs, et une flotte de plus de cent dirigeables... Elle reste néanmoins fidèle à l'esprit marcheur, et est constituée de dizaines de fraternités largement autonomes. Un vaste chantier de construction, de dirigeables mais aussi de chars de feu et de vaisseaux flot-tants, s'est récemment mis en place à Okhaen, sur Solaria. Le Portail - c'est son nom - est censé devenir le point de départ vers, ni plus ni moins, la terre de lumière rêvée par ces hommes de bonne volonté...

LA COMPAGNIE DU FLAMBEAU

Les Initiés sont à la tête de cette compagnie, assez hiérarchique, mais néanmoins largement ouverte à ceux qui n'ont pas reçu l'alliage céleste. Prosélyte, la compagnie du flambeau accepte sans mal les marcheurs de tous horizons et de toute croyance, non sans espérer les convaincre de rallier la cause de l'Alliance. Cette dernière finance la compagnie et en a fait une de ses armes. C'est une chance : la compagnie du flambeau est moins tributaire que les autres de l'activité marchande. Deux autres traits distinguent la compagnie. D'abord, elle n'a pas de port d'attache particulier, et est déjà implantée dans de multiples stallites. La chute de l'un d'entre eux, ou la vindicte d'un pouvoir local, ne pourra ainsi que l'affaiblir, sans la menacer. Ensuite, de toutes les compagnies, elle est celle qui croit le plus au train : elle rêve de rails qui rallieraient, par les glaces, la Roke et Eldena, et pour-quoi pas, plus tard, Asia. Les travaux se sont pas entamés sur les deux continents, et nul ne sait combien d'années il faudra pour que la jonction ait lieu.

LA COMPAGNIE DES MAÎTRES-VENDEURS

Le lux est le fer de lance de cette compagnie qui n'a d'autre but que la création d'un empire marchand. L'idéologie du profit est la seule qui vaille pour les quatre frères qui la tiennent. La compagnie des maîtres-vendeurs prend ainsi pied sur les routes déjà établies, et en partie sécurisées. Elle se livre alors à une concurrence impitoyable avec les autres compagnies, souvent plus modestes. Partout, elle tente d'imposer le lux comme seule et unique monnaie d'échange : son pouvoir le lui

permet dans bien des cas, au point que beaucoup lui prédisent faillite si un gisement venait à être découvert... Mais si une ruée vers le lux avait lieu, les maîtres-vendeurs seraient sans doute les premiers sur place. Ce serait bien leur seule audace : la compagnie a encore largement recours aux caravanes, et aux convois au sol. Travailler pour elle n'est pas de tout repos : les maîtres vendeurs ne supportent pas d'être contredits, et leur cynisme est sans égal... tout comme leur détachement de la réalité. Beaucoup de marcheurs reprochent aux maîtres vendeurs leur méconnaissance du terrain : obnubilés par le profit, ils refusent de prendre en compte nombre de réalités de l'Obscur. Ils se contentent de faire régner dans leurs rangs une terreur latente, à coups de châtiments pour les mauvais éléments et de gages pour les plus dociles.

LA COMPAGNIE GDANZ

La compagnie Gdanz n'est pas bien grande, une cinquantaine d'hommes, mais son aura est aussi imposante que celle de la compagnie de la nuit-horizon. La raison en est simple : Letho Gdanz et ses hommes seraient les premiers à avoir embarqué sur les eaux sombres, et avoir rallié par la mer Eldena depuis la Roke. Un exploit sans égal à ce jour, dont la légende s'est diffusée dans l'Obscur comme une trainée de poudre. Letho Gdanz n'était déjà pas un inconnu dans la Roke : ancien bellatore du stallite Phénice, il a mené il y a six ans la guerre des Syrthes. Banni depuis par le pouvoir phénicien, il s'est engagé dans cette nouvelle aventure apparemment avec succès. C'est que jusqu'à présent, le retour de Gdanz n'a pas été fêté : nul ne sait où se trouvent la compagnie et son vaisseau. Et déjà, on parle de mutinerie ou de monstres marins grands comme un stallite...

LE RÉSEAU MARCHEUR

LES SECRETS DES COMPAGNONS

Choisir la voie de l'Homme, c'est accéder au réseau marcheur, cette fraternité informelle qui ouvre bien des portes, et des accès aux connaissances nouvelles. C'est aussi un recours dans les situations difficiles : un marcheur qui croit lui aussi en la voie de l'Homme tentera toujours de vous sortir du pétrin, que ce soit dans un stallite ou dans l'Obscur.

La voie de l'Homme cohabite sans trop de mal avec les Adeptes de Gaïa, les Initiés et même avec certains sombre-fils. Mais ces apôtres prennent garde à préserver certains secrets. La connaissance des routes, les savoirs accumulés dans l'encyclopédie, les mises à jour des cartes, les inventions techniques et les compétences associées, sont autant de richesses à négocier auprès des Initiés ou des célestes. Ce savoir est un pouvoir, et les compagnies proches de la voie de l'Homme prennent garde de ne pas le communiquer au premier venu. Ce culte du secret est largement - dans le cas des informations techniques - amplifié par une peur d'une toute autre ampleur : que se passerait-il si le Konkall s'armait lui aussi de dirigeables ? Quel stallite serait en mesure de se défendre ?

Alors bien sûr, un antéquaire peut être un Initié, et accéder à ces informations, mais c'est une exception. La voie de l'Homme donne au joueur qui la choisit un nombre indéniable d'avantages (informations, objets, compétences, cartes et carnets de l'Obscur), certes accessibles aux autres, mais en de rares occasions et de façon beaucoup plus complexe.

LES CARTES

Une carte ! Qui n'a pas un jour ou l'autre prié Solaar d'en avoir une entre les mains ? Les cartes n'ont pas de valeur en Sombre-Terre, et soit on a la chance de s'en voir confier une, soit on la paye plus qu'on ne peut réellement offrir. Il existe plusieurs types de cartes. Il y a celle que certains instituts célestes ont tenté de dresser : parfois assez précises, elles ne couvrent que les alentours des stallites et les routes les plus balisées. Il y a les cartes de l'Avant, très rares, plus ou moins exploitables selon les bouleversements qu'ont connus les régions. Il y a enfin et surtout les cartes de marcheurs. Tatouées, encrées sur des peaux de bêtes tannées ou sur du papier de ruego, elles sont emplies de petits dessins présentant les dangers de l'Obscur (l'illettrisme est ici la norme). Mais ces dangers sont mouvants : l'Obscur change sans cesse, et ces cartes sont bien souvent raturées. Il faut sans cesse les mettre à jour, ce qui se fait dans les haltes ou dans les compagnies. Ces dernières tirent une partie de leur puissance des cartographes qu'elles embauchent. C'est qu'il faut prendre note des nouvelles routes, des nouveaux passages, et profiter du point de vue neuf qu'offrent les dirigeables. Reste que Sombre-Terre est rétive aux atlas : la plus connue des routes peut cacher, à quelques encablures, un trésor ou un danger préservé par le moindre obstacle naturel.

LES CARNETS DE L'OBSCUR

L'encyclopédie est le rêve d'un savoir réuni, reconstitué et retrouvé (celui de l'Avant), établi (celui de l'Antech et de la Vapeur) ou arraché à l'Obscur. Tout commence il y a une vingtaine d'années, quand certains marcheurs commencent à tenir des carnets de leurs voyages. Ces livres de bord tentaient de rendre compte de la faune et de la flore croisées, des dangers surmontés. Très vite, le rêve d'une encyclopédie établissant tous les dangers et les ressources de l'Obscur enflamme certains esprits. Des nourrisseurs sont appelés à la rescousse, les prôneurs se voient chargés de prendre notes, et déjà des compagnies (comme celle de la nuit-horizon) embauchent des copistes et s'essayent à l'imprimerie. Encore fragmentaire, le savoir contenu dans l'encyclopédie est pour beaucoup issu de récits oraux, plus que de véritables missions scientifiques. L'Avant, et sa compréhension, occupent bien des pages de ces carnets de l'Obscur. Reste que des borborygmes peuvent être évités grâce à elle, et que des voyages commencent à être commandés par les encyclopédistes. Certains désirent remonter la source d'un fleuve, d'autres veulent qu'on leur ramène des plantes et des animaux. Les plus fous vont jusqu'à s'intéresser aux communautés d'adaptés.

LA MAÎTRISE DES MACHINES

Activer le « réseau marcheur » est à ce jour le meilleur moyen d'apprendre à piloter, à réparer ou à construire des machines. L'apprentissage se fait souvent sous forme de compagnonnage : le personnage-joueur apprendra les ressources de la machine auprès d'un maître, qui aura sans doute préalablement repéré ses aptitudes ou son désir d'apprendre.

ARTEFACTS DE LA VOIE DE L'HOMME

Les artefacts issus de la voie de l'Homme, associant Vapeur & Antech, sont réservés à l'élite des marcheurs. De tels objets ne sont vendus ou donnés qu'avec réticence, et encore à ceux qui le méritent. Encore une fois, la peur que de tels objets tombent entre les mains de l'ennemi justifie de telles précautions.

LIRE UN LIVRE DE L'AVANT

L'heureux personnage qui découvre un livre de l'Avant est confronté à une épreuve ardue pour le lire et le comprendre. Il doit tout d'abord réaliser un test de Erudition + Avant contre un SR de 4 afin de comprendre le thème du livre et la langue qui y est employée. Notez les succès excédentaires.

Pour se plonger dans la lecture proprement dite, il doit ensuite réaliser un test de Erudition + Lettres contre un SR de 5 (en ayant réussi au préalable le test de Erudition + Avant). Les succès excédentaires du test précédent apportent autant de dés de bonus à ce test pour lire le livre.

Un échec au test d'Erudition + Lettres signifie que le personnage ne comprend pas le fonctionnement du langage utilisé dans le livre, et est incapable de lire en détail cet ouvrage (même si il sait de quoi parle le livre).

Une réussite indique qu'il comprend ce livre en détail. Pour le lire, cela lui prendra environ 1 mois (8 heures par jour) pour 100 pages. Chaque succès excédentaire au test d'Erudition + Lettres réduit ce temps de lecture de 10%.

Exemple : Jonas le bâtisseur découvre un livre dans les ruines d'une cité de l'Avant. Impatient et excité, il entreprend sa lecture dès son retour à Okhaen. Jonas (Erudition 3, Avant 3, Lettres 2) doit tout d'abord comprendre de quoi parle cet ouvrage grâce aux schémas et au type d'écriture. Il tente un test d'Erudition + Avant et obtient 5 succès avec ses 6 dés de potentiel. Jonas sait que le livre qu'il tient dans ses mains est un traité de mécanique. Jonas passe maintenant à la lecture proprement dite. Durant quelque temps, il s'affaire à comprendre les systèmes de la langue utilisée et fait l'analogie avec les langues écrites qu'il connaît. Il tente un test d'Erudition + Lettres et obtient 5 succès avec 6 dés (Erudition 3 + Lettres 2 + 1 succès excédentaire au test précédent) ! Jonas peut donc se mettre à lire son ouvrage. Ce dernier faisant 252 pages, le bâtisseur en aura pour deux mois et demi à temps plein pour lire entièrement ce traité de mécanique.

Nom : KALACHNIKOV

Description : Cette arme issue de l'Avant fait partie de celles qui ont le mieux résisté au Grand Cataclysme. La « Kalach », comme la surnomment les Marcheurs, n'a que peu évolué jusqu'aux années 2050, et c'est l'absence de gestion électronique et guidage infrarouge qui lui a peut-être permis de mieux supporter les conséquences de l'apocalypse shankr. Fusil d'assaut de calibre 7,62 mm, la caractéristique de cette arme, outre sa puissance dévastatrice, est son chargeur en portion de cercle contenant 30 cartouches. Ces cartouches, que les artisans de Sombre-Terre ne savent pas reproduire, font toute la rareté de cet artefact. En général, il est très rare qu'un marcheur dispose de plus de deux chargeurs pour sa kalachnikov. C'est pourquoi les armes à feu les plus courantes de Sombre-Terre restent, et de loin, les mousquets et autres pistols à ruego, décrits dans le chapitre Équipement (partie I).

CARACTÉRISTIQUES : Dommages +6, Portée : 20/40/100, Rechargement : Aucun (la Kalachnikov peut tirer soit au coup par coup, soit en rafale de 3, 5 ou 10 cartouches dans la même Passe. Les dégâts totaux deviennent alors : Rafale de 3 cartouches : Dommages +8 ; rafale de 5 cartouches : Dommages +10 ; Rafale de 10 cartouches : Dommages +12.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Roke

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/--

PRIX : 1000 Lux (chargeur de 30 cartouches : 800 Lux)

Nom : CHAUDIÈRE À FUMANTE

DESCRIPTION : La Fumante, tourbe séchée, est un combustible dont le rendement a fait ses preuves. Mais les fumées toxiques provenant de sa combustion nécessitent des mesures de protection. Les Bâtisseurs se sont donc penchés sur le problème et ont mis une chaudière à fumante de petite taille, facilement transportable par les Marcheurs, qui filtre les émanations toxiques. Pour être efficaces, les filtres en mousse doivent être changés tous les trois jours.

Les modèles portables sont fournis sous forme de kits. Démontés, ils se présentent sous la forme d'une petite « brique » (30 x 20 x 15 cm). Le montage ne prend que deux à trois minutes et on obtient finalement un four rectangulaire de treize litres et un convertisseur permettant le retraitement de la chaleur en énergie motrice (vapeur) ou électrique. Les grandes possibilités d'adaptation de cette chaudière en font un outil universel : il est possible de l'utiliser pour le chauffage, la production de lumière, la propulsion motorisée ou encore la défense.

CARACTÉRISTIQUES : La Chaudière à Fumante est un puissant moteur aux applications nombreuses. Ses deux principales fonctions restent néanmoins le chauffage et le travail utile à la propulsion de véhicules terrestres.

En terme de chauffage, cette Chaudière permet de lutter sans problème contre une menace de Froid de niveau 3. De plus, chaque individu situé à proximité de la Chaudière bénéficie de deux dés supplémentaires à tous les jets de Résistance + Endurer réclamés par le MJ pour lutter contre le froid (nuit à la belle étoile, par exemple).

Utilisés comme moteurs, les modèles portables ne peuvent s'adapter que sur des véhicules terrestres relativement petits (Landeur ou même traîneau, mais pas Brisant ni Fracas).

Les déjections de fumées toxiques, malgré les systèmes de filtrage, constituent un réel problème. Chaque jour, les personnages vivant aux alentours d'une Chaudière à Fumante doivent effectuer un jet de Résistance + Endurer (SR 2). En cas d'échec, la victime est prise de crise de toux et de larmolement. Elle subit un malus de +1 aux seuils de tous ses jets de Sens, Résistance et Arts Martiaux. Ce malus est cumulable avec d'autres, si le PJ continue d'échouer dans ses tests de Résistance + Endurer. Le problème cesse dès que la victime cesse de respirer ces fumées durant au moins une semaine complète.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Roke

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Très Rare

PRIX : 700 Lux

Nom : FOUDRE

DESCRIPTION : Matraque métallique noire, lisse et brillante, d'environ 30 centimètres de longueur. Le Foudre est en réalité une électro-matraque datant de l'Avant, qui servait aux forces de l'ordre pour contenir les mouvements de foule dans les années 2050. Le Foudre produit de l'électricité tant que la pile qui l'alimente n'est pas épuisée. Cet artefact extrêmement rare ne dispose en général que d'une seule pile.

CARACTÉRISTIQUES : Le Foudre délivre, au moment du coup, une intense décharge électrique. Son manche est isolé, et on peut à tout moment désactiver le mode électrique. Lorsque le mode électrique est désactivé, le Foudre est entièrement isolé, et peut donc suppor-

ter l'humidité, ou même d'être plongé dans l'eau. Il est possible de régler l'intensité de l'arme, dont l'autonomie reste très limitée. Il existe trois niveaux de réglage :

1 - Niveau minimal : 5 unités consommées.

Dégâts de l'arme : + 4 (les bonus de Force du porteur ne s'ajoutent pas)

2 - Niveau moyen : 10 unités consommées.

Dégâts de l'arme : + 6 (idem)

3 - Niveau maximum : 20 unités consommées.

Dégâts de l'arme : + 10 (idem)

ÉNERGIE : La capacité énergétique totale du Foudre est de 200 unités. Quand les unités sont épuisées, l'arme ne produit plus d'électricité. Ses dommages sont ramenés à -1 (+ Force du porteur).

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Roke

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/Très Rare

PRIX : 300 Lux

Nom : BADGE DE RADIATION

DESCRIPTION : Ce badge adhésif, issu de l'Avant, possède la propriété de changer de couleur, en fonction du taux de radioactivité environnant.

CARACTÉRISTIQUES : En l'absence de radiations, le badge est de couleur verte. Plus la radioactivité augmente, plus la teinte du badge tend vers le rouge. D'un point de vue purement pratique, un tel badge peut permettre au Marcheur qui le porte de détecter la présence d'une Mortezone, presque toujours radioactive. Une fois sorti de son étui protecteur, la durée de vie d'un badge est d'environ une année.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Sombre-Terre

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : --/Très Rare

PRIX : 150 Lux

Nom : ROBOT BIOMÉCANIQUE

DESCRIPTION : Certains de ces petits robots datant de l'Avant (de marque japonaise) ont été retrouvés par des antéquaires et, après avoir été réactivés, sont encore fonctionnels 300 ans après leur création. Un robot biomécanique ressemble à une petite sphère au design futuriste, qui se fixe sur l'épaule ou au poignet. Il jouait jadis le rôle de familier auprès de son propriétaire. L'étrange petite machine peut devenir un véritable compagnon pour celui qui la possède. Engin capricieux, doté d'une voix éraillée, il s'attachera à la première personne le réactivant (jet d'Antech, SR 4).

CARACTÉRISTIQUES : L'Intelligence Artificielle (IA) qui commande l'engin peut se comparer à la mentalité d'un gamin de sept ans. L'IA s'exprime en anglais et sera très bavarde, mais elle finira, après quelques mois, à 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'IA retrouve ses pleines capacités. Notez qu'à l'époque de sa création, ce robot était déjà considéré comme une prouesse technologique.

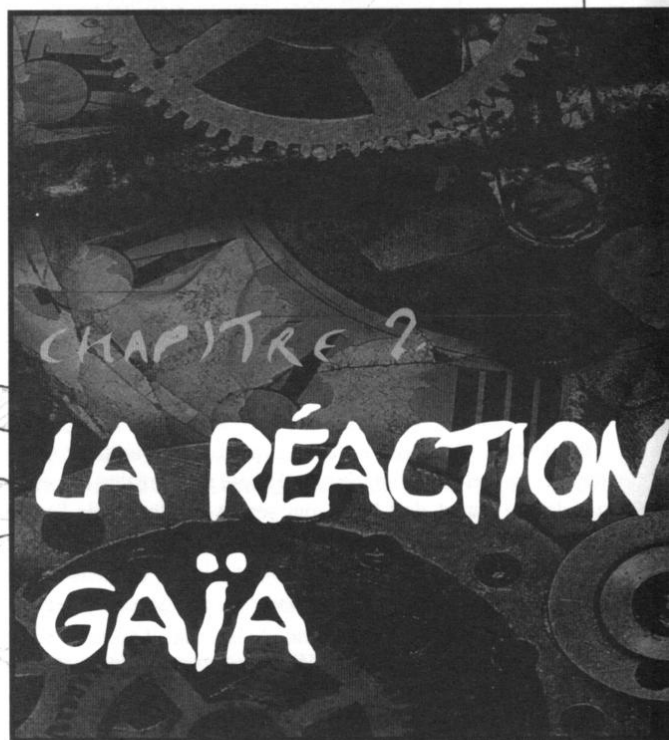
ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Asia

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Très Rare

PRIX : 200 Lux



L'arbre de vie...
Que dire de plus sans
pleurer la Terre?!



CHAPITRE 2

LA RÉACTION GAÏA

L'ENTITÉ-MONDE

LES ORIGINES



La Terre, comme toutes les planètes, est une création complexe de la nature. Certaines d'entre elles, plus élaborées que les autres, sont porteuses de vie. C'est ainsi que notre Terre devint un de ces lieux uniques, vivant et en évolution constante. Tout organisme vivant à sa surface possédait alors en lui une parcelle d'ADN semblable, sorte de code génétique commun à toute création. A elles toutes, ces cellules formaient une sorte de lien entre toutes les formes de vie de la planète. Au fur et à mesure de l'évolution, ce lien se densifia pour finir par générer une sorte d'inconscient collectif de la vie sur Terre. Une entité avait alors vu le jour : Gaïa.

L'Entité-Monde est la somme de tout ce qui fait la Terre. Elle est le vent dans les arbres, le feu des volcans, l'eau des rivières, le loup qui chasse sa proie et l'enfant qui joue. Gaïa est tout cela sans en être totalement aucun. Gaïa n'est pas réellement une entité pensante. L'enfant est Gaïa, dans le sens biologique et vivant du terme, dans le sens où il fait partie d'un tout, mais Gaïa ne contrôle pas l'enfant dans ses gestes et ses réflexions : elle les incarne. L'Entité-Monde est la somme de tout ce qui vit et de tout ce qui constitue la Terre depuis ses origines jusqu'à aujourd'hui.

Gaïa n'a pas de conscience au sens propre du terme. Elle ne prend pas de décisions sur les actions qu'elle doit mener et n'est pas réellement dotée d'une capacité de réflexion. Il s'agit d'une entité immatérielle, composée de la somme d'innombrables éléments liés entre eux, et qui ne réagit que de manière instinctive. C'est pour cela que l'on parlera souvent de la Réaction Gaïa pour désigner la Troisième Voie. Toutefois, en de très rares occasions, l'Entité-Monde peut être amenée à intervenir et à perdre son rôle d'arbitre passif.

LA GUERRE COSMIQUE ÉTERNELLE

La première bataille entre Runkas et Shankr se produisit lors des balbutiements de Gaïa. La victoire des Géants de lumière et leur endormissement dans les entrailles de la Terre fut un frein considérable au développement de l'Entité-Monde. Des millions d'années plus tard, lorsque les Runkas sortirent de leur sommeil réparateur, leur puissance à nouveau éveillée fut une blessure saillante pour Gaïa, une entrave indestructible à son existence. Au bord de l'agonie, Gaïa décida d'en appeler au principe fondateur de l'univers : pour chaque lumière, il existait une ombre, pour chaque ordre un chaos, pour chaque vérité un mensonge. C'est alors qu'elle lança un appel dans le vide stellaire afin de faire venir la contrepartie ténébreuse des Runkas. Le but de Gaïa était de provoquer un combat entre les Shankr et les Runkas afin que les deux forces opposées se détruisent réciproquement. On sait aujourd'hui que le destin de cet acte ne fut pas exactement celui espéré. Les combats entre les entités prirent des proportions incroyables et défigurèrent le visage de la Terre. L'issue de l'affrontement donna raison aux Runkas affaiblis qui dorment encore aujourd'hui dans les profondeurs de Gaïa. Cette dernière fut horriblement affectée par la Guerre Cosmique Éternelle qui utilisa la Terre comme décor pour jouer un acte principal de son drame. Après la mort ou le départ des derniers Shankr, Gaïa tomba dans une sorte de léthargie qui lui permit de panser ses plaies jusqu'à aujourd'hui.

LES GARDIENS ORIGINELS

Chaque créature vivante sur Terre comporte un élément commun l'identifiant comme une création de Gaïa. Ainsi, chaque être vivant est, plus ou moins consciemment, un des innombrables éléments constituant l'Entité-Monde. Gaïa est la somme de tous ces éléments ainsi que le lien qui les rapproche. Dans les premiers temps de la prise de « conscience » de Gaïa, quelques créatures vivantes se sentirent plus particulièrement inspirées par la nature même de l'Entité-Monde et ils devinrent ce que l'on nomme aujourd'hui des Gardiens Originels. Il s'agissait alors d'êtres humains ou d'animaux dévoués corps et âme à la terre nourricière et à la protection de Gaïa (certaines légendes prétendent que des créatures végétales ou même minérales auraient pu être des Gardiens Originels dans les premiers temps). Les Gardiens Originels sont capables de prendre l'apparence de toute création de la nature et les plus puissants peuvent se fondre dans les courants d'air ou se mêler à un cours d'eau.

Les Gardiens Originels se renouvellent en principe à chaque génération, mais l'évolution de la civilisation et l'éloignement progressif entre l'homme et la nature ont perturbé ce cycle immuable au cours du temps. On compte, de nos jours, beaucoup moins de Gardiens qu'auparavant. On estimait leur nombre à près d'une trentaine avant le Grand Cataclysme, ils ne sont peut-être même pas une dizaine aujourd'hui. De plus, les Gardiens Originels, tirant leur pouvoir de l'essence même de la nature sans avoir besoin de la Sève (voir l'Arbre de Vie, plus loin), se retrouvèrent désarmés après le Grand Cataclysme, alors que la Nature était totalement dévastée et corrompue.

LE GRAND CATACLYSME

Lorsque les forces Shankr ont annoncé leur retour sur Terre avec le Grand Cataclysme et l'arrivée du Seigneur Shankr, Gaïa était encore la victime consentante d'un coma réparateur dans lequel elle s'était plongée. La catastrophe qui s'ensuivit termina d'achever l'Entité-Monde, qui ne pouvait survivre au noir-nuage et à la destruction systématique de toute forme de vie. Malgré tout, Gaïa parvint à survivre et à s'adapter à ce nouveau milieu en générant spontanément les premiers adaptés, capables de résister à l'Obscur et ses manifestations. Le ruge fut une des seules formes de vie végétale à se développer et à proliférer à la surface de Sombre-Terre alors même que de nombreux animaux évoluèrent pour donner les espèces que nous connaissons aujourd'hui. C'est par tous ces chemins que Gaïa parvint à se frayer un passage vers la survie et à trouver sa place dans cet univers obscur et corrompu. Les grands perdants de ce cataclysme furent les Gardiens Originels, qui ne purent s'adapter assez vite aux nouvelles conditions de vie et dépérèrent pour la plupart. Les êtres humains avouaient, quant à eux, leur défaite face au Shankr en laissant derrière eux la quasi-totalité de la population de Sombre-Terre.

Mais le Grand Cataclysme ne fut, en fait, pas l'amorce qui enclencha la Réaction Gaïa et il fallut attendre un bouleversement beaucoup plus subtil pour éveiller totalement l'Entité-Monde.

L'ARBRE DE VIE

Le point de départ de la renaissance de Gaïa fut la conséquence d'une étrange alchimie entre une puissante shankrature et un Runka du stallite de Näh, et ses multiples pyramides. Le contact entre les

deux tua sur le coup la shankréature et affaiblit le Géant de Lumière endormi. De ce conflit résulta une sorte de résidu teinté d'ar-chessence shankr et runka qui se déposa comme un limon irrigué des eaux du Fleuve des Ames Perdues. De ce terreau fertile naquit bientôt un Arbre de Vie, douce alchimie entre le règne végétal et minéral. L'Arbre de Vie se développa progressivement au sein de la grotte dans laquelle il avait pris naissance. Lorsqu'il atteint sa taille adulte, l'Arbre de Vie commença à émettre un message dans l'espoir d'être entendu par ceux qui deviendraient les premiers disciples de la Réaction Gaïa.

Alors que les premiers Adeptes se réunissaient autour de l'Arbre de Vie, ceux-ci apprirent à tirer parti de la Sève qui irradiait une lumière verdâtre. Celle-ci leur donna les pouvoirs desquels ils tirèrent les ensei-gnements des cinq Voies, du pouvoir de la Sève et des Arts Martiaux. Les Adeptes apprirent également à obtenir des boutures de l'Arbre de Vie afin de prolonger le message de Gaïa partout sur Sombre-Terre, en plantant de nouveaux Arbres de Vie.

Gaïa fut donc réveillée brutalement par la venue au monde des Arbres de Vie et l'absorption de la Sève par les premiers Adeptes. L'Entité-Monde prit cela comme une agression envers son intégrité et une tentative d'esclavagisme de la Nature par l'Homme. La réac-tion fut assez violente et Gaïa envoya un message aux Gardiens Ori-ginaux encore en vie afin qu'ils étouffent ce culte naissant autour de l'Arbre de Vie.

Mais quelques Gardiens Originels se prirent de sympathie pour les Adeptes et s'intégrèrent à ce nouveau mouvement comme des guides spirituels d'une nouvelle foi. Depuis, L'Entité-Monde a révisé son jugement, en prenant conscience de l'ampleur et l'im-portance de ce nouvel élan. Les Adeptes peuvent désormais agir avec le consentement de Gaïa, qui accorde ses pouvoirs à ceux qui la protègent et la servent. Cependant, certains Gardiens Originels, se faisant appeler les Gaïens, vouent toujours une guerre secrète aux Adeptes de l'Arbre de Vie.



LA RÉACTION GAÏA

Depuis l'apparition du premier Arbre de Vie, le nombre d'Adeptes de Gaïa n'a cessé d'augmenter pour devenir aujourd'hui une force non négligeable sur Sombre-Terre. Le point de départ, Nâh, reste aujour-d'hui encore un stallite phare dans le culte de Gaïa et de nombreux Adeptes effectuent un pèlerinage régulier dans ce premier Sanctuaire.

NÂH : PREMIER SANCTUAIRE

Le tout premier Adepte de Gaïa fut le Phâr de Nâh, attiré par l'appel envoûtant de l'Arbre de Vie. Prédestiné à recevoir ce mes-sage de par sa nature d'Adapté et d'Initié de Beltégeuse, le Phâr se prit de fascination pour ce premier Arbre de Vie, cristallisé entre le minéral et le végétal. Tout autour semblait entrer en réso-nance avec cet étrange totem naturel d'un culte à la Terre-Mère, tant et si bien que le Nâhia fut, lui aussi, bientôt subjugué par ce chant de la Terre.

Le Phâr s'abreuva de la Sève lumineuse qui suintait de l'Arbre de Vie et fut frappé de plein fouet par le message de Gaïa dont il se devait à présent de suivre la doctrine. C'est également à cette occasion que le dirigeant nâhia fut investi des pouvoirs que lui confé-rait la Sève.

Rapidement, le Phâr s'entoura d'un petit groupe de Nâhies qu'il convertit en Adeptes de Gaïa. Les premiers à le rejoindre furent, pour la plupart, des Initiés de la Maison Kyrin ou des proches des Stel-laires de Lyre et Beltégeuse (voir le chapitre sur l'Alliance Runka, plus loin). Les Adaptés étaient également nombreux à trouver leur voie dans la doctrine de l'Entité-Monde et ils se laissèrent rapidement convaincre par le discours du dirigeant nâhia et les pouvoirs de la Sève.

L'élan magistral que prit le culte de Gaïa tire, en grande partie, ses sources de la situation de Nâh, le berceau de la Réaction Gaïa. En effet, le Phâr et ses nouveaux compagnons entreprirent de recruter leurs forces vives dans les couches les plus basses du stallite : les esclaves.

Ces derniers plongèrent corps et âme dans cette nouvelle croyance qui s'annonçait comme un agent libérateur très puissant. Cette révo-lution entraîna très fortement le destin de la ville dans la route tra-cée par les Adeptes et changea pour toujours le visage de Nâh. En effet, le stallite fut le premier lieu de cette importance à être placé sous l'égide des Adeptes de Gaïa.

LES MONASTÈRES GAÏENS

Les premiers Adeptes, guidés par le Phâr de Nâh, mirent en évi-dence le fait qu'il soit possible de cultiver des boutures de l'Arbre de Vie originel afin de reproduire ce « miracle » de Gaïa. L'idée fut alors lancée d'envoyer de par Sombre-Terre des émissaires de la Réac-tion Gaïa, porteurs d'une bouture et messagers de la doctrine prê-née par l'Entité-Monde.

Ces émissaires auraient pour mission de trouver un endroit propice à l'installation d'un Monastère Gaïen et à la plantation d'un nouvel Arbre de Vie. Ces monastères seraient le lieu de vie des Adeptes de Gaïa à travers Sombre-Terre et le vecteur premier de leur développement.

LE PREMIER DÉPART

De nombreuses personnes répondirent à l'appel de l'Arbre de Vie originel à Nâh, et notamment quelques Gardiens Originels. Au nombre de dix, ces derniers avaient ressenti le message de l'arbre minéral, du fait de leur sensibilité particulière aux manifestations de Gaïa. Fort de cette présence, le Phâr décida d'ouvrir dix routes parcourues par autant de caravanes constituées de quelques Adeptes porteurs d'une bouture et d'un Gardien Originel, pour encadrer la troupe. Toutes les ressources que le culte possédait alors furent utilisées dans ce grand effort commun afin d'équiper et de nourrir correctement les caravanes en partance. Les Adeptes ne voyaient le salut de la Réaction Gaïa que dans la propagation de sa doctrine et le recrutement en masse de nouveaux disciples.

Les dix destinations initialement prévues étaient les suivantes :

LE TOIT DU MONDE : Cette caravane n'est pas arrivée à bon port et elle a préféré s'arrêter en route pour installer l'Arbre de Vie à quelques kilomètres de la Cité des Ponts (cf. Quelques Monastères de Sombre-Terre).

SPARTA : On est encore sans nouvelle de cette Caravane et les Adeptes présents sur place n'ont pas connaissance d'un Arbre de Vie dans les parages.

LE SUNREX : Les Adeptes de cette caravane ont bien fondé un Monastère, non loin du stallite du Sunrex.

LES TERRES DE SOLAAR : Une bouture de l'Arbre de Vie a bel et bien été plantée ici en 316 PA (cf. Quelques Monastères de Sombre-Terre).

ISTAN ET MOPLES : Cette caravane a malheureusement été retardée à cause de la croisade que lança Phénice sur le stallite d'Istan, corrompu par les forces shankr. Le monastère existe aujourd'hui sur la rive occidentale du stallite jumeau.

BROKEN ANGELS : On est sans nouvelle de la caravane qui se dirigeait vers Broken Angels, mais il se peut qu'elle soit en chemin sans être encore arrivée, étant donnée la distance à parcourir.

LES CHUTES DE GIBRALTAR : Le monastère de Gibraltar est opérationnel depuis 318 PA.

PHÉNICE : Les nombreux bouleversements qu'ont connu Phénice et l'engouement religieux pour Solaar et les Maisons runkas ont toujours freiné l'installation d'un monastère dans l'immense stallite. Cependant, un lieu de culte a bien été construit récemment pour permettre à un Arbre de Vie de s'établir à Phénice.

STALLITE DES GARDIANS : Personne ne sait, à l'heure actuelle, ce qu'il est advenu de cette caravane et de la bouture qu'elle transportait.

LE BERCEAU DES DRAGONS : On sait malheureusement que cette caravane n'est jamais arrivée à bon port et que la bouture qu'elle transportait ne sera jamais plantée. S'étant rapprochés trop dangereusement du territoire shankr en mer d'Aral, les Adeptes ont tous péri sous les assauts des shankréatures menés par un Seigneur du Fléau. Seul le Gardien Originel qui accompagnait le cortège survécut et parvint à rentrer à Nâh afin de faire le récit de son aventure.

ORGANISATION DES MONASTÈRES

Depuis le Premier Départ, les nouveaux Arbres de Vie ont donné de nouvelles boutures qui, à leur tour, ont donné le jour à de nouveaux arbres minéraux. On estime qu'il existe aujourd'hui au moins une vingtaine de spécimens répartis dans tout Sombre-Terre, avec une concentration maximale dans la Roke et le nord de Solaria. La présence d'un Arbre de Vie est la seule condition indispensable à l'établissement d'un monastère de Gaïa et il en existe donc une bonne vingtaine sur Sombre-Terre.

En général, un monastère est installé dans un endroit fertile pour l'Arbre de Vie, c'est à dire un lieu dont l'environnement est à la fois teinté de Shankr et de Runka. Ces deux influences s'entremêlent et s'annulent afin de former un terreau fertile et neutre de toute interférence. C'est pour cette raison que les monastères s'installent le plus souvent dans l'Obscur, à proximité d'un stallite dont la lumière mystique est assez puissante.

L'Arbre de Vie ne suffit pas à constituer un monastère et un certain nombre d'Adeptes sont nécessaires au bon fonctionnement de l'ensemble. Un petit monastère regroupe en moyenne cinq Adeptes, alors que les plus importants peuvent en compter jusqu'à une trentaine. Quoi qu'il arrive, un monastère compte toujours un Maître de Sève, dont la responsabilité est de s'occuper de l'Arbre de Vie et de gérer l'utilisation qui est faite de la Sève et des boutures. On trouve ensuite le Messager de Gaïa – rôle parfois tenu par un Gardien Originel – dont la mission est de porter la parole de l'Entité-Monde en ce qui concerne la doctrine du culte : méditation, arts martiaux et pouvoirs de la Sève. Puis, selon la taille du monastère, on trouve parfois un Maître pour chacune des cinq voies martiales dont le rôle est de guider l'enseignement du corps, de la Terre, de l'animal, du végétal et de l'empathie. Ce sont les seuls titres donnés au sein du culte de Gaïa et la notion de hiérarchie est assez peu développée. Selon les cas, c'est le Maître de Sève ou le Messager de Gaïa qui assume la responsabilité du monastère.

Mais le rôle du monastère est avant tout de recruter de nouveaux Adeptes et de propager la foi en Gaïa. Un monastère peut compter en moyenne de dix à trente apprentis venus là pour apprendre les Arts Martiaux et la survie en Sombre-Terre. Ce n'est qu'au bout de quelques mois d'entraînement que les plus valeureux et ceux qui ont été jugés aptes par le Messager de Gaïa sont promus au rang d'Adeptes.

C'est à ce moment là qu'on présente l'apprenti à l'Arbre de Vie et qu'on lui fait goûter à la Sève. Ce n'est qu'alors qu'il entame son apprentissage des voies martiales et du pouvoir de la Sève. L'apprentissage d'un Adepté ne s'arrête jamais et il peut, s'il le souhaite, rester au monastère toute sa vie. C'est en général le Messager de Gaïa qui s'occupe du recrutement de nouveaux apprentis, en accord avec son intuition.

Il n'existe aucune référence particulière en ce qui concerne l'architecture et la géographie d'un monastère. Certains peuvent être aménagés au cœur d'un réseau de grottes, alors que d'autres peuvent être bâtis dans une tour d'une ruine de l'Avant. La seule condition physique est la présence d'un Arbre de Vie dans un endroit gardé secret par les Adeptes afin d'être caché aux yeux des apprentis. Bien souvent, le monastère prévoit des logements afin que tous les Adeptes permanents et certains apprentis puissent habiter sur place. Les lieux les mieux organisés essayent d'aménager une ou plusieurs salles d'entraînement alors que les plus insalubres doivent se débrouiller avec l'environnement local.

QUELQUES MONASTÈRES DE SOMBRE-TERRE

EXEMPLE 1 : LA CITÉ DES PONTS

A cinquante kilomètres à l'ouest de la Cité des Ponts se sont installés les Adeptes qui étaient à l'origine en partance pour le Toit du Monde. Premier monastère après celui du stallite de Näh, il est aménagé dans une ancienne station de métro de l'Avant, à l'abri des intempéries de l'Obscur. L'électricité fonctionne toujours dans cette partie du réseau et de nombreux néons éclairent d'une lumière vive la rame de métro servant d'abri aux Adeptes de Gaïa. L'Arbre de Vie est planté un peu plus loin dans le tunnel et a maintenant atteint sa taille adulte en étalant ses racines et ses branches dans une bonne partie du couloir. Le monastère compte six Adeptes et une dizaine d'apprentis.

EXEMPLE 2 : LES TERRES DE SOLAAR

Les Adeptes qui étaient partis en direction des Terres de Solaar sont arrivés à bon port et ont planté le nouvel Arbre de Vie en 316 PA. Le monastère est composé d'un petit village bâti sur une plaine à quelques kilomètres du stallite d'Okhaen. Au centre du village, on trouve un gouffre qui s'enfonce à près d'une centaine de mètres sous la surface et au fond duquel est planté l'Arbre de Vie. Le monastère est gardé par neuf Adeptes et un Gardien Originel qui encadrent près d'une vingtaine d'apprentis.

EXEMPLE 3 : LE MONASTÈRE DU BOUT DU MONDE

Ce monastère est un véritable affront aux forces shankr, car il est situé en Asia, à quelques dizaines de kilomètres de la mer d'Aral et du Seigneur Shankr. En pleine mortezone, le monastère du bout du monde est un exemple dans le domaine de la survie aux conditions extrêmes. L'Arbre de Vie qui y pousse est certainement l'un des plus grands jamais plantés. Sa croissance incroyable serait liée, d'après les Adeptes locaux, au fait que ses racines puisent leurs forces dans l'énergie que dégage un Runka inactif et dans l'atmosphère chargée d'archessence shankr. Ce site est exceptionnel dans le sens où toute son architecture est construite dans les branchages et les racines de ce gigantesque arbre minéral. Le monastère regroupe en moyenne trente Adeptes, deux Gardiens Originels et une cinquantaine d'apprentis. Malgré le fait qu'il ne soit pas originaire du Premier Départ, c'est à ce jour le plus grand monastère connu sur Sombre-Terre.



LA DOCTRINE

Le culte de Gaïa fonctionne selon un dogme que ses Adeptes appellent la Doctrine. Celle-ci regroupe les principes fondateurs qu'imposent la croyance en l'Entité-Monde et les impératifs qui découlent logiquement de l'utilisation de ses pouvoirs. Au nombre de quatre, ces principes définissent à eux seuls le squelette de cette croyance ancestrale.

LA TERRE-MÈRE

Un Adepté de Gaïa croit en l'existence d'une Entité-Monde que la sagesse populaire a nommé Gaïa. À l'origine de toute chose sur Terre, elle représente la fertilité, la création et l'équilibre volontairement instable et chaotique d'un écosystème complexe. La Terre-Mère est l'incarnation imagée de Gaïa sous son visage de mère nourricière, apportant à l'homme tout ce qui est nécessaire à sa survie. L'Entité-Monde assure la cohésion du monde et la juste place de chacun dans cet univers, avec ses droits et ses devoirs envers son environnement et ses prochains.

Mais la Terre-Mère n'est pas une Déesse. Elle est à la fois bien moins que cela, et bien plus aussi. Gaïa n'est pas une entité consciente qui agit en fonction d'une volonté propre. L'Entité-Monde n'est que la somme de tout ce qui peuple la Terre, vivant ou non, et la conscience collective qui résulte du lien entre toutes ces créations complexes. Gaïa est le point commun à tout ce qui est originaire de la planète Terre et c'est dans cet esprit qu'elle doit être respectée et vénérée.

SAGESSE ET MÉDITATION

L'Adepté de Gaïa est un individu empli d'une grande sagesse inspirée de ses périodes de recueillement personnel. Des séances de méditation journalières sont imposées aux apprentis pour qu'ils parviennent à ressentir au fond d'eux-mêmes la toute puissance de la Terre-Mère. Au bout de quelques mois d'apprentissage, ils deviennent des Adeptes et sont désormais capables de communier avec la Terre et de s'imprégner du sentiment qu'elle génère afin d'adopter un comportement stable et reposé.

Un Adepté donnera toujours l'impression d'être un bloc de marbre, capable de résister à toutes les agressions extérieures sans sourciller. Le culte de Gaïa forme des individus réputés pour leur calme et leur sagesse dans tout Sombre-Terre.

L'ANIMAL ET LES ARTS MARTIAUX

Si c'est la Terre qui inspire à l'Adepté son calme et sa sérénité, l'animal lui inspire parfois des pulsions guerrières inattendues. Un membre du culte de Gaïa est un individu posé, qui peut réagir de manière très violente lorsque le besoin s'en fait sentir. L'esprit animal s'incarne un peu en chaque Adepté, en lui conférant une sorte de sens de la meute et un honneur exacerbé. Toutefois, cette violence est toujours canalisée dans la pratique des arts martiaux. De cette manière, l'Adepté combat de manière juste et honorable, en respectant un certain code de conduite. Dans de très rares cas, l'animal peut prendre le pas sur l'homme et sa rigueur et donner lieu à des crises de violence désordonnées souvent destructrices. Pour éviter que de telles occasions ne surviennent, les Adeptes sont obligés de suivre un entraînement intensif dans les arts martiaux, afin de pouvoir s'imposer une rigueur exemplaire à tout moment.

LA SÈVE ET LES VOIES MARTIALES

Une fois qu'il a atteint un niveau d'apprentissage suffisant dans le domaine des arts martiaux et de la méditation, l'Adepté est prêt à être initié aux arcanes du pouvoir de la Sève et des voies martiales. Il peut désormais appréhender la nature mystique de l'Entité-Monde et ce qu'elle peut apporter à ceux qui lui sont fidèles. Il s'agit souvent d'une fracture psychologique importante pour l'apprenti, qui doit se rendre à l'évidence que Gaïa est bel et bien une réalité concrète, capable de remercier ses Adeptes par des pouvoirs liés à sa nature propre. Ce n'est qu'à partir de ce moment là qu'un apprenti est réellement considéré comme un Adepté, car il a compris l'intégralité du message de Gaïa, tel qu'il est perceptible aux humains. C'est parfois à ce moment là que l'existence des Gardiens Originels est révélée à l'Adepté et que l'un d'entre eux lui est présenté, lorsque c'est possible.

LES POUVOIRS DE GAÏA

Les Adeptes de Gaïa utilisent de nombreuses techniques pour arriver à leurs fins. On peut diviser en trois parties distinctes les effets auxquels ils ont généralement recours.

LES ARTS MARTIAUX sont à la base de l'enseignement pratiqué dans les monastères et tirent leur puissance de la simple méditation et du parfait contrôle du corps.

LES POUVOIRS DE LA SÈVE sont des talents qui découlent du premier rituel de communion. Pendant ce rituel, l'Adepté s'abreuve de Sève et intègre automatiquement les principes inhérents à Gaïa ainsi que ses pouvoirs de base.

Enfin, **LES VOIES MARTIALES** sont le fruit de l'entraînement de l'Adepté et de l'énergie de la Sève.

LES ARTS MARTIAUX

Avant de devenir Adepté de Gaïa, un candidat retenu suit un entraînement aux arts martiaux extrêmement rigoureux, d'une durée d'un peu plus de trois mois.

Les PJ peuvent gagner deux nouvelles compétences, au niveau 1, qui dépendent de la Connaissance Arts Martiaux. La compétence Pieds et la compétence Poings. Le potentiel de combat d'un Adepté utilisant les arts martiaux ne se calcule pas par la somme Hargne + Agresser (comme pour les personnages qui ne maîtrisent pas les arts martiaux) mais par la somme Arts Martiaux + Pieds ou Poings.

La compétence Poing permet de frapper et de parer les coups, comme avec une arme blanche. L'Adepté peut donc, même à mains nues, répartir les dés de son potentiel de combat non seulement en attaque, mais aussi en défense. De plus, les dégâts s'élèvent à Dommages -1 (plus la Force du PJ), ce qui, à mains nues, est exceptionnel.

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 effectués s'élèvent à Dommages + 0, + la Force du PJ, comme pour une arme blanche.

FORMAT, TERMES ET PRÉSENTATION DES POUVOIRS DE GAÏA

A quelques détails près, les pouvoirs de Gaïa suivent un format de présentation similaire à celui des pouvoirs runkas et shankr, décrits un peu plus loin dans cette partie. Cela dit, un Adepté de Gaïa possède beaucoup plus de pouvoirs qu'un Initié de l'Alliance runka, même s'il ne les maîtrise pas tous au même niveau. De plus, sa maîtrise n'évoluera pas beaucoup par la suite (voir plus loin). Et surtout, la majorité des pouvoirs de Gaïa ne profitent qu'à l'Adepté lui-même (ils ne peuvent pas être lancés sur une cible) et pour une durée limitée, après que l'Adepté a bu de la Sève.

LA MAÎTRISE GAÏA

Un Adepté ne maîtrisera pas forcément ses pouvoirs de la même manière qu'un autre Adepté. Cette maîtrise dépend d'une part de sa physiologie propre, et d'autre part, des choix de l'Adepté lors de la cérémonie du premier rituel de communion. La Maîtrise Gaïa, qui varie de 1 à 6, représente le nombre de dés lancés par l'Adepté lorsqu'il tente d'activer un pouvoir, quel qu'il soit. Pour les pouvoirs de la Sève, la Maîtrise Gaïa est toujours égale à 6. En revanche, pour les pouvoirs des cinq Voies Martiales, l'Adepté doit effectuer un choix. Au moment de la création d'un personnage Adepté de Gaïa, le joueur doit classer les différentes Voies qui suivent par ordre d'importance : Voie du Corps, Voie de la Terre, Voie Animale, Voie Végétale et Voie Empathique. Les pouvoirs du premier choix auront une Maîtrise Gaïa égale à 5 (le joueur lancera donc 5 dés lorsqu'il tentera de les activer). Pour ceux du deuxième choix, la Maîtrise Gaïa sera de 4, et ainsi de suite jusqu'au cinquième et dernier choix, pour lequel la Maîtrise Gaïa est égale à 1.

LES POINTS DE SÈVE

Pour activer les pouvoirs de Gaïa, qu'il s'agisse des pouvoirs de la Sève ou de ceux des Voies Martiales, l'Adepté doit disposer d'une sorte d'énergie, éphémère et uniquement conférée par la Sève Gaïa, « sang » de l'Arbre de Vie. Ces points de Sève constituent une unité physique et mesurable qui correspond à la quantité de Sève Gaïa qui circule dans le sang de l'Adepté. Ce nombre de points diminue de lui-même régulièrement, même lorsque l'Adepté n'utilise pas ses pouvoirs, car la Sève se dilue dans le sang et finit par s'éliminer.

En termes techniques, lorsqu'un Adepté boit une dose de 20 cl de Sève, il dispose de 10 points de Sève. Chaque fois qu'il active un pouvoir, l'Adepté consomme 1 point de Sève. En revanche - et contrairement aux Initiés et aux shankréatures, comme on le verra plus loin - l'Adepté ne perd pas de point de Sève lorsqu'un pouvoir qu'il a lancé n'a pas fonctionné.

Cependant, les points de Sève Gaïa qui investissent le corps de l'Adepté se dissipent progressivement avec le temps. A chaque nouvelle aube qui suit le jour où il a bu la Sève, l'Adepté perd automatiquement 1 point de Sève, qu'il se soit servi de ses pouvoirs ou pas.

Un Adepté ne peut, en outre, jamais disposer de plus de 10 points de Sève, quelle que soit la dose de Sève Gaïa absorbée. Ainsi, par exemple, un Adepté n'ayant plus que 3 points de Sève qui boit une nouvelle dose de 20 cl de Sève Gaïa remontera à 10 points, mais pas plus.

CHOISIR LES POUVOIRS DE GAÏA

Si les Adeptes de Gaïa doivent gérer minutieusement leurs points Sève Gaïa, ils bénéficient, en contrepartie, d'un très large éventail de pouvoirs. Ils disposent, en effet, de tous les pouvoirs de Gaïa sans exception, ceux de la Sève comme ceux des différentes Voies Martiales.

Evidemment, on l'a vu, le contraste est important entre les pouvoirs les mieux maîtrisés (6 dés pour les pouvoirs de la Sève, 5 dés pour les pouvoirs du premier choix de voie) et les autres (1 dé pour la cinquième voie martiale choisie).

LANCER UN POUVOIR DE GAÏA

Pour lancer un pouvoir de Gaïa, l'Adepté jette un nombre de dés égal à sa Maîtrise Gaïa dans le pouvoir concerné. Ce nombre de dés lancés est invariable, même lorsque l'Adepté est handicapé par certains malus (blessures, obscurité, ou autre). Le seuil de réussite (SR), en revanche, varie et dépend de plusieurs facteurs. Le SR d'un Pouvoir Gaïa est obtenu en lançant un certain nombre de dés, égal soit à l'une des Capacités de la cible visée, soit à une valeur par défaut (VD), précisée pour chaque Pouvoir. Le résultat obtenu en lançant les dés de l'opposition donne le SR à atteindre par l'Adepté pour activer son pouvoir. Notez bien que ce SR ne peut jamais être nul. Si aucun succès n'a été obtenu en lançant les dés de la Valeur d'Opposition, le SR sera alors fixé à 1. Si le pouvoir de Gaïa est activé (c'est à dire, si le SR a été atteint), l'Adepté perd alors 1 point de Sève.

Que sa tentative soit couronnée de succès ou pas, l'Adepté ne peut tenter de lancer un pouvoir de Gaïa qu'une seule fois par Passe. De plus, sauf cas explicite, les effets d'un même pouvoir de Gaïa ne sont pas cumulatifs (en revanche, l'Adepté peut bénéficier des effets de deux pouvoirs de Gaïa différents).

LANCER UN POUVOIR DE GAÏA

1 – Le SR de l'opposition est d'abord établi. Le MJ lance un certain nombre de dés (Capacité de la Cible ou Valeur par Défaut). Le nombre de succès obtenus détermine le SR à atteindre par l'Adepté (minimum 1).

2 – Initiative : Si l'Adepté lance un pouvoir, il peut se défendre, mais ne peut pas attaquer de manière classique (pieds, poings, ou arme). Il doit consacrer au minimum 1 dé de son potentiel de combat dans l'initiative, et bénéficie automatiquement d'un bonus de +3 à cette initiative pour établir le moment où le pouvoir est lancé dans la Passe d'Armes.

3 – Activation du pouvoir : L'Adepté lance un nombre de dés égal à sa Maîtrise Gaïa dans le pouvoir concerné. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au SR précédemment déterminé, le pouvoir fonctionne normalement. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à ce SR, le pouvoir échoue.

4 – Application des effets. Si le pouvoir a fonctionné, on applique ses effets immédiatement, et l'Adepté dépense 1 point de Sève. S'il a échoué, l'Adepté ne pourra effectuer une nouvelle tentative qu'à la Passe d'Armes suivante, mais il ne dépense pas de point de Sève.

POUVOIR ET INITIATIVE

Lancer un pouvoir de Gaïa est en moyenne nettement plus rapide que porter une attaque à l'aide d'une arme. L'initiative est donc automatiquement bonifiée de +3 dés. Mais la concentration nécessaire à l'activation du pouvoir ne permet pas à l'Adepté d'attaquer de manière classique (pieds, poings, ou avec une arme) au cours de la même Passe d'Armes. Il peut, en revanche, consacrer des dés de son potentiel de combat à la Défense. Ainsi, durant une phase de combat, l'Adepté qui veut lancer un pouvoir devra répartir les dés de son Potentiel de Combat entre l'Initiative et la Défense, mais ne pourra dépenser aucun dé pour l'Attaque. Il devra, en outre, consacrer au minimum un dé dans l'Initiative, qui bénéficiera systématiquement d'un bonus de +3.

EVOLUTION DE LA MAÎTRISE DES POUVOIRS DE GAÏA

La maîtrise des pouvoirs de la Sève reste toujours égale à 6, et ne peut pas dépasser ce niveau. La maîtrise des pouvoirs des Voies Martiales peut légèrement être améliorée avec le temps et l'expérience. La Maîtrise Gaïa d'une voie martiale s'augmente exactement comme une caractéristique ou une connaissance. Reportez-vous aux règles de l'expérience, en première partie de ce livre. La Maîtrise Gaïa d'une voie martiale ne peut jamais être augmentée de plus de 1 point.

EXEMPLE : Wakan, le Nourrisseur Adepté de Gaïa, dispose de 6 points de Uécu et désire augmenter sa Maîtrise Gaïa pour l'une de ses Voies Martiales, la Voie de la Terre. La Voie de la Terre correspond à son quatrième choix, et la Maîtrise Gaïa de Wakan est donc égale à 2. Le joueur de Wakan choisit la méthode aléatoire. Il dépense donc 2 points de Uécu de base, puis doit procéder à un jet de dés. Pour améliorer ses chances, il dépense 4 autres points de Uécu, et pourra donc lancer deux dés de plus. Au total, Wakan, qui a dépensé tous ses points de Uécu, lance donc 6 dés. S'il obtient 2 succès, sa Maîtrise Gaïa pour la Voie Martiale passera de 2 à 3. Il ne pourra plus l'augmenter par la suite.

FORMAT DES POUVOIRS DE GAÏA

Tous les pouvoirs de Gaïa suivent le format de présentation suivant :

Portée : la portée du pouvoir de Gaïa, c'est à dire la distance maximale de son efficacité. En général, un pouvoir de Gaïa ne fonctionne que sur l'Adepté lui-même. Lorsque la portée n'a pas d'importance, la notation NA (non applicable) sera utilisée.

Valeur d'opposition : Sauf cas particulier, une Valeur par Défaut (VD) est proposée. Cette VD donne le nombre de dés à lancer pour obtenir le SR que l'Adepté doit atteindre pour que son pouvoir fonctionne. Dans certains cas, lorsque la réussite du Pouvoir dépend d'une cible animale ou humaine, une caractéristique figure parfois ici (Exemple : Agilité). Dans ce cas, pour obtenir le SR, le MJ devra lancer un nombre de dés égal à la caractéristique de la cible concernée. Pour tout cas litigieux, le MJ utilisera la VD pour établir le SR.

Durée : La durée d'efficacité du pouvoir (10 Passes d'Armes en général)

Effet : Les effets exacts du pouvoir de Gaïa.

LES POUVOIRS DE LA SÈVE

Chaque Arbre de Vie est parcouru par de nombreux vaisseaux véhiculant la Sève. Ce liquide aux propriétés étranges reflète une lueur verdâtre qui procure un éclairage doux et agréable. Quasiment inconnue dans tout Sombre-Terre, la Sève est pourtant très utilisée aux alentours du stallite de Nâh, du fait de la particularité de ce lieu mythique. En effet, sur place, quelques manifestations de l'Arbre de Vie se sont faites sentir aux yeux des profanes, à l'image des scarabées célestes dont les veines sont parcourues par de la Sève. Le liquide gaïen est produit spontanément par l'Arbre de Vie, qui semble puiser ses ressources directement du sol. Jusqu'à maintenant, le problème d'approvisionnement en Sève ne s'est jamais posé, puisque chaque Arbre est capable d'en fournir suffisamment pour tout un monastère. Toutefois, compte tenu du développement foudroyant du nombre d'Adeptes, il est possible que dans un proche avenir, les Arbres de Vie ne produisent plus suffisamment de Sève pour tout le monde.

La Sève est la source du pouvoir de Gaïa. C'est l'interface entre la toute puissance de l'Entité-Monde et les Adeptes à la base de son culte. C'est de la Sève que ceux qui suivent la Voie de Gaïa parviennent à retirer l'énergie nécessaire pour utiliser leurs pouvoirs. Ce liquide est, par conséquent, un élément capital du culte sans lequel rien n'est possible. Régulièrement, lors du rituel de communion, les Adeptes d'un même monastère se réunissent et s'abreuvent de Sève afin de se voir réinvestis par l'énergie de Gaïa. Certains Adeptes, envoyés en mission, emportent avec eux quelques doses de Sève Gaïa, pour leur permettre de disposer de leurs pouvoirs sur une longue période.

Dès que l'apprenti entreprend son premier rituel de communion il devient un Adepté et est investi des pouvoirs de la Sève. Ces pouvoirs, au nombre de quatre, sont détaillés ci-dessous. Un Adepté peut utiliser les pouvoirs de la Sève à vie ou jusqu'à ce qu'il soit banni du culte par un Messager de Gaïa, un Maître de Sève ou encore un Gardien Originel. Ces pouvoirs sont véritablement ancrés dans le code génétique de l'Adepté et ils sont plus simples à exécuter que les pouvoirs de Voies Martiales (la Maîtrise Gaïa des pouvoirs de la Sève est égale à 6).

INSENSIBILITÉ AU SHANKR

VOIE DE LA SÈVE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 4

DURÉE : 10 Passes

EFFET : L'Adepté est insensible à la contamination pendant une période de 10 Passes. Durant ce laps de temps, toute shankréature approchant le personnage sera mal à l'aise et verra tous ses seuils de réussite (dont les pouvoirs, mais pas les compétences de combat) augmentés de +2 lorsque ses actions sont en relation avec l'Adepté. Pour les créatures simplement contaminées, l'augmentation des seuils ne sera que de +1. De même, l'Adepté de Gaïa devient insensible aux influences du Seigneur Shankr par l'intermédiaire des messages transmis par le noir-nuage.

INSENSIBILITÉ AU RUNKA

VOIE DE LA SÈVE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 4

DURÉE : 10 Passes

EFFET : Ce pouvoir permet de ne pas subir l'influence de toute

manifestation Runka pendant une période de 10 Passes. Les Initiés et les radieux verront les SR de tous leurs jets de confrontation avec l'Adepté, notamment les pouvoirs qui visent spécifiquement l'Adepté concerné, majorés de +1. De même, l'Adepté est complètement immunisé à toute influence des Runkas par l'intermédiaire de la lumière mystique ou des lignes de vie.

SENTIR LA VIE

VOIE DE LA SÈVE

PORTÉE : 100 m

VALEUR D'OPPOSITION : VD 3

DURÉE : 10 Passes

EFFET : Ce pouvoir est certainement l'un des plus importants pour le culte de Gaïa. Il correspond tout à fait à l'esprit de l'Entité-Monde, dans le sens où elle est le lien entre toutes les formes de vie sur Terre. Sentir la Vie permet de détecter la présence de toute forme de vie, qu'elle soit animale, végétale ou humaine. Ce pouvoir permet ainsi de repérer une forme de vie d'une taille au moins égale à celle d'un rat. Il est donc impossible de repérer les insectes, les manifestations de vie microscopiques telles que les virus ou encore les microbes. Sentir la Vie n'agit pas sur la vue. L'Adepté ressent juste la présence de vie à 100 mètres autour de lui, comme une impression étrange et parfaitement reconnaissable. Il n'est malheureusement pas en mesure d'identifier cette forme de vie et peut seulement estimer sa taille de manière très approximative.

RESSOURCE DE LA TERRE

VOIE DE LA SÈVE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 4

DURÉE : Instantanée

EFFET : Grâce à ce pouvoir, l'Adepté parvient à se ressourcer avec l'énergie de la Terre. En apposant les mains au sol, il est capable de regagner immédiatement 1D6 points d'Énergie (la Ressource), sans dépasser son maximum. Toutefois, il n'est possible d'utiliser ce pouvoir extrêmement éprouvant qu'une fois par semaine.

LES VOIES MARTIALES

Lorsqu'un personnage devient un Adepté, il doit classer par ordre d'importance les différentes voies martiales qui s'offrent à lui. Ce choix est très important, car il conditionnera le type de pouvoirs qu'il maîtrisera bien, et ceux sur lesquels il ne devra pas trop compter. Contrairement aux pouvoirs des Initiés de l'Alliance Runka, décrits un peu plus loin, la maîtrise des pouvoirs de Gaïa n'évolue que très peu par la suite (voir ci-dessus).

LES VOIES MARTIALES

Voie Martiale	Maîtrise Gaïa
Premier choix	5
Deuxième choix	4
Troisième choix	3
Quatrième choix	2
Cinquième choix	1

VOIE DU CORPS

RESPIRATION AUTONOME

VOIE DU CORPS

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 10 minutes

EFFET : Ce pouvoir permet à un Adepte de respirer de manière autonome pendant 10 minutes. L'air est automatiquement recyclé dans le corps du personnage et est réutilisé indéfiniment par ses poumons. Respiration Autonome permet ainsi de faire de l'apnée ou de ne pas subir les pénalités ou les blessures dues à un air irrespirable.

RÉSISTER AUX RADIATIONS

VOIE DU CORPS

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 1 heure

EFFET : Les conditions de vie dans une mortezone sont très difficiles et un pouvoir comme celui-ci permet de rendre leur traversée plus aisée pour les Adeptes. En renforçant leur métabolisme, les membres du culte de Gaïa parviennent à résister totalement aux radiations et aux dégâts qu'elles provoquent. Le modificateur « Spécial » du milieu Mortezone est annulé (voir le chapitre consacré à la Survie, en première partie de ce livre). Ainsi, le modificateur d'hostilité de la Mortezone, pour un Adepte ayant activé ce pouvoir, passe de -10 à -8.

RÉSISTER AU FROID / À LA CHALEUR

VOIE DU CORPS

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 heure

EFFET : Ce pouvoir permet aux Adeptes de survivre à des conditions extrêmes dans le froid et la chaleur. Il s'agit de deux effets différents et non d'un pouvoir permettant de réguler automatiquement sa température interne en fonction de l'extérieur. Une fois réussi, ce pouvoir permet de supporter aisément des températures allant jusqu'à -40°C et +50°C sans aucun malus et sans l'aide d'aucun équipement supplémentaire. Lorsque ce pouvoir est activé et pour toute sa durée, les modificateurs liés au froid ou à la chaleur sont annulés (voir le chapitre consacré à la Survie, dans les règles, en première partie de ce livre). Par exemple, le modificateur du milieu des Glaces passe de -6 à -3.

PEAU ROCAILLEUSE

VOIE DU CORPS

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 10 Passes

EFFET : L'Adepte parvient à durcir sa peau jusqu'à ce qu'elle devienne semblable à une sorte de roche argileuse. Non seulement cette armure naturelle le protège de 3 points (comme une armure complète), mais elle risque en plus de blesser un adversaire qui frapperait à mains nues : ce dernier subit en effet automatiquement des dommages égaux à sa Force - 1 (mais il a droit à un jet de Résistance pour limiter ces dégâts).

VISION DANS L'OBSCUR

VOIE DU CORPS

PORTÉE : Vue

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 5 minutes

EFFET : Grâce à ce pouvoir, le personnage est capable d'améliorer très nettement sa vision dans l'Obscur. Semblable à l'œil d'un animal, son regard parvient à tirer parti au maximum de la lumière ambiante afin de discerner les formes et les mouvements. Cette vision ne permet pas de distinguer les couleurs ni les détails lorsque l'obscurité est totale.

L'Adepte qui a lancé ce pouvoir bénéficie de 2 dés supplémentaires à ses jets de Sens + Chercher et Sens + Percevoir et ignore les malus liés au manque de lumière lors de ses tests de survie (voir le chapitre sur la survie, en première partie de ce livre).

STIMULATION CORPORELLE

VOIE DU CORPS

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 10 Passes

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Adepte de se concentrer suffisamment sur son métabolisme pour arriver à renforcer son corps dans différents domaines. Chaque effet est indépendant et un personnage devra réussir à chaque fois à lancer le pouvoir Stimulation Corporelle s'il veut obtenir un bonus dans des domaines différents (il devra, par exemple, lancer deux fois le pouvoir Stimulation Corporelle pour profiter d'un bonus en Force et en Résistance). En revanche, les bonus ne sont pas cumulables sur un même Domaine (la Force, par exemple). Les différents domaines pouvant être stimulés sont les suivants : l'Agilité, la Force, la Hargne, le Mouvement et la Résistance. Lorsque le pouvoir est activé, la caractéristique concernée est augmentée de 2 pour toute la durée du pouvoir.

VOIE DE LA TERRE

ORIENTATION

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : Vue

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 heure

EFFET : Un Adepte parvient à ressentir le bon chemin parmi les nombreuses pistes qui s'offrent à lui. En se penchant vers le sol et en y apposant les mains, en observant les végétaux et le comportement des animaux, le personnage est capable de lire les signes implicites qui sont éparpillés dans la nature et de les interpréter. En d'autres termes, l'Adepte a beaucoup plus de chances de prendre la bonne direction par rapport à la destination qu'il s'est fixée, et lancera 3 dés de plus à ses jets de Sens + S'orienter durant toute la durée du pouvoir.

PERCEPTION IMMÉDIATE

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : Vue

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 15 minutes

EFFET : Le personnage est habité de la présence de tout ce qui se trouve à proximité. Il ressent l'espace et les formes sans même

les distinguer visuellement et peut interpréter ces informations pour reconstituer son entourage immédiat dans son esprit. L'Adepte sera ainsi capable d'ignorer les malus dus à l'obscurité, même totale, en ce qui concerne les actions qui ne requièrent pas une trop grande rapidité d'exécution (à exclure toutes les actions nécessitant une initiative, comme le combat). Techniquement, l'Adepte annule les malus dus à l'obscurité, même totale, et peut effectuer normalement ses jets de Sens.

CAMÉLÉON

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 5 minutes

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Adepte de se fondre dans le paysage ambiant. Il prend alors l'apparence de la pierre et sa peau peut se couvrir très rapidement d'une texture complexe représentant des motifs lui permettant de se camoufler aisément. En termes techniques, ce pouvoir confère au personnage 3 dés de plus à ses jets de camouflage pendant toute sa durée.

LIEU SÛR

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : 10 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 4

DURÉE : 12 heures

EFFET : Lieu Sûr est un pouvoir très prisé des voyageurs de l'Obscur habitués à monter des campements dans les conditions les plus extrêmes. Ce pouvoir permet à un Adepte de pacifier une zone d'un rayon de 10 mètres autour de lui, en l'isolant des éléments extérieurs susceptibles de lui être nuisibles. Concrètement, Lieu Sûr forme une barrière mystique contre les shankréatures et la magie des forces shankr et runkas. Une shankréature qui pénètre dans une zone de Lieu Sûr subit automatiquement une blessure de 2 points de dommages par Passe (l'armure ne la protège pas, mais elle a droit à un jet de Résistance). De plus, les SR des pouvoirs runkas ou shankr lancés de ou vers la zone protégée subissent un malus de +2.

ADAPTATION

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 journée

EFFET : Ce pouvoir est l'un de ceux qui ont fait la réputation des Adeptes de Gaïa en tant que grands marcheurs. Il permet à ceux-ci de faire correspondre leur métabolisme et leurs attitudes aux besoins et épreuves imposées par le milieu dans lequel ils se trouvent. Concrètement, un Adepte résistera mieux et se sera adapté au milieu. Il gagne alors un bonus de trois dés supplémentaires à tous ses jets de Survie + (milieu concerné) pendant une journée.

PRÉVOIR LE TEMPS

VOIE DE LA TERRE

PORTÉE : 50 kilomètres

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 journée

EFFET : Grâce à ce pouvoir, un Adepte est capable de déceler dans le noir-nuage les signes qui indiquent les conditions météoro-

logiques des prochaines vingt-quatre heures. Cette connaissance ne vaut que pour les cinquante kilomètres autour de l'Adepte et il faut relancer ce pouvoir au fur et à mesure d'un grand voyage pour que ces informations restent valables. Concrètement, ce pouvoir sert à un Adepte à décider du meilleur moment pour partir et à connaître les lieux ou les directions qu'il vaut mieux éviter.

VOIE ANIMALE

ODORAT ACCRU

VOIE ANIMALE

PORTÉE : 1 kilomètre

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 1 heure

EFFET : Ce pouvoir permet à un Adepte de se sentir inspiré par l'instinct animal et de développer une perception accrue. Il peut alors détecter la piste d'un animal, d'un homme ou d'une shankréature qui est passé à proximité. L'Adepte est capable de suivre cette piste sur un maximum d'un kilomètre à partir du point où il a lancé ce pouvoir. En termes techniques, l'Adepte doit quand même effectuer des tests de Survie + Pistage, mais il bénéficie de trois dés supplémentaires à ses jets.

GRIFFES

VOIE ANIMALE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 10 Passes

EFFET : Grâce à ce pouvoir, l'Adepte peut se concentrer sur la nature bestiale d'un animal en pensant à toute l'agressivité que celui-ci est capable de développer. En deux secondes, les ongles du personnage se durcissent et s'allongent alors de 7 cm, devenant pointus, effilés et tranchants comme des rasoirs. Les griffes de l'Adepte, aussi dures que l'acier, sont alors de véritables armes, dont les caractéristiques sont les suivantes : Dommages +1 (+ la Force de l'Adepte, comme avec une arme blanche).

FOURRURE

VOIE ANIMALE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD 3

DURÉE : 1 heure

EFFET : Ce pouvoir permet au personnage de développer instantanément une épaisse fourrure qui recouvre tout son corps et son visage. Celle-ci protège l'Adepte du froid et le rend insensible aux températures allant jusqu'à -30°C. En termes de règles, le personnage bénéficie automatiquement de 2 points de protection contre le froid. De plus, la fourrure offre au personnage une protection naturelle de 1 point pendant toute la durée du pouvoir. On peut également imaginer que ce pouvoir permette de se camoufler (+1 dé à son jet d'Agilité + Camoufler, par exemple) ou de se faire passer pour un animal selon les circonstances, à la discrétion du Meneur de Jeu.

SANG FROID

VOIE ANIMALE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 2

DURÉE : 24 heures

EFFET : L'Adepte parvient à s'identifier totalement à un animal à sang froid. Cette capacité lui permet de ralentir son métabolisme pendant



une journée entière et l'immunise aux effets du froid, de la soif et de la faim. Il bénéficie alors de 3 dés supplémentaires à ses jets de Résistance + Contrôler durant toute la durée du pouvoir. Toutefois, le personnage devra rester immobile pendant cette période et aura beaucoup de mal à sortir de la léthargie dans laquelle il est plongé. S'il est interrompu pendant sa transe, il devra réussir un jet de Trempe + Surmonter (SR 3, un seul jet par heure) afin de reprendre une activité normale.

VOIE VÉGÉTALE

FERTILITÉ

VOIE VÉGÉTALE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : Permanente

EFFET : Ce pouvoir permet à un Adepte de Gaïa d'aider un végétal à pousser dans un environnement hostile, y compris l'Obscur. Une plante qui en principe ne pourrait pas se développer dans un certain milieu voit ses chances de survie nettement augmentées. L'Adepte n'a cependant droit qu'à une seule tentative pour une plante donnée. Si le pouvoir échoue, cette plante (ou cette graine) ne pourra pas pousser, et personne ne pourra tenter un nouveau jet de Fertilité. En revanche, si l'Adepte réussit à lancer son pouvoir de Fertilité tout en touchant le végétal ou la graine, la plante poussera, même dans l'Obscur. Dans la pratique, ce pouvoir sert souvent aux Adeptes d'un monastère à créer une terre cultivable autour du lieu de culte afin de pouvoir se nourrir de leurs récoltes.

SOIN

VOIE VÉGÉTALE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance de la cible / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

EFFET : Soin permet aux Adeptes de soigner les blessures d'un homme ou d'un animal, mais nécessite impérativement que les feuilles d'une plante (n'importe laquelle, sauf une plante vénéneuse) coupée moins d'un jour auparavant soit appliquée sur la plaie ou la contusion au moment où le pouvoir est lancé. Si le pouvoir est activé, le blessé récupère 1D6 points de vie. Ce pouvoir ne peut être tenté qu'une seule fois par blessure, qu'il soit couronné de succès ou pas.

NOURRITURE

VOIE VÉGÉTALE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : VD 2

DURÉE : Instantanée

EFFET : Ce pouvoir extrêmement puissant permet à un Adepte d'assimiler n'importe quelle création de Gaïa, comme s'il s'agissait d'une source de nourriture. Il devient ainsi possible pour lui de manger de la pierre, de la terre, de la chair ou des végétaux non comestibles. Le pouvoir doit être lancé avec succès sur la source de nourriture visée, que l'Adepte doit toucher de ses doigts, juste avant son ingestion. Le pouvoir Nourriture ne peut être utilisé que pour une période maximale de 10 jours. Durant toute cette période, les malus de milieu dus à la faim sont ignorés. Au delà de ces 10 jours, le corps de l'Adepte exige une nourriture normale, durant une période d'au moins 10 jours. Tant que l'Adepte ne s'est pas nourri normalement durant 10 jours complets, il ne peut plus lancer ce pouvoir. Notons enfin que Nourriture ne permet pas d'ignorer la contamination shankr. Il est, par exemple, impossible de se nourrir d'une shankréature sans être contaminé par la darkessence.

HYDRATATION

VOIE VÉGÉTALE

PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 Passe

EFFET : Hydratation permet à un Adepte de remplacer le fait de boire de l'eau pendant toute une journée. En apposant les mains sur son visage, l'Adepte est capable d'hydrater son corps comme s'il venait de boire l'équivalent d'un litre d'eau. Toutefois, il n'est possible d'utiliser ce pouvoir que pendant une semaine. Au-delà, le métabolisme ne supporte plus la supercherie et l'Adepte devra s'abreuver normalement durant une période minimale de 7 jours, avant de pouvoir à nouveau faire appel à ce pouvoir.

VOIE EMPATHIQUE

VOIR LE VRAI USAGE

VOIE EMPATHIQUE

PORTÉE : 30 m

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance de la cible / VD : 4

DURÉE : 1 minute

EFFET : Ce pouvoir est un outil formidable pour les recruteurs du culte de Gaïa. Il permet à un Adepte de déceler d'un seul coup d'œil l'influence du Shankr, des Runkas ou de Gaïa dans n'importe quel événement ou chez n'importe quel individu. Il devient ainsi possible de reconnaître une shankréature, un contaminé, un sombre-fils, un radieux, un Adepte de Gaïa et bien d'autres.

CALMER LA COLÈRE

VOIE EMPATHIQUE

PORTÉE : 50 m

VALEUR D'OPPOSITION : Hargne de la cible / VD 4

DURÉE : 10 minutes

EFFET : Ce pouvoir est une des seules armes des Adeptes de Gaïa pour agir sur le comportement des humains et des animaux. Il permet en effet de calmer les comportements violents afin de les ramener pendant quelques minutes à un meilleur état d'esprit. Un animal prendra alors la fuite ou se laissera amadouer, alors qu'un homme raviser son jugement pour calmer quelque peu ses ardeurs. Une fois ces dix minutes passées, la cible retrouvera toute sa hargne. Ce pouvoir est inopérant contre une shankréature. Il n'est pas possible de lancer le pouvoir Calmer la colère plus d'une fois par semaine sur la même cible, que la tentative soit couronnée de succès ou pas.

LECTURE D'AURA

VOIE EMPATHIQUE

PORTÉE : 30 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance de la cible / VD 3

DURÉE : 1 minute

EFFET : Ce pouvoir rend un Adepté capable de discerner l'énergie dégagée par les émotions majeures des humains et des animaux relativement intelligents. Lorsqu'une émotion submerge littéralement une créature intelligente, celle-ci irradie une énergie que les Adeptes de Gaïa appellent l'aura. Avec ce pouvoir, il devient possible au personnage de ressentir cette aura et de la décrypter. Il peut ainsi s'apercevoir si une créature intelligente éprouve une émotion très intense à un certain moment et l'identifier.

PSYCHOMÉTRIE

VOIE EMPATHIQUE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : VD : 3

DURÉE : 1 Passe

EFFET : La psychométrie est l'art de ressentir les émotions qui ont laissé leur empreinte dans la matière. Au contact d'un objet qui a appartenu personnellement et intimement à quelqu'un, un Adepté peut ressentir des émotions principales et quelques bribes de mémoire parcellaires de la personne qui le possédait. Cette sensation est très difficile à analyser et le personnage doit toujours décrypter le message qui se cache derrière des sensations vagues et confuses. Les informations fournies à l'Adepté sont laissées à l'appréciation du MJ. Le pouvoir Psychométrie ne peut être lancé qu'une seule fois sur un objet donné, que la tentative soit couronnée de succès ou pas.

INTUITION

VOIE EMPATHIQUE

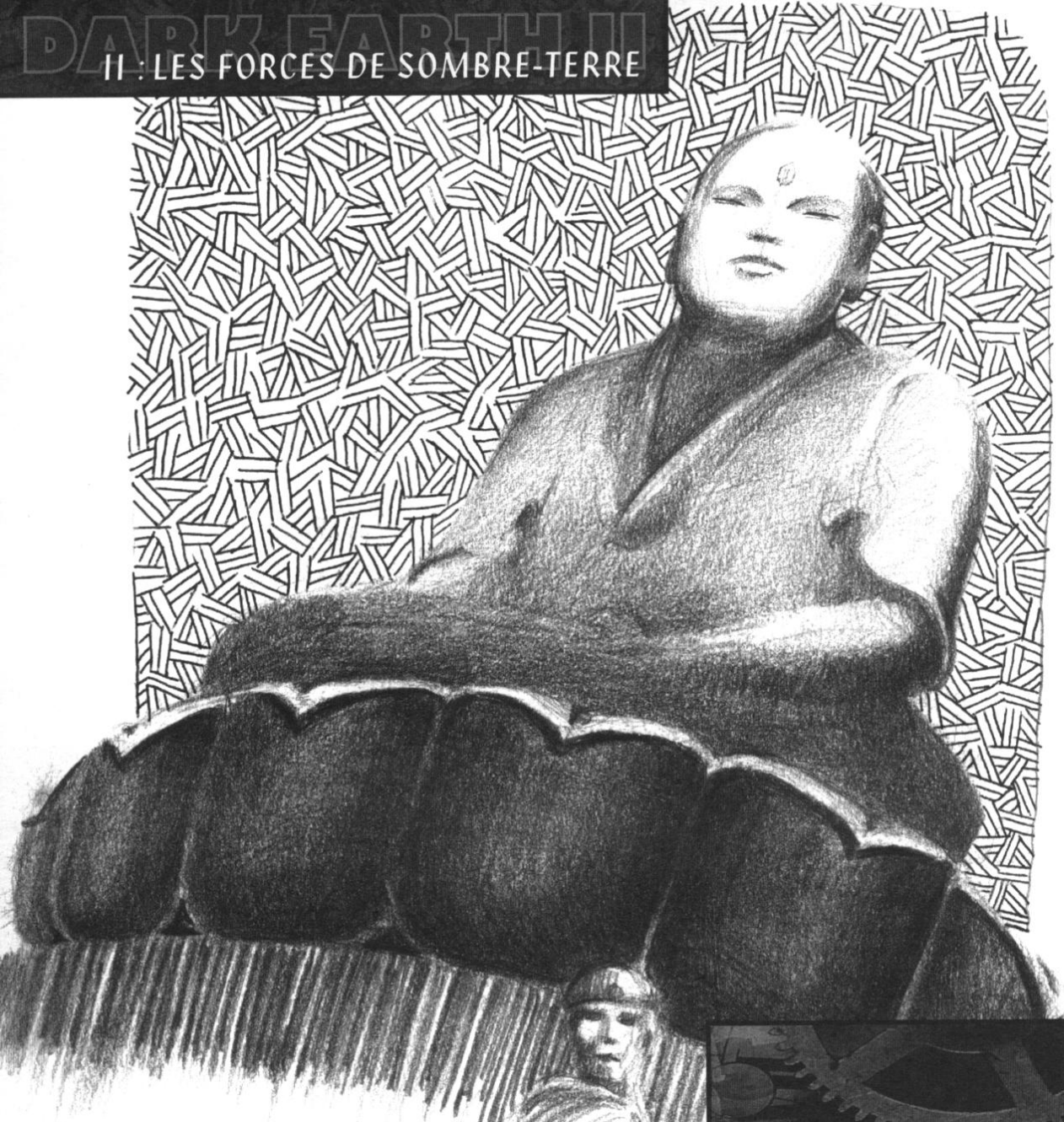
PORTÉE : NA

VALEUR D'OPPOSITION : Mouvement de la cible / VD : 4

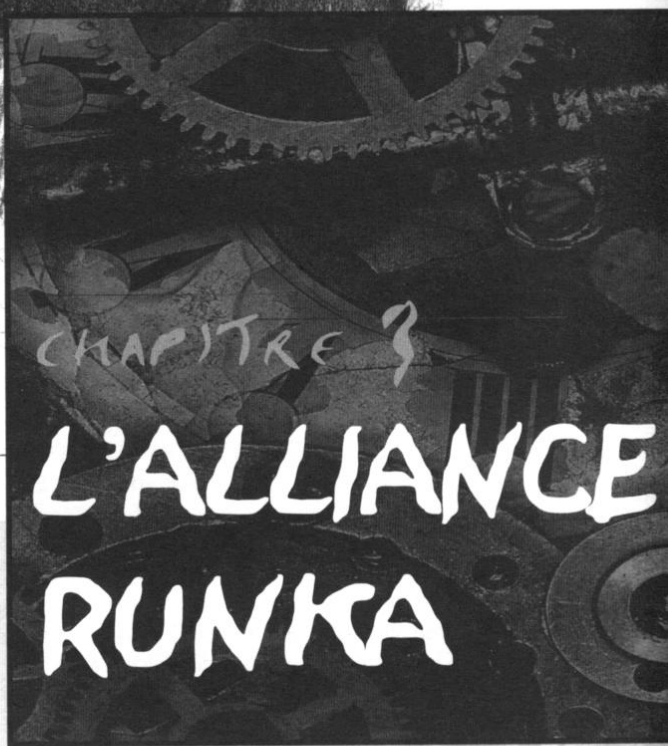
DURÉE : 10 Passes

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Adepté de prévoir avec un temps d'avance les réactions d'un adversaire, d'analyser ses réactions afin de mieux anticiper ses mouvements par la suite. Ceci peut lui procurer un avantage décisif lors d'un combat ou pour toute autre action de conflit entre lui et la cible, et pour laquelle l'ordre est important. Si Intuition est réussi, l'Adepté bénéficie automatiquement d'une Initiative majorée de +3 contre la cible visée, pour toute la durée du pouvoir. Cependant, l'Adepté doit impérativement consacrer au minimum 1 dé de son potentiel de combat à l'Initiative pour profiter de ce bonus (s'il ne consacre aucun dé à l'Initiative, elle reste nulle).





Peu nombreux sont ceux
qui ont pu voir un gardien
mystique... Ces statues
gigantesques sont cachées et
terrées autour des stallites
qu'elles protègent
de leur force. Celle-ci me
semble avoir des millénaires.



CHAPITRE 3
**L'ALLIANCE
RUNKA**



Alliance Runka est une institution récente vouée à la lutte contre les Ténèbres. Officialisée il y a peu de temps, elle est pourtant le fruit de plusieurs millénaires d'histoire, d'intrigues et de secrets dédiés à la cause des géants de lumière, les Runkas.

HISTOIRE DE L'ALLIANCE RUNKA

LES ORIGINES

Partout dans l'Univers et depuis l'aube des temps, une guerre sans merci se livre entre les énergies créatrices incarnées par les Runkas et les forces destructrices que représentent les Shankr. Notre système solaire fut impliqué dans cette lutte il y a des millions d'années lorsque des Runkas, poursuivis par des Shankr, s'échouèrent non loin de Sol, notre étoile. Des affrontements titanesques firent rage sur les neuf planètes du système, les plus violents se déroulant sur Terre. Les Runkas sortirent vainqueurs de cette lutte, bien qu'affaiblis. Certains allèrent se régénérer sur Sol, les plus faibles restant sur Terre afin de se baigner dans le magma apaisant qu'est le centre de notre planète.

Ces derniers émergèrent de leur repos après plusieurs millions d'années et constatèrent que leurs frères partis sur l'étoile de feu avaient disparu. Un autre phénomène capta leur attention : l'apparition de l'humanité. Intrigués, amusés, les Runkas construisirent pour les hommes des palais gigantesques, à leur image, et fondèrent les vieux continents de Mû et de l'Atlantide.

L'humanité connut alors un âge d'Or sous le regard bienfaiteur des Runkas.

La gloire de l'humanité prit fin il y a de cela 14000 ans lorsque les Shankr s'abattirent une nouvelle fois sur la Terre. Attirés par une voix inconnue, les Enfants du Vide dévisagèrent la planète bleue avant de s'engager dans un combat acharné contre les Runkas terrestres. La lutte fut sans pitié et beaucoup tombèrent au champ d'honneur. Mais les champions de la lumière triomphèrent une fois de plus, bien qu'à l'article de l'épuisement. Ils retournèrent à la terre pour se régénérer une nouvelle fois, plus vulnérables que jamais.

LES MAISONS

Lors de leur endormissement, les Runkas cherchèrent des gardiens pour leurs tombeaux. Ils contactèrent alors les plus vertueux des humains qui devinrent les dépositaires de la magie stellaire des Runkas. Sept Maisons furent créées, sept sociétés secrètes agissant de concert pour la sauvegarde des géants de lumière. Les Runkas purent enfin sombrer dans leur sommeil réparateur.

Les sept Maisons d'Initiés gagnèrent vite de l'importance et jetèrent les bases des différentes sociétés humaines. Elles guidèrent les hommes dans le plus grand secret durant 12000 ans et permirent à l'humanité de vivre un second âge d'Or. Durant la longue histoire des civilisations humaines, l'une de ces maisons disparut, oubliée ou peut-être même bannie par les six autres. Ces dernières, les Maisons

Druwed, Kyrin, Phryenti, Sarkesh, Sartharil et Thorgrad s'occupèrent avec ferveur de la protection des tombeaux à rêves, les lieux de repos des Runkas, et luttèrent activement contre des créatures engendrées par les Shankr, appelées shankréatures, qui se terraient depuis le dernier affrontement des forces cosmiques.

Mais lentement et inévitablement, la Terre s'acheminait vers son tragique destin.

LE GRAND CATACLYSME

En 2054 de l'ère chrétienne, une pluie de météorites dévasta définitivement la surface de la Terre. Partout dans le monde, des milliards d'êtres humains moururent par cause directe ou par la famine, les maladies, les radiations, ou la folie des hommes qui suivirent cet armageddon. L'humanité faillit disparaître dans ce malstrom apocalyptique et dut sa sauvegarde à la réaction des Runkas et des Maisons d'Initiés : enveloppée dans un épais manteau de poussière noirâtre soulevé par les météorites, la Terre, privée des rayons solaires, s'acheminait lentement vers l'état de planète morte lorsque les Runkas, troublés dans leur sommeil par les chocs telluriques, mirent en œuvre leur magie stellaire pour préserver la vie sur cette planète appelée maintenant Sombre-Terre.

Partout dans le monde, des colonnes de lumière jaillirent des tombeaux à rêves et percèrent le noir-nuage, permettant ainsi aux rayons solaires de lécher par endroits la surface de Sombre-Terre. L'humanité survivante, guidée en secret par les Maisons, put survivre en se réfugiant dans ces puits sacrés.

Les stallites, villes-lumière construites sous les percées du noir-nuage, émergèrent un à un dans les années qui suivirent le Cataclysme. Les Maisons jouèrent un rôle non négligeable dans la reconstruction de l'humanité, bien que la volonté de certains hommes s'avéra au dessus de toute institution. Mais tout restait à faire : le Cataclysme n'avait pas plus épargné les hommes que la technologie, les religions ou les sociétés.

Trois siècles passèrent durant lesquels le courage de l'humanité n'eut d'égal que l'adversité de l'Obscur. Les Maisons instaurèrent une religion mondiale, celle de Solaar le dieu-soleil, dans le but de préparer les hommes à la révélation de l'existence des Runkas. L'alliage céleste fut mis au point vers la fin du troisième siècle, conférant aux Initiés cobayes une parcelle de la magie des Runkas.

En 315 P.A. (Post Apokalupsis), les Maisons firent la découverte d'une réalité effrayante : envoyée suite à des rumeurs de plus en plus inquiétantes, l'expédition Sarkesh, du nom des Initiés qui la composaient, partit pour le Continent Noir, Asia. Un seul des membres de l'expédition revint, porteur d'une nouvelle terrifiante : Un Shankr était présent sur Sombre-Terre ! Arrivé avec les météorites lors du Grand Cataclysme, celui que les Maisons appellent le Seigneur Shankr fut la cause principale de toutes les embûches rencontrées depuis trois siècles.

Les Maisons réagirent à cette onde de choc en créant les phalanges de lumière : l'alliage céleste étant de plus en plus contrôlé, elles intensifièrent leur mode de recrutement et investirent chaque Initié de cette précieuse alchimie. Des nouveaux hommes, forts de la magie stellaire des Runkas et ignorants des querelles intestines des Maisons, partirent purifier l'Obscur des engeances ténébreuses et corruptrices du Seigneur Shankr.

L'ÈRE DU CONTACT

Pendant ce temps, l'humanité profane continuait à reconstruire son savoir d'antan. Peu à peu, de plus en plus de célestes quittèrent les stallites pour dompter l'Obscur. Le cloisonnement des stallites surpeuplés lié à de fantastiques progrès technologiques poussèrent les hommes et les femmes à cultiver ce sombre jardin, à affronter leur fatalité maudite.

Véritable révolution industrielle et individuelle, l'ère du contact est ce moment où les hommes de Sombre-Terre eurent la volonté et la possibilité de rencontrer leurs pairs.

En 316 et 317 P.A., les Maisons observèrent avec intérêt ce premier sursaut sans guide de l'humanité depuis le Cataclysme. La réussite totale du principe des phalanges de lumière, la naissance d'une ère de communication, l'imminence de l'affrontement final avec le Shankr sont quelques-unes des raisons qui poussèrent les Maisons à créer l'Alliance Runka en 318 P.A..

LA RÉVÉLATION

La première tâche de l'Alliance après sa création et l'assurance de son bon fonctionnement, fut de révéler à l'humanité l'existence des Runkas et du Shankr. Aidée par le succès de la missionnaire des Maisons, qui consistait à tourner l'humanité vers la cause des Runkas par le biais de la religion, l'Alliance put se dévoiler au grand jour sans déstabiliser complètement la société humaine. L'Alliance Runka fit passer Solaar et ses avatars pour des géants de lumière, se servant ainsi de la popularité croissante du dieu-soleil pour arriver à ses fins. Certaines révolutions contre la mystification séculaire des prêcheurs durent tout de même être étouffées dans l'œuf... discrètement.

320 P.A.

Aujourd'hui l'Alliance fait partie du paysage familier des habitants de Sombre-Terre. Ceux qui veulent rejoindre ses rangs peuvent le faire en montrant patte blanche, c'est à dire en ayant une foi inébranlable en les Runkas et une volonté de conduire l'humanité vers la bataille finale qui verra la victoire incontestable de la Lumière sur les Ténèbres. Ces nouveaux Initiés emplis d'ardeur sillonnent l'Obscur, traquent les shankréatures ou tentent de faire adhérer les sceptiques à la cause des Runkas.

LES RUNKAS

.....

Les Runkas font partie des principes cosmiques qui régissent notre univers. Acteurs principaux de la force créatrice, ils luttent d'une manière incessante depuis l'aube des temps pour l'apparition de la vie et l'expansion de l'univers. Leurs principaux ennemis sont les Shankr, apôtres du Chaos et de la destruction, semant la mort sur leur passage. Le conflit qui oppose les Runkas aux Shankr depuis des milliards d'années se nomme la Guerre Cosmique Éternelle.

NAISSANCE DES RUNKAS

Les Géants de lumière, souvent appelés ainsi sur Sombre-Terre, sont issus d'étoiles de notre univers. Phénomène rarissime, la naissance d'un Runka est le fruit de conjonctions bien spécifiques au sein des astres lumineux. Créé à partir de photons et de la force créatrice de l'étoile, le jeune Runka s'inscrit immédiatement dans la Guerre Cosmique Éternelle, prenant sa place parmi ses aînés dans la lutte contre les Shankr.

Seules certaines étoiles ont la possibilité d'engendrer des Runkas. Elles sont au nombre de douze et représentent chacune l'une des facettes de la lumière créatrice. Ainsi, composé de la matière même d'une étoile, le nouveau Runka fait partie intégrante d'une famille, d'une école de pensée qui s'engage dans la Guerre Cosmique en accord avec l'un des douze aspects de la lumière créatrice, que l'on nomme aussi lumières mystiques.

LES STELLAIRES

Lors des premiers contacts entre les humains et les Runkas, les Initiés discernèrent ces douze modes de pensée parmi les Géants de lumière. Ils comprirent certaines filiations et purent regrouper les Runkas en douze familles appelées stellaires. Les membres d'un même stellaire sont l'incarnation d'une lumière mystique. On trouve ainsi les stellaires Achernard, Aldebaran, Alphard, Altaïr, Antarès, Bételgeuse, Fomalhaut, Lyre, Markab, Orion, Sirius et Sol représentant respectivement les lumières mystiques suivantes : Force, Foi, Feu, Courage, Lumière, Fertilité, Ordre, Guérison, Purification, Vérité, Sagesse et Énergie.

LES RUNKAS SUR SOMBRE-TERRE

Les affrontements entre la Lumière et les Ténèbres donna lieu sur Sombre-Terre à des manifestations Runkas particulières, suite à leur endormissement.

LES TOMBEAUX À RÊVE

Pour se protéger et parfaire leur régénération, les Runkas se construisirent des palais souterrains de taille cyclopéenne. Différents suivant le stellaire d'origine du Runka endormi, ces tombeaux sont d'une beauté inhumaine et surnaturelle. L'accès en est bien sûr interdit aux profanes, et rares sont les Initiés ayant joui du droit de contempler ces endroits. Les Runkas endormis siègent dans une salle complètement close, située dans les profondeurs du tombeau.

LE RÂ

Pour permettre la communication avec certains Initiés durant leur sommeil, les Runkas créèrent un portail entre la réalité et leur monde du rêve. Appelé Râ, cet objet cristallin se déplace en suspension dans les airs à l'intérieur du tombeau à rêve. Le Râ représente l'incarnation physique de la conscience des Runkas d'un même stellaire.

L'ARCHESENCE RUNKA

Substance rarissime sur Sombre-Terre, l'Archessence Runka se présente sous la forme de pierre ou de minéral et n'est autre que le

sang de Runkas blessés ou tués par les Shankr. Cette matière renferme en elle l'énergie et la lumière mystique du Runka disparu, ce qui en fait une denrée des plus précieuses. La Maison Druwed, composée principalement d'alchimistes et d'artisans, étudie depuis toujours les propriétés de cette pierre et en a tiré deux applications importantes : La protection mystique des tombeaux à rêve et plus récemment, l'alliage céleste.

LES GARDIENS MYSTIQUES

Ces statues gigantesques ont été sculptées et enchantées par les artisans de la Maison Druwed. Une gemme d'Archessence Runka incrustée dans le front, ces statues sont enterrées tout autour d'un stallite et forment une barrière d'énergie mystique empêchant l'accès aux créatures des ténèbres. Les défenses des gardiens ont été activées lors du Grand Cataclysme, voilà plus de 300 ans, et certaines commencent à montrer des signes de défaillance.

L'ALLIAGE CÉLESTE

Cette décoction faite d'archessence runka et de plantes rares a été mise au point par les alchimistes de la Maison Druwed. Bien que la route fut longue avant d'obtenir des résultats concluants, l'alliage céleste d'aujourd'hui est pleinement maîtrisé et largement employé. En pratique, l'alliage se lie définitivement à la personne qui l'ingère et procure à l'Initié une parcelle de la magie des Runkas.

LE CŒUR DE LUMIÈRE

C'est une pierre constellée d'archessence runka et située dans le tombeau à rêve qui permet de diffuser une partie de l'énergie du Runka endormi vers les Gardiens Mystiques, et entretient la perçue dans le noir-nuage.

LES CHANTS STELLAIRES

Parfois, certains Runkas du même stellaire tentent de rentrer en communion. Les lumières mystiques se mettant en résonance, les humains perçoivent inconsciemment ces trances comme des chants d'une beauté extraordinaire et inspiratrice : ceux qui entendent ces chants voient leur comportement affecté par la lumière mystique du Stellaire. Par exemple, les hommes percevant le chant de Runkas du stellaire Sol, représentant l'Energie, se verront investis de forces nouvelles et revigorantes. Ces chants se propagent comme des ondes à la surface de Sombre-Terre et durent en général une journée.

LES RAYONS COSMIQUES

Lors de brefs réveils complets d'un Runka (qui ne durent généralement pas plus de quelques secondes), ce dernier envoie vers l'espace un appel vers ses frères. Sur Sombre-Terre cela se traduit par l'apparition d'un fort rayon lumineux, qui dure tout au plus quelques jours, et des modifications de l'environnement proche comme des secousses sismiques.

LES LIGNES DE VIE

Les tombeaux à rêves sont connectés entre eux par des liens invisibles appelés lignes de vie. Ces lignes sont composées d'une très

fine poussière d'archessence runka en suspension, permettant aux Géants de lumière endormis de communiquer les uns avec les autres dans leurs rêves. Seuls les membres de la Maison Kyrin ont la capacité de percevoir naturellement ces lignes de vie.

LES ELUS

Les Elus sont des hommes et des femmes de Sombre-Terre appartenant à des familles qui se transmettent des pouvoirs magiques de génération en génération. Dotés d'un potentiel énorme, ils apprennent à le développer dès leur enfance, et font montre d'un art magique impressionnant à l'âge adulte. Ils furent et restent les leaders des Maisons et certains d'entre eux sont maintenant des éminences au sein de l'Alliance Runka.

LES RADIEUX

Les radieux sont les enfants naturels d'Initiés ayant enfanté après avoir reçu l'alliage céleste. Beaucoup moins nombreux que les sombre-fils, ils possèdent quelques facultés naturelles provenant de l'alchimie entre l'Archessence Runka et leurs gènes. D'un naturel distant, froid et calculateur, les radieux sont souvent peu appréciés à leur juste valeur.

L'ALLIANCE RUNKA

Composée à l'origine d'Initiés des six Maisons, l'Alliance Runka a vu ses rangs grossir de façon considérable par l'arrivée d'humains profanes désireux d'œuvrer pour la voie des Runkas. Son organisation est nettement simplifiée par rapport à celle des Maisons, donnant une impression de réelle transparence. Pourtant, même si les Initiés de l'Alliance œuvrent dans un même but, les dépositaires du savoir et de l'expérience des Runkas restent les Initiés des six Maisons.

ORIGINES DE L'ALLIANCE

L'Alliance Runka s'imposa comme une nécessité aux Maisons alors que l'humanité s'engageait dans l'ère du contact. Les deux raisons principales de la fondation de l'Alliance sont la découverte du Shankr et le développement soudain de la société humaine. La première raison permet de fédérer les Maisons face à un même problème. Pour un temps, les querelles intestines étaient oubliées, et des solutions devaient être trouvées. Les phalanges de lumière furent la première décision commune depuis des éons. Unifiées face au Shankr et à la Septième Maison, récemment découverte dans le camp adverse, les Maisons commencèrent à songer à un organe commun, où la force de chaque Maison serait à l'œuvre.

L'entrée dans l'ère du contact arrêta la décision finale des Initiés. Cette nouvelle époque laissait en effet entrevoir une arme terrible : la communication. La confrontation des légendes et de la mise en œuvre de la religion entre les stallites pouvait devenir dangereuse maintenant que les célestes osaient sortir dans l'Obscur. La missionnaire des Maisons ayant été accomplie avec succès, un synode, le nom d'une assemblée des six Maisons, décréta que le temps de la révélation appro-

chait. Il parut clair à tous les Initiés qu'une façade d'unité devait être montrée à l'humanité. L'Alliance Runka, le compromis des six Maisons, fut donc créée et dévoilée à l'humanité deux années plus tard, en même temps que l'existence des Runkas.

BUTS ET CROYANCES

Emprunts aux objectifs des Maisons d'Initiés, les buts de l'Alliance Runka furent révisés suite à l'ère du contact.

LA BATAILLE FINALE

Plus que jamais, les Initiés se préparent à la confrontation finale qui sera annoncée par le réveil des Runkas. Des prémices laissent entendre que ce moment est imminent. Le but principal de l'Alliance Runka est de retarder au maximum l'avancée du Seigneur Shankr, et se traduit au quotidien par la lutte contre les shankréatures, de façon à affaiblir les armées du Dieu Noir.

Certains Initiés affirment que le réveil des Runkas entraînera fatalement l'extinction de l'humanité. Ils acceptent pleinement leur sort sachant qu'après la victoire des géants de lumière, une nouvelle humanité renaîtra de ses cendres.

LA PROTECTION DES RUNKAS

En attendant leur réveil, l'Alliance protège activement les stallites de toutes les agressions du Shankr. En pratique, les Maisons restent les garantes du sommeil des Runkas au sein des villes-lumière, laissant le soin aux phalanges de lumière de l'Alliance de s'occuper des périls de l'Obscur.

TROUVER LES FRÈRES ENDORMIS

Certains Runkas trop épuisés n'ont pu dégager leur lumière mystique suite au grand Cataclysme. L'Alliance a pour but de retrouver ceux-ci afin de les assister dans leur régénération (par exemple, en apportant au sein du tombeau de ces géants une pierre Runka qui pourrait les « alimenter »). A moyen terme, de nouveaux stallites pourraient émerger sous la tutelle de l'Alliance Runka.

LE SIDHE

Le Grand Cataclysme priva l'humanité de sa plus complexe création : la civilisation moderne. Technologie, société, religion et savoir furent anéantis et l'homme retourna à un état proche de la bête. Mais les Maisons purent garder des connaissances fragmentaires dans tous ces domaines, des graines prêtes à planter au bon moment. La reconstruction de l'humanité, faite sous l'égide des Maisons, rentre dans ce concept incarné par le Sidhe : faire germer ces graines de savoir pour connaître un nouvel âge d'Or.

ILLUMINER L'HUMANITÉ

Par cela, l'Alliance Runka entend tourner l'humanité vers la cause des Runkas. Les Initiés, à l'instar des anciens prêcheurs de Solaar, prêchent le message des Géants de Lumière et doivent s'assurer du soutien des profanes contre les forces des ténèbres.

L'INQUISITION

La redécouverte de la Septième Maison provoqua une révolte au sein des Maisons : savoir que ces anciens Initiés frayaient avec l'Ennemi fut une révolution. L'Alliance a pour but d'éradiquer jusqu'au dernier ces traîtres, poussée fortement par la Maison Sarkesh, ennemie ancestrale de la Septième Maison. D'autres voient dans la Maison déchue un joker pour les Runkas, si tant est qu'il soit possible de la ramener sur un sentier plus lumineux.

LA RÉACTION GAÏA

L'Alliance Runka conseille à ses membres de prendre les plus grandes précautions quant aux serviteurs de Gaïa. Considérés comme une menace potentielle pour les Runkas, l'Entité-Monde et ses représentants doivent être attentivement observés, voire détruits en cas d'atteinte aux œuvres des Runkas. Les Initiés doivent, en effet, se préparer à l'éventualité d'une coalition des Adeptes de Gaïa avec le Shankr.

ORGANISATION

L'Alliance Runka, en tant qu'organe militaire et religieux, possède une structure simple et hiérarchique. Basée sur le statut des Initiés, son organisation est nettement épurée par rapport à celle des Maisons.

LE STATUT DES INITIÉS

Chaque Initié joue un rôle précis au sein de l'Alliance qui est dicté par son statut. Il est à noter que beaucoup d'Initiés restent des hommes de terrain, ceci quel que soit leur statut, et malgré l'air « technocratique » de certains.

LE STATUT DES INITIÉS

Statut 0 :	Ami des Runkas
Statut 1 :	Novice
Statut 2 :	Prédicateur
Statut 3 :	Médiateur
Statut 4 :	Architecte
Statut 5 :	Légit
Statut 6 :	Avatar

AMI DES RUNKAS

Les phalanges de lumière ne sont pas forcément constituées exclusivement d'Initiés, c'est à dire de personnes ayant reçu l'alliage céleste. Certains humains en attente de le recevoir ou suivant la philosophie Runka sans vouloir être greffés sont regroupés sous le nom d'amis des Runkas. Ils accompagnent donc les phalanges de lumière dans leur mission, et n'ont aucune responsabilité au sein de l'Alliance.

NOVICE

L'Initié récemment greffé intègre une phalange de lumière sous ce statut. Homme de terrain engagé au quotidien contre les forces des ténèbres, le novice doit accomplir des hauts faits au nom des Runkas pour accéder à un statut supérieur. Les novices forment le gros des troupes de l'Alliance.

PRÉDICATEUR

Une fois son noviciat accompli, l'Initié comprend pleinement les implications d'être au service des Runkas. Il devient alors prédicateur, capable de prêcher la parole et la voie des Géants de Lumière. Ce sont principalement les prédicateurs qui s'assurent du soutien et de la foi de l'humanité.

MÉDIATEUR

Le médiateur a pour principale tâche d'évaluer les besoins de l'Alliance et d'envoyer des novices ou des prédicateurs pour les satisfaire. Leur statut impliquant des responsabilités, les médiateurs sont beaucoup moins nombreux que les novices ou les prédicateurs et s'occupent de grandes zones géographiques autour d'un stallite.

ARCHITECTE

Stratège et politicien, l'architecte ébauche la politique de l'Alliance à court, moyen ou long terme, définissant des objectifs clairs à atteindre. Souvent instigateur de grands projets, il délègue les tâches à remplir aux médiateurs. Parfois homme de terrain, souvent technocrate, l'architecte a derrière lui une grande expérience d'Initié.

LÉGAT

Très peu nombreux, les légats sont les organes dirigeants de l'Alliance Runka, au niveau militaire et religieux. Ils sont les grands coordinateurs de l'Alliance ainsi que les responsables des relations avec les Maisons. Chaque continent est géré par deux ou trois légats.

AVATAR

Les Initiés atteignant ce statut sont pour la plupart des Elus. Les Avatars sont reconnus comme étant des êtres à part, des humains capables d'appréhender le raisonnement des Runkas. Ils font figure d'autorité au sein de l'Alliance, bien que leur présence soit rare. Personnages mystérieux, leurs apparitions sont souvent synonymes de nouvelles, bonnes ou mauvaises. Le terme avatar provient d'une légende selon laquelle certains humains seraient touchés par la grâce d'un Runka à leur naissance, et deviendraient des héros de leur époque.

LES ASSEMBLÉES DU FRIGE ET DU SOUFFLE

Tous les six mois, aux dates correspondant à nos solstices actuels (20 décembre – 21 juin), se tient un grand rassemblement des Initiés de l'Alliance Runka appelé Assemblée. Celles se déroulant au solstice d'Hiver se nomment Assemblées du Frige, et les autres, au solstice d'Été, Assemblées du Souffle. Ces rassemblements sont organisés par les Avatars et les Légats de l'Alliance et permettent de faire le point sur la situation actuelle de Sombre-Terre, ainsi que sur la ligne de conduite et de travail à tenir pour les six prochains mois. Lors d'une Assemblée, des représentants des Maisons sont présents pour faire état de leurs travaux au sein de leurs spécialités. Les lieux où se tiennent les Assemblées diffèrent à chaque fois, et les Initiés sont avertis du lieu où elles se déroulent un mois avant leurs ouvertures (soit par messenger, soit par l'intermédiaire d'une Toile de Lumière, un réseau télépathique développé par la Maison Thorgrad).

LE RÔLE DES MAISONS

Les Maisons n'ont pas disparu lors de la création de l'Alliance Runka. Mieux, elles prennent part à l'organisation de celle-ci. Notez bien que les Maisons possèdent encore leurs propres Initiés, avec leur statut et leur fonction.

LA MAISON DRUWED

Appelée la Maison de l'Alchimie Dorée, elle est chargée de greffer l'alliage céleste aux nouveaux Initiés. Ses membres sont aussi les forgerons des artefacts Runkas.

LA MAISON KYRIM

Les Initiés Kyrin, proches de la nature, s'investissent peu dans l'Alliance et s'occupent plus d'aider les hommes à dompter et cultiver l'Obscur. Son manque de participation provient des suspensions trop fréquentes des autres Maisons quant à ses liens avec Gaïa. La Maison Kyrin est aussi appelée la Maison de la Terre Immortelle.

Les Initiés Kyrin possèdent naturellement la faculté de déceler les lignes de vie.

LA MAISON PHRYENTI

La Maison de la Vision Lumineuse ne comporte dans ses rangs que des femmes qui sont chargées de vérifier la bonne foi des postulants au rôle d'Initié. À l'aide de leur magie et de leurs relations, les Phryenti assurent une surveillance étroite et discrète des candidats à l'initiation. Les Phryenti ont aussi la capacité de prédire si l'enfant d'un Elu sera lui aussi un Elu.

LA MAISON SARKESH

Les Initiés de la Force Cosmique ont la charge de l'entraînement martial des nouvelles recrues. Ils les préparent surtout à affronter les shankréatures de la pire espèce.

LA MAISON SARTHARIL

La Maison de la Parole Eclairante forme des Initiés capables de communiquer avec les Runkas. Ils sont particulièrement attentifs aux soubresauts actuels des Géants de Lumière, guettant le moindre signe de réveil. Les Sartharil informent régulièrement l'Alliance des songes actuels des Runkas.

LA MAISON THORGRAD

Ceux de la Magie Stellaire coopérant avec l'Alliance Runka deviennent des formateurs idéaux pour les novices en matière de magie. Peut-être la plus puissante des Maisons, c'est elle qui est l'instigatrice de l'Alliance et des nouvelles phalanges de lumière.

DIFFÉRENCES EN MATIÈRE D'INITIÉS

Attention à ne pas confondre les Initiés de l'Alliance ou ceux d'une Maison. On parlera d'un « Initié » pour désigner celui appartenant à l'Alliance, et par exemple, d'un « Initié Sarkesh » pour désigner un Initié qui reste pleinement au service de cette Maison.



JOUER UN INITIÉ

Cette partie poursuit la création de personnage. Le joueur trouvera ici les renseignements lui permettant de compléter sa fiche de personnage.

LES AVANTAGES

L'ALLIAGE CÉLESTE

L'étape obligatoire qui transforme un profane en Initié est sans conteste la greffe de l'alliage céleste. Cette opération réalisée par les alchimistes de la Maison Druwed n'est toutefois pas sans danger. Composé d'archessence runka, l'alliage céleste s'insinue dans l'organisme en brûlant les impuretés naturelles ou dues à l'archessence shankr. Parfois, le corps fait un rejet, dans d'autres cas, il est brûlé à un degré plus ou moins fort, dans d'autres encore, l'opération est un total succès sans séquelles. La direction que cette greffe peut prendre dépend essentiellement de la physiologie naturelle du corps du futur Initié, et non de la virtuosité du praticien.

La présence de l'alliage céleste, et donc d'archessence runka, dans le corps de l'Initié lui permet d'accéder à la magie stellaire des Runkas.

LE RÉSEAU DES INITIÉS

En rentrant dans l'Alliance Runka, le nouvel Initié s'insère dans un réseau vieux de plusieurs millénaires, où le soutien, la coopération, l'assistance et parfois la camaraderie prennent une place importante, ceci malgré les vieilles rivalités entre Maisons.

Le réseau des Initiés s'apparente à un canevas mondial, où chaque maille est entourée par beaucoup d'autres. Grâce à leur pouvoir commun Reconnaissance, les Initiés ont la capacité d'identifier rapidement l'un de leurs comparses.

Les possibilités du réseau sont grandes. Le novice y aura souvent recours au début, puis, une fois aguerri, retournera la monnaie de sa pièce en prenant sous son aile d'autres dans le besoin.

LES ARTEFACTS RUNKAS

Les artefacts runkas sont des armes ou des objets façonnés avec de l'archessence runka par les Initiés Druwed. Dotés de pouvoirs étranges divers et variés, ils peuvent bien des fois solutionner des problèmes. On distingue deux catégories d'artefacts : les armes célestes et les égrégores (objets utilitaires). Les armes célestes sont très souvent des armes conférant des avantages contre les forces de l'Obscur. Les égrégores sont façonnés à partir d'archessence d'un stellaire et confèrent à l'objet de base une capacité en relation avec la lumière mystique de ce stellaire.

Lors de la création de personnage, le joueur peut acheter avec ses points de possessions un artefact runka.

Voici ci-dessous deux exemples d'artefacts dont le MJ pourra s'inspirer pour créer les siens.

COUPEVENT, FALCHION CÉLESTE

IM

Dommages +2

Défense +1

Contre les shankréatures, Dommages +3

Prix théorique : 200 Lux

ABONDANCE, ÉGRÉGORE DE BELTÉGEUSE

Cette corne d'urikan est dotée de la capacité de dupliquer la quantité de nourriture qui est introduite en elle. Elle ne peut recevoir à la fois que l'équivalent d'un repas, deux repas constituant une ration quotidienne. Jetez 1D6 pour connaître la quantité de nourriture produite par Abondance à chaque utilisation. Cet égrégore fonctionne deux fois par jour.

Prix théorique : 300 Lux

DEVOIRS ET OBLIGATIONS

Le devoir principal d'un Initié est de suivre pleinement et même aveuglément la voie des Runkas. Régulièrement contrôlées sur leurs actes, les nouvelles phalanges de lumière, beaucoup plus hétérogènes que par le passé, ne doivent commettre aucun impair. Toute faute remarquée sera immédiatement sanctionnée : de l'avertissement à l'excommunication, en passant par la perte de statut, la limite est parfois peu ténue.

Ainsi, l'Initié se doit de servir les Runkas et leur cause, s'assurer le soutien de l'humanité, répandre la doctrine de l'Alliance, lutter contre le Shankr et, dans une moindre mesure, Gaïa.

Au minimum une fois par mois, sauf dans le cas d'une longue mission, un Initié doit faire état de ses services à son supérieur depuis leur dernière entrevue (au médiateur pour le novice et le prédicateur, à l'architecte pour le médiateur...).

CHANGER DE STATUT

Le statut d'un Initié est représentatif de ses responsabilités au sein de l'Alliance Runka. Il n'y a pas de règles précisément édictées pour progresser dans la hiérarchie, et la plupart du temps, un Initié est promu suite à de hauts faits pour le bien des Runkas. En termes de règles, le MJ doit tenir compte de la Ressource Renommée du personnage postulant et de son engagement dans l'Alliance Runka pour permettre une augmentation de statut (de toute manière laissée à l'appréciation du MJ). Pour éviter des abus et des ascensions trop rapides, considérez qu'un Initié ne peut pas avoir une Renommée inférieure de plus d'un point à son statut de l'Alliance Runka.

Il est aussi possible pour un Initié de perdre du statut suite à une faute grave ou un discrédit.

REJOINDRE LA VOIE DES RUNKAS

En cours de jeu, il est possible qu'un joueur souhaite orienter son personnage vers l'Alliance Runka. Le MJ est entièrement libre d'accepter ou non, mais voici certaines conditions et règles nécessaires à ce changement de voie.

CONDITIONS :

- ne pas être sombre-fils.
- montrer une réelle motivation et une adhérence parfaite au dogme de l'Alliance Runka.
- ne pas être contaminé (trop dangereux pour le candidat...)
- les anciens Gaiens doivent être repentis et purgés de la Sève de l'Arbre de Vie.

Le candidat sera observé dans le plus grand secret environ un mois par une Initiée Phryenti. Si celle-ci observe le moindre écart de conduite par rapport au mode de vie d'un Initié, le candidat est définitivement rayé des listes.

LA GREFFE DE L'ALLIAGE CÉLESTE

Dans ce chapitre nous considérons que le personnage nouvellement créé et suivant la voie des Runkas a déjà subi cette étape. En revanche, ceux qui se font greffer l'alliage céleste en cours de jeu doivent se reporter à la table suivante après avoir fait un jet de Résistance + Endurer (sans dépense d'Énergie.)

LA GREFFE

Résultat du jet	Effet
Echec critique	La greffe entraîne la mort du personnage.
Echec	Rejet de l'alliage céleste. Perte définitive de 2 points en Résistance (à appliquer sur tous les calculs où cette capacité rentre en compte.)
1 ou 2 succès	La greffe est réussie, mais l'Initié est brûlé. Perte définitive de 1 point en Résistance (et sur tous les calculs qui en découlent.)
3 succès ou +	La greffe est une réussite totale.

LES POUVOIRS DES INITIÉS

Les personnages désireux de suivre la voie des Runkas deviennent des Initiés en recevant la greffe d'Alliage Céleste. A l'issue de ce processus douloureux, le sang de l'Initié est irradié d'énergies runkas provenant de quatre stellaires différents. L'Initié commence alors à développer des pouvoirs intimement liés à ces stellaires. Tous les Initiés ne possèdent donc pas les mêmes pouvoirs, puisqu'ils dépendent de la combinaison privilégiée des stellaires que l'Initié a choisi.

Certains de ces pouvoirs sont choisis, d'autres, sont imposés par le corps : l'Alliage Céleste qui se mêle au sang réagit mieux à certains pouvoirs runkas qu'à d'autres, ce qui se traduit par l'apparition aléatoire de certains pouvoirs. De la même manière, la quantité d'énergie runka disponible dans un corps d'Initié - et qui sert à alimenter ces pouvoirs - varie de manière assez importante (et aléatoire) selon les individus.

Les pouvoirs runkas qui sont décrits ci-après sont les premiers à s'être manifestés auprès des Initiés, mais il est fort probable que d'autres pouvoirs ou des versions plus subtiles puissent apparaître d'ici quelque temps, quand la fusion énergie runka - homme sera plus affinée.

Voyons à présent les étapes permettant d'établir la liste des huit pouvoirs qu'un Initié va maîtriser à l'issue de sa greffe.

CHOISIR SES POUVOIRS

Le nouvel Initié doit choisir quatre stellaires avant même de subir la greffe d'Alliage céleste. L'Alliage sera en effet composé de pierres runkas de ces stellaires.

Il choisit ensuite un clan principal parmi ces quatre stellaires, puis classe les trois autres par ordre de préférence. De ce choix dépendront en grande partie sa philosophie, son comportement et sa future vie d'Initié, mais surtout le type de pouvoirs qu'il va maîtriser. L'alliage céleste spécifique qui va lui être greffé sera en outre constitué en fonction de ces critères : la moitié de l'alliage sera issu du stellaire correspondant au clan principal choisi par l'initié. Son deuxième choix entrera pour un quart de la composition de l'alliage, le reste étant divisé équitablement entre les deux derniers stellaires.

D'une manière générale, un Initié maîtrisera mieux les pouvoirs de son stellaire principal, un peu moins ceux de son stellaire secondaire, etc.

Une fois qu'il a classé ses quatre stellaires de 1 à 4, le PJ se reporte aux trois tables de la page suivante.

NOTE : si un radieux souhaite devenir Initié, l'inconvénient Stellaire Dominant n'influence pas le choix des 4 stellaires contenus dans l'Alliage céleste.

DÉTERMINATION DES POUVOIRS RUNKAS EN FONCTION DES STELLAIRES

Pour déterminer un pouvoir aléatoirement pour un stellaire donné, lancez 1 dé et reportez-vous au pouvoir correspondant au chiffre obtenu. Si un Initié tombe aléatoirement sur un pouvoir qu'il possédait déjà, il augmente sa maîtrise d'un niveau, la maîtrise maximale ne pouvant dépasser 6.

DÉTERMINATION DU NIVEAU DE MAÎTRISE DES POUVOIRS

Pour déclencher un pouvoir runka, un Initié lance autant de dés que son niveau de maîtrise. Maîtriser les pouvoirs runka au niveau 5 signifie donc qu'on lance 5 dés pour voir si le pouvoir fonctionne. Le niveau maximum de maîtrise runka est 6.

DÉTERMINATION DES POUVOIRS RUNKAS EN FONCTION DES STELLAIRES

- Choix 1** : l'Initié choisit deux pouvoirs issus de ce stellaire, et en détermine un autre aléatoirement.
- Choix 2** : l'Initié choisit un pouvoir issu de ce stellaire, et en détermine un autre aléatoirement.
- Choix 3** : l'Initié prend aléatoirement deux pouvoirs issus de ce stellaire.
- Choix 4** : l'Initié prend un pouvoir issu de ce stellaire de manière aléatoire.

DÉTERMINATION DU NIVEAU DE MAÎTRISE DES POUVOIRS

- Choix 1** : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 5
- Choix 2** : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 4
- Choix 3** : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 3
- Choix 4** : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 2

DÉTERMINATION DE L'ÉNERGIE RUNKA DE L'INITIÉ

Lancer un pouvoir runka coûte de l'Énergie, appelée Énergie Runka, que chaque Initié possède. Pour déterminer le nombre de points d'Énergie Runka du PJ, vous devez appliquer la formule suivante donnée ci-dessous.

Le nombre de points maximum d'Énergie Runka qu'un Initié pourra jamais posséder est égal à douze.

Chaque pouvoir runka, lorsqu'il est lancé, coûte 1 point d'Énergie Runka, qu'il réussisse ou non. Il est impossible d'augmenter ses chances de réussite en dépensant des points d'Énergie traditionnels. En revanche, il est possible de dépenser jusqu'à 3 points d'Énergie Runka pour améliorer ses chances. Pour chaque point d'Énergie Runka dépensé (en plus de celui nécessaire à l'activation du pouvoir runka), l'Initié bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer en plus de ceux de sa maîtrise.

ÉNERGIE RUNKA

$$[(\text{Résistance} + \text{Trempe} + \text{Prestance}) / 2]$$

(arrondi supérieur) + 1D6

COMMENT LANCER UN POUVOIR ?

Maintenant que l'on sait comment choisir ses pouvoirs et quels dés lancer lorsqu'on tente de les actionner, il convient de savoir comment établir le seuil de réussite (SR) qui permettra de vérifier si le pouvoir fonctionne ou pas. Tout d'abord, il existe toujours une opposition à vaincre pour réussir à activer un pouvoir. Cette opposition est variable, ce qui rend les jets de pouvoir plus incertains que les jets traditionnels dans Dark Earth, dont le SR est fixé par avance par le MJ. Ainsi, le SR d'un Pouvoir est obtenu en lançant un certain nombre de dés. Ce nombre est soit égal à l'une des Caractéristiques de la cible visée, soit égal à une valeur par défaut, précisée pour chaque Pouvoir Runka. Le résultat obtenu en lançant les dés de l'opposition donne le SR à atteindre par l'Initié pour activer son pouvoir. C'est toujours le MJ qui lance les dés d'opposition, et ce, avant que l'Initié n'ait tenté d'activer son pouvoir. Ainsi, le PJ connaît le seuil, ce qui lui donne une petite indication sur ses chances de succès. Notez bien que ce SR ne peut jamais être nul. Si le MJ n'a obtenu aucun succès en lançant les dés de la Valeur d'Opposition, le SR sera automatiquement fixé à 1. Lorsqu'il lance un pouvoir, un Initié ne peut effectuer qu'une seule tentative de lancer par Passe d'Armes, qu'elle soit ou non couronnée de succès. En cas d'échec, l'Initié peut néanmoins effectuer une nouvelle tentative lors de la Passe suivante.

A QUEL MOMENT LANCE-T-ON UN POUVOIR ?

Lancer un Pouvoir Runka est en moyenne beaucoup plus rapide que porter une attaque classique. L'initiative est donc bonifiée de +3 dés (à condition d'avoir consacré au moins un dé du potentiel de combat à l'Initiative). En revanche, cela demande une forte concentration, et l'Initié ne pourra donc pas à la fois attaquer et lancer un pouvoir dans la même Passe d'Armes. En résumé, durant une phase de combat, l'Initié qui veut lancer un pouvoir devra répartir les dés de son Potentiel de Combat entre l'Initiative et la Défense. Inutile pour lui de consacrer des dés à l'Attaque, puisqu'il lui est impossible de lancer des pouvoirs et d'attaquer dans la même Passe d'Armes. En revanche, s'il a dépensé au moins un dé dans l'Initiative (il y a fortement intérêt, sinon, il ne peut lancer de pouvoir durant cette Passe), il bénéficie automatiquement d'un bonus de +3 : son pouvoir a toutes les chances d'être lancé avant que quiconque n'ait pu agir.



LANCER UN POUVOIR RUNKA

1 - L'Initié dépense un point d'Energie Runka

2 - Le MJ établit le SR de l'opposition. Il lance un certain nombre de dés (Caractéristique de la Cible ou valeur par défaut). Le nombre de succès obtenu détermine le SR à atteindre par l'Initié (minimum 1).

3 - Initiative : Si l'Initié lance un pouvoir, il peut parer ou se défendre, mais ne peut pas attaquer. Au moins 1 dé du potentiel de combat doit être dépensé pour prendre l'initiative. Un bonus de +3 est alors appliqué pour établir le moment où le sort est lancé dans cette Passe.

4 - Activation du pouvoir : L'Initié lance un nombre de dés égal à sa maîtrise Runka dans le pouvoir en question. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au SR précédemment déterminé, le pouvoir fonctionne normalement, et ses effets sont immédiatement applicables. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à ce SR, le pouvoir est inefficace.

5 - Application des effets. Si le pouvoir a fonctionné, on applique ses effets. S'il a échoué, l'Initié devra attendre la prochaine Passe avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative.

CINQ RÈGLES D'OR

Les Initiés et le MJ devront toujours garder à l'esprit les quelques règles d'or suivantes :

1 - L'Initié doit voir sa cible. Cette condition est automatiquement remplie si l'Initié lance le pouvoir sur lui-même.

2 - La cible doit impérativement se trouver dans la zone de portée du pouvoir, précisée pour chacun d'eux.

3 - En général, une cible non consentante résiste à un pouvoir runka donné en lançant un nombre de dés égal à l'une de ses Caractéristiques : Force, Hargne, Prestance, etc. Le résultat obtenu donnera le SR à atteindre par l'Initié. La même règle s'applique pour les cibles non douées de raison (animaux), qu'elles soient consentantes ou pas.

4 - Lorsque le pouvoir est lancé non pas sur un être vivant mais sur un objet inanimé, c'est généralement une valeur appelée VD et précisée pour chaque pouvoir qui détermine directement (après que les dés ont été lancés) le SR que l'Initié doit obtenir.

5 - Un Initié bénéficie automatiquement de deux dés supplémentaires à lancer pour résister aux effets d'un pouvoir runka (s'il le souhaite). Ces dés doivent être lancés en plus des autres dés servant à établir le SR. Un Elu, quant à lui, bénéficie automatiquement de quatre dés supplémentaires.

RÉCUPÉRATION DES POINTS D'ENERGIE RUNKA

On l'a vu, l'Energie Runka de l'Initié constitue une sorte de « carburant » pour les pouvoirs. Heureusement pour eux, les Initiés ne

CAS PARTICULIER : LES CIBLES CONSENTANTES

Il existe un cas particulier que nous ne pouvons pas passer sous silence. Lorsqu'un Initié lance un sort sur une cible intelligente et consentante, il est évident que le pouvoir est nécessairement plus facile à lancer. Pour simuler cela, vous devrez appliquer la règle suivante :

Prenez la plus petite valeur entre la Caractéristique d'opposition de la Cible et la VD (précisée pour chaque pouvoir) pour déterminer le nombre de dés à lancer pour obtenir le SR.

LA RÉCUPÉRATION D'ENERGIE RUNKA DANS LES LIEUX MYSTIQUES

Lorsque les Initiés se trouvent à proximité de lieux mystiques, la récupération d'Energie Runka est accélérée. Un Initié devra toujours multiplier par deux la vitesse de récupération d'Energie Runka s'il se trouve à proximité d'un Gardien Mystique (dans un rayon de 100 mètres). Une récupération d'un point toutes les 8 heures, par exemple, se fait en 4 heures à proximité d'un Gardien Mystique.

De la même façon, sur les Lignes de Vie (décelables naturellement par les Initiés de la Maison Kyrim), la récupération des points d'Energie Runka se fait deux fois plus rapidement. Si ces lignes sont à proximité des Gardiens Mystiques, cette récupération est donc quatre fois plus rapide.

Notons qu'il n'est pas nécessaire de voir les lignes de Vie pour bénéficier de cette récupération, mais seulement de s'y trouver.

risquent pas la panne sèche, puisque cette Energie se reconstitue automatiquement avec le temps.

La récupération dépend directement du statut de l'Initié au sein de l'Alliance Runka. Plus le statut est élevé, plus l'osmose entre le sang de l'Initié et l'alliage céleste est avancée, et plus la récupération d'énergie est rapide. Concrètement, un Initié regagne son statut* (points d'Energie Runka) par jour. Ce n'est donc pas énorme, et les Initiés doivent donc apprendre à gérer leur précieux capital.

Notons qu'à la différence de l'Energie traditionnelle, la notion de repos n'intervient pas dans la récupération de l'Energie Runka. Du moment que le temps nécessaire est passé, les points sont automatiquement récupérés. En tant que MJ, vous devrez calculer le nombre d'heures nécessaires à la récupération d'un point d'Energie Runka en vous livrant à une petite division : 24 divisé par le nombre de points récupérés quotidiennement, en arrondissant à l'heure supérieure.

Si, par exemple, l'Initié est de statut 2, il récupère 2 points par jour. Vous pourrez donc considérer qu'un point est récupéré toutes les 12 heures. S'il est de statut 3, l'Initié récupère 3 points par jour, soit 1 toutes les 8 heures, etc.

RÈGLES D'EXPÉRIENCE

Avec le temps, les Initiés peuvent espérer développer leurs pouvoirs, améliorer leur maîtrise et augmenter leur niveau d'Energie Runka.

AMÉLIORER LA MAÎTRISE D'UN POUVOIR

Pour améliorer la maîtrise d'un pouvoir runka, deux conditions préalables sont nécessaires :

1 - Cette amélioration ne peut avoir lieu qu'à la fin de l'aventure et si le MJ l'estime possible.

2 - L'Initié doit avoir utilisé avec succès le pouvoir dans une situation de stress.

L'Initié doit ensuite obtenir un nombre de succès égal au niveau supérieur de maîtrise qu'il espère atteindre, en lançant un nombre de dés égal à sa maîtrise actuelle. Il peut, s'il le souhaite, dépenser 2 points de Vécu pour améliorer ses chances de succès. Cela lui permettra de lancer un dé supplémentaire (jamais plus !).

Notons que cette amélioration n'est pas instantanément effective : l'Initié doit être en mesure de passer plusieurs semaines auprès d'un Initié de haut statut ou d'un Elu, maîtrisant le pouvoir choisi à un niveau supérieur au niveau actuel du PJ. Rappelons enfin qu'un pouvoir ne peut être maîtrisé qu'au niveau 6 au maximum.

DÉVELOPPER UN NOUVEAU POUVOIR

Quand un Initié augmente de statut, il obtient un nouveau pouvoir parmi ses quatre stellaires. L'Initié choisit le stellaire, mais le pouvoir est déterminé aléatoirement. Si, en lançant le dé, l'Initié obtient un nouveau pouvoir, sa maîtrise sera de niveau 1. Si le dé donne un pouvoir déjà maîtrisé, le niveau de maîtrise de ce pouvoir est automatiquement augmenté de 1. Si le dé donne un pouvoir déjà maîtrisé au niveau 6, le joueur a le droit de relancer le dé.

AUGMENTER LE NIVEAU D'ÉNERGIE RUNKA

Chaque fois qu'il augmente de statut, l'Initié dispose d'une petite chance d'augmenter son total de points d'Energie Runka. Pour établir si tel est le cas, le PJ doit lancer un nombre de dés égal à son niveau maximum actuel en Energie Runka. S'il obtient au moins autant de succès qu'il a lancé de dés, son Energie Runka est augmentée de 1 point. Il n'est pas possible d'améliorer les chances de succès de ce test. En cas d'échec, la prochaine possibilité d'augmentation ne sera offerte que lorsque l'Initié montera à nouveau de statut. Rappelons que le niveau d'Energie Runka ne peut jamais dépasser 12 points pour un Initié.

FORMAT DES POUVOIRS RUNKAS

Voici le format de présentation des pouvoirs runkas :

PORTÉE : la portée du pouvoir, c'est à dire la distance maximale de son efficacité, mais également la distance maximale où le pouvoir peut être lancé par l'Initié. En général, cette portée est de 100 mètres, mais il existe quelques exceptions.

VALEUR D'OPPOSITION : deux valeurs sont proposées. La première est celle dont on se sert en général. La seconde est la Valeur par Défaut (VD), celle qu'on utilise quand la première valeur n'est pas applicable.

Lorsqu'une cible humaine non consentante ou une cible non douée de raison (exemple : un animal) est visée, c'est la première valeur qui est privilégiée. Lorsque la cible est consentante, on utilise la plus petite valeur entre la première valeur et la VD. Pour tout autre cas litigieux, c'est la VD qui donne le nombre de dés à lancer pour établir le SR. Le résultat obtenu en lançant ces dés donne le seuil de réussite (SR) que l'Initié doit atteindre pour que son pouvoir fonctionne (minimum 1).

DURÉE : En général, cette durée est de 10 Passes, mais il existe plusieurs exceptions.

MANIFESTATION : L'attitude employée par l'Initié pour lancer son pouvoir est ici décrite, ainsi que les effets secondaires que tous peuvent observer.

EFFET : Les effets exact du pouvoir sur la cible sont ici décrits.

Rappelons que chaque pouvoir consomme un point d'Energie Runka.

DERNIÈRES REMARQUES

A part lorsque c'est spécifiquement précisé, un pouvoir ne peut se cumuler avec lui-même. Par exemple, le pouvoir Renforcer (stellaire Achnard) ne peut être lancé qu'une seule fois sur un objet particulier. Il n'est donc pas possible d'augmenter davantage la résistance de l'objet en lançant une seconde fois le pouvoir avec succès. En revanche, le pouvoir Croissance (stellaire Beltégeuse) est l'exemple parfait du pouvoir qui peut être lancé plusieurs fois d'affilée sur une même cible, et dont les effets sont cumulables. Ce genre d'exception est toujours précisée dans la rubrique « Effet ». Il est tout à fait possible de cumuler des pouvoirs différents sur un même individu. Enfin, notons qu'en principe, chaque pouvoir n'affecte qu'une cible unique. Sauf rare exception, il n'existe donc pas de pouvoir à effet de zone capable d'affecter plusieurs individus en même temps.

POUVOIRS COMMUNS AUX INITIÉS

Chaque gemme d'archessence runka possède en elle la force d'une douze lumières mystiques. C'est elle qui permet à l'Initié de manipuler toute la puissance des forces créatrices. Mais toutes les pierres runkas possèdent également en elles un dénominateur commun qui représente le pouvoir créateur et initiatique dans son ensemble. Ces pouvoirs sont au nombre de quatre et ils constituent un acquis pour tous les Initiés quels qu'ils soient.

Avant de vous donner la liste des pouvoirs par stellaire, voici donc les pouvoirs communs à tout Initié. Ces pouvoirs ne suivent pas le format classique des pouvoirs runkas, car ils ne nécessitent aucune dépense d'Energie Runka.

PREMIER POUVOIR : RECONNAISSANCE

Ce premier pouvoir peut paraître anodin mais il a sauvé plus d'un Initié en position délicate. En observant quelqu'un, l'Initié peut reconnaître en lui l'étincelle mystique qui brille dans ses yeux. C'est

un signe qui ne trompe pas, indiquant à coup sûr que l'Initié à affaire avec un confrère. Les Phryenti sont réputés avoir poussé ce pouvoir jusqu'à reconnaître si un Initié est un Elu ou non.

DEUXIÈME POUVOIR : SENS DE LA LUMIÈRE

Voilà un pouvoir très utile pour un Marcheur égaré. Le Sens de la Lumière permet à l'Initié de s'orienter vers le stallite le plus proche, guidé par la lumière mystique émanant du Runka qui y sommeille. Cette perception porte dans un rayon de 100 kilomètres. Ce pouvoir permet également de reconnaître un objet ou une personne influencé par l'Archessence Runka.

TROISIÈME POUVOIR : SENS DE L'OBSCUR

Ce pouvoir fonctionne comme le Sens de la Lumière mais il s'applique aux forces négatives. Un Initié utilisant cette faculté pourra sentir la proximité d'une source importante d'Archessence Shankr et reconnaître sans problème un objet, un animal ou un végétal fortement contaminé par la Darkessence (au moins de niveau 2). C'est à cause de ce pouvoir que l'on fait toujours patrouiller un Initié dans les zones de quarantaine, afin d'éviter l'infiltration d'humains contaminés. Cette perception porte au maximum jusqu'à 1 kilomètre. Notons que l'Initié « sent » qu'il y a une présence de Darkessence dans son rayon de perception, mais qu'il ne peut pas en repérer la source avec précision.

QUATRIÈME POUVOIR : RÉSISTANCE À LA DARKESSENCE

Lorsqu'un Initié est exposé à de l'archessence Shankr, il résiste mieux qu'un profane : plutôt que d'être systématiquement contaminé par la darkessence, l'Initié sera brûlé et amputé dans sa magie stellaire, surtout si les quantités d'archessence Shankr sont faibles (niveau 1 ou 2). En cas de contact avec une grosse quantité de Darkessence (niveau 3), l'Initié sera contaminé comme les autres humains. Pour les règles particulières, se référer au chapitre de la contamination dans la partie la menace Shankr.

ACHERNARD

LUMIÈRE MYSTIQUE : FORCE

La lumière mystique que découvrit le Runka primordial Achnard est celle de la Force. Elle représente la violence et la puissance que peuvent matérialiser les forces créatrices de l'univers. Achnard nous apprend que la Force n'est pas synonyme de destruction mais qu'il est nécessaire de se débarrasser des Shankr avant de construire un monde meilleur. Dotés d'un sens du sacrifice extrême envers leurs frères, les Runkas du stellaire d'Achnard ont combattu en première ligne lors de la lutte contre les forces Shankr. C'est ce qui explique le petit nombre d'Achnard encore en vie sur Terre.

POUVOIRS STELLAIRES

1 — FORCE ACCRUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Force / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le bénéficiaire est entouré d'un faible halo lumineux cramoisi.

EFFET : Force Accrue augmente de 3 points la Caractéristique Force du bénéficiaire, avec tous les bonus induits que cela implique. Pour les

armes blanches, par exemple, les dommages sont automatiquement augmentés de 3 points. Les armes naturelles des animaux profitent du même bonus. Enfin, tous les tests impliquant la Force sont concernés par ce pouvoir, le bénéficiaire pouvant lancer trois dés supplémentaires.

2 — FORCE MENTALE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Hargne / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les yeux du bénéficiaire deviennent rouges et luisants.

EFFET : Le bénéficiaire du pouvoir Force Mentale voit sa Caractéristique Hargne augmenter de trois points. Il lancera donc trois dés supplémentaires pour tous ses tests de Hargne, ce qui inclut le combat à mains nues ou avec une arme improvisée (puisque le potentiel de combat, dans ces deux cas, est calculé en additionnant Hargne + Agresser).

3 — AFFAIBLIR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : La victime est entourée d'un léger halo noir.

EFFET : Ce pouvoir permet de diminuer la Caractéristique Force de la cible de 2 points (le minimum étant toujours de 1, dans tous les cas). Il faut alors tenir compte des malus que cela occasionne, notamment au niveau des dommages effectués par une arme blanche, par exemple, qui sont diminués de 2. Les armes naturelles (crocs, griffes) sont tout autant affectées par ce malus.

4 — RENFORCER

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA (non applicable) / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'objet se met à rayonner d'une faible lueur rougeâtre.

EFFET : Renforcer permet d'augmenter la dureté et la résistance d'un objet inerte. Le pouvoir affecte au maximum une surface pouvant aller jusqu'à 5 mètre carrés. En général, il est surtout utilisé sur un objet de taille moyenne : épée, bouclier, ou armure. Les effets se traduisent soit par une augmentation des points de Défense (s'il s'agit d'une arme), soit par une augmentation des points de Protection (s'il s'agit d'une armure), soit par une augmentation du seuil à obtenir (s'il s'agit d'un objet que l'on tente de briser).

Arme ou Bouclier : la Défense est augmentée de +1 (Exemple : Un Trident passe à Défense +3 au lieu de Défense +2)

Armure : La protection est augmentée de 2 points (Exemple : Une armure complète de cuir passe d'une Protection 2 à une Protection 4).

Solidité d'un objet : Le SR à atteindre lors du test destiné à briser l'objet (Force + Forcer, par exemple) est augmenté de 3 points. Par exemple, si le SR à atteindre pour tordre un barreau métallique est estimé à 6 par le MJ (jet de Force + Forcer), il passe à 9 après le pouvoir Renforcer.

5 — FRAGILISER

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA (non applicable) / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'objet prend une teinte noirâtre.

EFFET : Ce pouvoir a l'effet exactement inverse du pouvoir Renforcer. Il fragilise les objets inertes et les rend plus friables. Fragiliser affecte au maximum une surface pouvant aller jusqu'à 5 mètres carrés, mais il est en général lancé sur des objets. Une arme ou un bouclier voient leur Défense diminuer de 1 point (le minimum étant zéro). De plus, en cas de maladresse obtenue par le défenseur lors de sa parade, l'arme ou l'objet vole en éclat au moindre choc encaissé. La Protection d'une armure est diminuée de 2 points (minimum : zéro). Enfin, le SR établi par le MJ pour définir la résistance d'un objet (à la torsion, aux dégâts, à la cassure, etc.) est automatiquement diminué de 3 points (minimum 1).

6 - PUISSANCE MARTIALE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Agilité / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les armes manipulées par le bénéficiaire laissent une traînée lumineuse fugace.

EFFET : Les capacités de combat du bénéficiaire du pouvoir sont augmentées. Il dispose ainsi de deux dés supplémentaires à ajouter à son Potentiel de Combat.

ALDEBARAN

LUMIÈRE MYSTIQUE : Foi

Les Runkas du stellaire d'Aldebaran sont parmi les plus proches des humains car ils apprécient chez eux leur faculté de croyance et de dévouement. C'est Aldebaran, un des douze Runkas primordiaux, qui mit en évidence le rôle de la Foi en tant que facette de la lumière mystique. Découvrant l'humanité, les Runkas du stellaire comprirent le rôle que jouerait la religion en tant que moteur de la société et la façon par laquelle ils gagneraient à être vénérés par l'Homme. Ce sont en fait les Runkas du stellaire d'Aldebaran qui sont à l'origine du concept même d'initiation et c'est le Runka primordial qui posa les bases des sept Maisons.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - PERSUASION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié est entouré d'imperceptibles étincelles dorées.

EFFET : Le pouvoir de Persuasion permet à l'Initié d'améliorer considérablement ses facultés de communication, sa capacité à convaincre une personne, voire un auditoire. Le pouvoir s'utilise de deux manières distinctes. Soit, l'Initié cherche à convaincre un seul individu. Dans ce cas, pour établir la valeur d'opposition et donc le SR, le MJ doit choisir la première valeur, soit la Caractéristique Prestance de la Cible. Si l'Initié cherche à convaincre un auditoire au complet, le MJ devra lancer un nombre de dés égal à la VD, soit 3.

En cas de réussite sur un individu unique, l'Initié reçoit un bonus de +3 dés à tous ses jets de Communication + Eloquence, Communication + Marchandage, Communication + Représentation. Il bénéficie en outre de 1 dé supplémentaire à tous ses jets de Prestance.

En cas de réussite sur une assistance, l'Initié bénéficie d'un bonus de +2 dés à ses jets de Communication + Eloquence uniquement.

2 - MOTIVATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Une légère auréole dorée se forme au niveau du cœur du bénéficiaire.

EFFET : Ce pouvoir permet de remonter le moral des autres, ou de se motiver soi-même. Le bénéficiaire pourra lancer trois dés supplémentaires à tous ses jets de Trempe + Motiver, en particulier dans l'Obscur. Si le bénéficiaire du pouvoir réussit ce jet, il sera non seulement motivé, mais parviendra à communiquer son allégresse à ses camarades.

3 - VOLONTÉ DE FER

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le front du bénéficiaire est auréolé d'une imperceptible lumière blanche.

EFFET : Volonté de fer permet de mieux résister à toutes les tentatives de séduction ou d'influence mentale. Le bénéficiaire pourra lancer trois dés supplémentaires à tous ses jets de Trempe + Résister.

4 - TÉLÉKINÉSIE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : La main de l'Initié est entourée d'une multitude de minuscules « bulles » d'énergie blanches et scintillantes.

EFFET : « La foi soulève des montagnes. » Sans aller jusque là, les capacités mentales développées par le stellaire d'Aldebaran permettent à l'Initié qui maîtrise ce pouvoir de déplacer des objets dans les airs. Le poids maximal de ces objets est de 3 kg. La Caractéristique Résistance est utilisée lorsque la cible visée est un (petit) animal ou un bébé. Pour tous les autres cas, et notamment pour les objets inanimés, c'est la VD que le MJ doit utiliser pour lancer les dés et établir le SR.

Le pouvoir Télékinésie est très éprouvant mentalement, et la manipulation aérienne est délicate. Si l'Initié tente d'effectuer des manœuvres compliquées avec l'objet déplacé par télékinésie (exemple : tourner à distance une clé dans une serrure), il devra réussir des tests de Trempe (pure), contre un seuil variant de IR à 4R. Ce seuil est estimé et fixé par le MJ en fonction des situations. En cas d'échec, l'Initié ne parvient pas à effectuer sa manœuvre. Une seule tentative par Passe est autorisée.

5 - PEUR DE LA LUMIÈRE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 5

DURÉE : 1 heure

MANIFESTATION : Un fin rayon lumineux bleu sort de l'index de l'Initié et va toucher la tête de la shankréature.

EFFET : Ce pouvoir, très particulier, fonctionne exclusivement contre les shankréatures. Si le pouvoir a fonctionné, la shankréature est terrorisée et doit immédiatement s'enfuir le plus loin possible. L'effet dure au minimum une heure.

6 - MURMURE ÉCLAIRANT

PORTÉE : 10 kilomètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 2 heures

MANIFESTATION : L'Initié murmure un chant stellaire qui s'échappe de sa bouche et produit des ondes lumineuses invisibles pour les humains normaux, mais perceptibles pour les Initiés ou les Elus.

EFFET : C'est toujours la VD qui permet de déterminer le SR que l'Initié doit obtenir lorsqu'il produit un Murmure éclairant. Le pouvoir permet d'envoyer un chant lumineux qui pourra être perçu par d'autres Initiés dans un rayon de 10 kilomètres. Contrairement à la perception naturelle des Initiés entre eux, Murmure éclairant désigne clairement l'Initié ayant émis ce chant stellaire. Les Initiés qui se trouvent dans la zone d'effet peuvent le localiser très précisément, en remontant la source du bruit et les ondes lumineuses.

ALPHARD

LUMIÈRE MYSTIQUE : FEU

Alphard, représentant de la lumière mystique du Feu, est considéré, selon les légendes du Clan, comme le jumeau stellaire de Sol. Les croyances du Clan Alphard veulent que pour chaque Runka qui naît dans une étoile, un autre Runka naît simultanément dans un autre astre et leurs esprits sont liés à jamais. Selon la même légende, les Runkas seraient arrivés sur Terre en suivant Alphard qui voulait rejoindre Sol, son jumeau stellaire. Les Runkas du stellaire d'Alphard n'ont que peu d'intérêt pour les humains et ils se sont toujours montrés distants. Par contre, selon les textes sacrés des Initiés, les Alphards seraient tombés amoureux de Gaïa en se mêlant aux profondeurs de la Terre. Depuis, on les dit responsables de l'activité volcanique terrestre.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - FEU

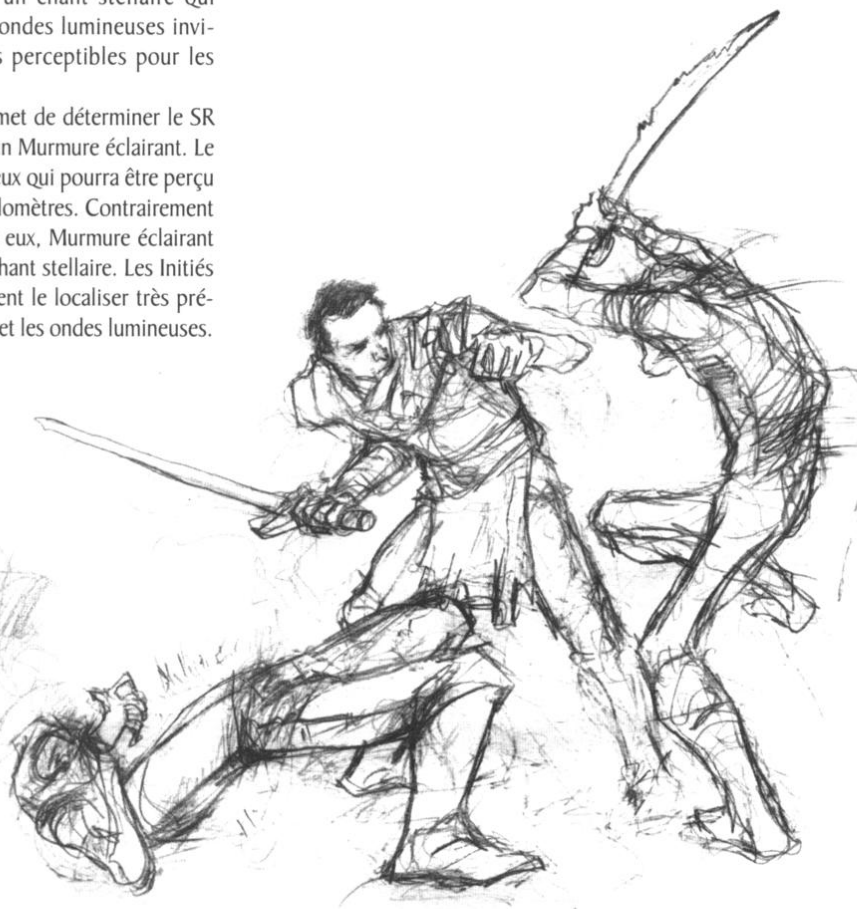
PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 2

DURÉE : 5 heures

MANIFESTATION : Des étincelles sont projetées par les mains et les doigts de l'Initié, et enflamment le combustible visé.

EFFET : Ce pouvoir permet tout simplement d'allumer un feu. Seule la VD permet d'établir le SR que l'Initié doit atteindre. Le pouvoir doit être lancé sur un combustible (rueg séché, par exemple), ou tout du moins un objet inflammable. Il est donc parfaitement possible d'enflammer des objets portés par un adversaire, tels ses vêtements, mais aussi ses cheveux. L'adversaire est alors exposé à un feu d'intensité 3 (voir les règles) à chaque Passe, jusqu'à ce qu'il parvienne à étouffer les flammes (eau, couverture ou sable + 1 Passe complète consacrée à l'extinction + Jet d'Agilité SR 1). Contrairement au pouvoir Enflammer le métal, l'effet du pouvoir Feu est durable. Il fonctionne également sur l'archessence Shankr, même s'il est moins efficace que le pouvoir Consumer la Darkessence (stellaire : Markab). Ainsi, le pouvoir Feu peut brûler environ 25 cl d'archessence Shankr.



2 - ENFLAMMER LE MÉTAL

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le métal est enrobé d'une belle flamme aux reflets rouges et orangés.

EFFET : Ce pouvoir permet d'envelopper d'une vive flamme un objet métallique de taille moyenne (surface métallique maximale : 1 mètre carré). En général, les Initiés le font sur une arme (épée, hache, ou pointe de flèche, par exemple), mais il est tout à fait possible d'enflammer un autre objet ou une surface, à condition qu'ils soient métalliques. La flamme ne consume en aucune manière le métal. En fait, elle ne le touche même pas, et brûle quelques millimètres au-dessus de la surface. La flamme provoque d'importants dégâts : en plus des dégâts normaux de l'objet utilisé (la plupart du temps une arme), la victime touchée par cette flamme subit à chaque Passe 5 points de dégâts. La victime a droit à un test de Résistance pour limiter cette perte, et son armure la protège (sauf si cette armure a été traversée par l'attaque de l'arme métallique, auquel cas les 5 points supplémentaires du Feu ne sont pas diminués par la Protection de la victime). Le métal ainsi enflammé dégage une lumière équivalente à une intensité 1.

3 - TEMPÉRATURE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le minéral ou le liquide prennent une teinte carminée.

EFFET : Ce pouvoir permet d'augmenter la température d'un objet ou d'une surface non vivante d'un maximum de 10 mètres carrés jusqu'à 200 °C. Température fonctionne aussi sur les liquides, mais pas le sang, par exemple, puisque le liquide ne doit pas être composé de cellules vivantes ou organiques. Quiconque est exposé à un liquide ou un objet porté à une telle température subit des dégâts de 4 points par Passe. L'armure protège, sauf si elle a été spécifiquement visée par le pouvoir, et la victime a de toute façon droit à un jet de Résistance.

4 - EXTINCTION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Niveau d'intensité du Feu / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les flammes semblent attirées puis absorbées par les mains de l'Initié.

EFFET : Extinction permet d'absorber les flammes et donc d'éteindre rapidement un incendie de taille moyenne. Le pouvoir ne peut affecter qu'un volume de 10 mètres cubes de flammes à chaque fois. Mais le pouvoir est cumulable, et il est donc possible à un Initié qui déclencherait plusieurs fois de suite son pouvoir d'éteindre de gigantesques incendies.

Lorsque ce pouvoir est activé, et durant toute sa durée, l'Initié est totalement immunisé contre les dommages liés à la chaleur et au Feu.

5 - MUR DE FLAMMES

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Avec son index, l'Initié dessine une ligne sur le sol. Cette ligne se transforme en feu, avant de s'élever et de former un mur de flammes.

EFFET : Le Mur de flammes dégage une lumière éblouissante qui effraie en général les animaux. Ce mur est immobile, et sa taille maximale est de dix mètres carrés. L'Initié peut lui donner plusieurs formes (plane, circulaire, conique, ...). Le mur est totalement opaque et peut donc servir à couvrir une fuite, à dissimuler quelque chose, etc.

Quiconque traverse le mur de flammes est exposé à des dommages de niveau 10. La victime perd donc 10 points de vie, mais l'armure protège et elle a droit à un jet de Résistance.

6 - DÉTECTER LES VOLCANS

PORTÉE : 200 kilomètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 2

DURÉE : 10 jours

MANIFESTATION :

C'est la peau du visage de l'Initié qui fait office de récepteur. Après avoir lancé son pouvoir, l'Initié sentira une source de chaleur chaque fois qu'il orientera son visage en direction d'un volcan situé dans la zone d'effet du pouvoir. L'intensité de cette chaleur varie selon la taille et l'importance du volcan.

EFFET : En marchant en direction de la source de chaleur qu'il perçoit, l'Initié peut repérer ou retrouver n'importe quel volcan situé dans un rayon de 200 kilomètres. La portée de Détecter les volcans étant supérieure à celle du pouvoir Sens de la Lumière, commun à tous les Initiés, les bénéficiaires de ce pouvoir s'en servent souvent pour détecter Phénice, bâtie sur un énorme volcan. Ainsi, ils peuvent repérer de manière infaillible la direction du stallite immortel à 200 kilomètres de distance, soit deux fois plus loin qu'en faisant appel à l'autre pouvoir.

ALTAÏR

LUMIÈRE MYSTIQUE : COURAGE

Pour les Initiés, Altaïr représente la lumière mystique du Courage. Les Runkas de ce stellaire sont également connus pour leur amour des humains qu'ils ont assistés durant toute leur évolution. Ce sont eux qui ont donné aux survivants du Grand Cataclysme l'élan dont ils avaient besoin pour construire un nouveau monde avec de nouvelles données. Phénice, le stallite aux trois Runkas du stellaire d'Altaïr est certainement le phare qui illumine l'Obscur de sombre-terre. Partout on colporte la légende du stallite immortel, si courageux que ses habitants semblent braver l'Obscur quotidiennement.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - FACE AU SHANKR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les yeux du bénéficiaire deviennent blancs et phosphorescents.

EFFET : Face au Shankr permet au bénéficiaire d'être totalement immunisé aux effets des pouvoirs Peur et Pitié des shankréatures pendant toute la durée du pouvoir.

2 - BRAVOURE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Au moment où le pouvoir est déclenché et pendant une seconde, le corps du bénéficiaire dégage une lumière ambre.

EFFET : Le bénéficiaire dispose de trois dés supplémentaires pour tous ses jets de Trempe + Surmonter.

3 - MORAL

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : La peau du bénéficiaire devient légèrement lumineuse, et prend une teinte mordorée.

EFFET : Ce pouvoir dispense du courage, gonfle le moral et redonne de l'énergie. C'est une version plus polyvalente mais un peu moins puissante des pouvoirs Bravoure (stellaire Altaïr) et Motivation (stellaire Aldebaran). Le bénéficiaire dispose de deux dés supplémentaires pour tous ses jets de Trempe + Motiver et Trempe + Surmonter. Moral est cumulable avec les deux autres pouvoirs susmentionnés.

4 - SURMONTER LA DOULEUR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Hargne / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Une puissante lumière se dégage de chaque blessure dont souffre le bénéficiaire.

EFFET : Surmonter la douleur permet à son bénéficiaire d'ignorer tous les maux dus aux blessures, pendant toute la durée du pouvoir. Qu'il s'agisse des maux liés à la gravité des blessures (exemple : -3D pour une blessure grave), comme des maux liés au choc. En outre, le pouvoir confère 3 dés supplémentaires au bénéficiaire pour tous ses jets de Hargne + Supporter.

5 – COMBATTANT OFFENSIF

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Hargne / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les mains du bénéficiaire produisent une légère lumière écarlate.

EFFET : Le bénéficiaire du pouvoir combattant offensif dispose de deux dés supplémentaires qu'il pourra ajouter à ses dés d'attaque - mais pas de défense - lors d'un combat. Le pouvoir impose une restriction : après avoir réparti les dés de son potentiel de combat (bonus du pouvoir compris), le bénéficiaire doit impérativement disposer d'un total de dés d'attaque strictement supérieur au nombre de dés alloués à la défense.

6 – COURAGE MINÉRAL

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le projectile devient rouge et légèrement lumineux.

EFFET : Ce pouvoir doit être lancé sur un projectile (balle, couteau, lance...), qui devient alors extraordinairement plus efficace : le projectile ignore tous les obstacles séparant le lanceur et sa cible. La cible doit non seulement être visible par l'attaquant utilisant le projectile enchanté, mais elle doit impérativement être vivante. Dans ce cas, aucun obstacle inerte ne peut retenir le projectile : les murs sont transpercés, les armures également. La cible, si elle est touchée, a droit à ses jets de Résistance, mais les éventuelles protections (Pr) de son armure sont totalement ignorées. Courage Minéral n'améliore pas les chances de toucher du lanceur du projectile. Ce dernier doit viser et toucher normalement sa cible (jets de Force + Lancer, Arts Martiaux + Pistol, etc.). De plus, le projectile doit être utilisé pendant la durée effective du pouvoir.

ANTARÈS

LUMIÈRE MYSTIQUE : LUMIÈRE

Antarès est le Runka Primordial qui découvrit la Lumière en tant que facette des forces créatrices. Cette lumière mystique fut très importante pour l'humanité lors de l'établissement des Runkas sur Terre car ils s'en servaient comme une représentation de leur puissance. En effet, l'Homme a toujours assimilé les Runkas à la lumière et c'est donc tout naturellement que le Clan Antarès réunit rapidement de très nombreux adeptes. Les Runkas du stellaire Antarès sont souvent considérés comme les ambassadeurs des forces de lumière et ils inspirent une image charismatique.

POUVOIRS STELLAIRES

1 – ILLUMINER UN OBJET

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : La main de l'Initié projette un rayon doré qui frappe l'objet. Celui-ci se gorge d'énergie lumineuse et se met à briller de mille feux.

EFFET : Ce pouvoir ne peut viser qu'un objet inanimé de taille modeste, au maximum cinq kilogrammes. L'objet se met à luire d'une lumière éclatante, équivalent à un éclairage d'indice 3.

2 – VISION NOCTURNE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'iris des yeux du bénéficiaire prend une couleur verte fluorescente.

EFFET : Les yeux de l'Initié deviennent sensibles à la moindre source de lumière, même infime, au moindre reflet, etc. A moins de se trouver dans une obscurité totale, le bénéficiaire voit dans le noir et ne souffre d'aucun malus lié à l'obscurité.

3 – RAYON LUMINEUX

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : La paume de la main de l'Initié projette un large et puissant rayon blafard.

EFFET : La première valeur d'opposition est utilisée si le rayon vise les yeux d'un adversaire. Si le pouvoir fonctionne, la cible est aveuglée. Même si le pouvoir ne dure qu'une seule Passe, l'aveuglement, lui, persiste pendant 10 tours. Durant cette période, la victime perd deux dés pour tous ses jets de Sens ainsi que pour son potentiel de combat (Hargne + Agresser ou Arts Martiaux + 1 Arme). L'Initié peut également utiliser ce pouvoir pour envoyer un signal (utiliser alors la VD). Même si le rayon est éphémère et ne porte qu'à 100 mètres, il peut être repéré de très loin, jusqu'à 100 kilomètres dans l'Obscur.

4 – INVISIBILITÉ

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les deux mains de l'Initié sont dirigées vers la cible, qui, en moins d'une Passe, devient progressivement et totalement transparente.

EFFET : En détournant les rayons lumineux d'un objet ou d'un être vivant, l'Initié qui utilise ce pouvoir est capable de rendre la cible invisible. La surface visée ne doit pas dépasser 3 mètres carrés pour une masse pouvant aller jusqu'à 200 kilos. La cible peut être indifféremment vivante ou inerte, mais le pouvoir ne fonctionne que si elle reste relativement immobile. Il est donc impossible pour la cible d'attaquer, par exemple, mais elle peut sans problème respirer ou remuer légèrement. Si la cible se déplace ou bouge de manière trop flagrante, l'effet du pouvoir s'interrompt immédiatement.

5 – ILLUSION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'une des mains de l'Initié envoie un rayon multicolore qui matérialise en moins d'une Passe une illusion parfaite.

EFFET : En agissant sur la lumière et en imitant la capacité réfléchissante de la matière imitée, l'Initié doté du pouvoir Illusion peut créer l'équivalent d'un hologramme. La cible visuellement recrée ne peut dépasser une surface totale de 3 mètres carrés. En général, le pouvoir fonctionne mieux lorsque la cible imitée est un objet plutôt qu'un être vivant, car l'illusion reste strictement immobile. Pour reproduire un objet ou une personne, l'Initié doit l'avoir déjà vu au moins une fois, et réussir préalablement un jet de Sens + Observer (IR requis).

6 - ABSORPTION PHOTONIQUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les trois doigts médians de l'Initié projettent un fin rayon pourpre sur une cible, qui se met à scintiller avant d'attirer à elle toute lumière directement environnante.

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Initié de désigner une cible qui va absorber toute la lumière autour d'elle. La cible peut être un objet (utiliser la VD) ou un être vivant, y compris l'Initié lui-même. Dans un rayon de 10 mètres autour de la cible, l'obscurité devient totale pendant toute la durée du pouvoir.

BELTÉGEUSE

LUMIÈRE MYSTIQUE : FERTILITÉ

Les Runkas du stellaire de Beltégeuse font partie des fils de la lumière les moins proches des humains. A l'image des Altaïrs, les Beltégeuses se sont fondus à la Terre et ont développé un lien très étroit avec elle, délaissant par là même l'Homme et son évolution. Selon les dogmes du Clan, les Beltégeuses auraient été envoyés sur Terre pour communiquer avec Gaïa, entité unique et passionnante à l'instar de la planète qu'elle incarne. Les Runkas du stellaire seraient encore aujourd'hui en pleine discussion onirique avec l'entité pour tenter de lui expliquer le bien fondé de leur présence sur Terre et leurs intentions pacifiques. Gardiens de la fertilité, il semblerait bien que les Beltégeuses soient en concurrence directe avec Gaïa, esprit de la nature.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - GERMER

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 2

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : La graine doit être plantée en terre. L'Initié se concentre sur sa cible, et de petites étincelles se mettent à scintiller au dessus de la graine enterrée. Au bout de quelques secondes, une pousse apparaît.

EFFET : Le pouvoir Germer permet à l'Initié de faire pousser immédiatement un végétal, dans des conditions relativement propices à son développement. Un végétal non adapté à l'Obscur ne pourra pas pousser, tandis que le problème ne se pose pas pour une graine de rue ou de champignon. L'Initié, en revanche, n'a pas besoin de tenir compte des saisons, et le pouvoir facilite et accélère donc considérablement les récoltes. La pousse apparaît instantanément, et mesure environ 1 centimètre. Le végétal se développera normalement par la suite. Sa croissance peut être accélérée, si l'Initié utilise le pouvoir Croissance en conjonction avec le pouvoir Germer.

2 - CROISSANCE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 2

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié se concentre sur un végétal. Au moment où le pouvoir est déclenché, le végétal dégage une brève lumière verte.

EFFET : Ce pouvoir permet d'accélérer considérablement la croissance d'un jeune végétal pour l'amener à taille adulte. Croissance ne

permet cependant pas de faire pousser une graine, et n'est effectif que sur une plante ayant déjà germé. De même, le pouvoir n'a plus le moindre effet dès que le végétal a atteint sa taille adulte.

Le végétal bénéficiaire voit son temps normal de croissance divisé par 10. Le pouvoir ne fonctionne que sur une seule pousse à la fois, mais il est possible de le lancer plusieurs fois sur une même cible : chaque nouvelle tentative divise alors le nouveau temps obtenu par 2.

Notons que le rueg arrive à maturation normale au bout de 20 jours, tandis qu'un arbre fruitier est en général adulte en deux années.

EXEMPLE : Un Initié possédant les pouvoirs de Germer et de Croissance plante une graine de rueg dans l'Obscur. Le pouvoir Germer permet d'obtenir immédiatement une jeune pousse. Le pouvoir Croissance lancé une première fois divise le temps de pousse de 20 jours à 2 jours.

Si l'Initié lance un pouvoir de Croissance une seconde fois sur ce même végétal, il atteindra sa taille adulte en un jour. S'il lance le pouvoir une troisième fois, le rueg poussera en une demie journée. Etc.

3 - FLÉTRISSION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié se concentre sur un végétal, qui se flétrit jusqu'à devenir rabougri, noir et sec.

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Initié de détruire n'importe quel végétal. Il s'en sert en général pour éliminer les mauvaises herbes, et surtout, les végétaux contaminés par l'archesse Shankr. L'arbre ou le végétal ainsi visé ne doit pas dépasser la tonne.

4 - FÉCONDITÉ

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié dirige sa main grande ouverte sur le bénéficiaire, qui se met à irradier une lumière verte durant quelques secondes.

EFFET : Ce pouvoir, qui ne peut viser qu'une créature animale de sexe féminin (espèce humaine comprise), a la propriété de provoquer une fertilité immédiate. La femelle ainsi visée sera automatiquement fécondée en cas d'accouplement dans les 24 heures qui suivent.

5 - COMMUNICATION ANIMALE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les yeux de l'Initié dégagent une faible lueur verte.

EFFET : Grâce à communication animale, l'Initié peut communiquer sommairement avec n'importe quelle créature animale située dans un rayon égal à la portée du pouvoir. Cette communication ne permet pas d'élaborer ou de comprendre des phrases complexes. Mais l'Initié peut saisir les sentiments de l'animal, savoir s'il a vu un homme, s'il a perçu du danger, s'il est effrayé, affamé, énervé, etc. Il peut également faire comprendre à l'animal des sentiments du même genre. Le pouvoir ne permet pas de calmer automatiquement une créature, mais facilite néanmoins grandement la communication et évite les malentendus.

POUVOIRS STELLAIRES

1 – OBÉISSANCE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Les yeux de l'Initié envoient un flash de lumière blanche qui se reproduit sur la rétine de la cible visée, qui ne le remarque pas.

EFFET : Obéissance est un pouvoir agissant directement sur l'esprit humain, qui permet de faire respecter un ordre donné sous certaines conditions. La condition préalable indispensable est que l'autorité naturelle de l'Initié ne soit pas contestée au départ par la cible. Si cette dernière n'a pas à obéir à l'Initié en temps ordinaire, le pouvoir ne fonctionne pas. Les exemples de rapport permettant au pouvoir de fonctionner sont ceux d'un gradé vis-à-vis d'un simple soldat, ou d'un maître face à un esclave. De même, un Prôneur devant une cible croyante pourra utiliser ce pouvoir. En revanche, un Marcheur ne sera pas forcément affecté par le Gardien du Feu d'un stallite dont le Marcheur n'est pas originaire. C'est le MJ qui est seul juge final, en gardant ces quelques lignes à l'esprit. Pour les chefs militaires, leaders, chefs d'expédition, ce pouvoir peut avoir une très grande importance (ceux qui ont joué la Croisade de la Ville Mouvement ne le savent que trop bien !). Pour les autres, à eux de faire admettre leur autorité pour profiter pleinement du pouvoir, qui n'est pas négligeable. Car lorsqu'il fonctionne, il pousse la victime à obéir sans se poser la moindre question sur le bien-fondé de l'ordre.

2 – STABILITÉ

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : Permanent

MANIFESTATION : Les deux mains de l'Initié doivent toucher la structure visée, qui se met, après une Passe, à dégager une brève lumière blanche.

EFFET : Ce pouvoir permet de renforcer une structure, une construction, un bâtiment et même un abri de fortune ou un navire (mais pas un être vivant). La masse totale ainsi visée peut atteindre les 30 tonnes. Une seule tentative est possible pour une structure donnée, mais son effet est permanent : la cible résistera mieux aux intempéries, aux tremblements de terre, aux tempêtes, aux coups. Les SR de résistance de la structure à n'importe quelle menace externe de ce genre sont augmentés de 4 points définitifs. Si le pouvoir échoue, la structure ne pourra plus jamais être stabilisée.

3 – ORGANISATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 2 heures

MANIFESTATION : Les deux poignets de la cible sont entourés chacun d'un bracelet de lumière de couleur blanche.

EFFET : Ce pouvoir permet d'optimiser les actes d'une personne en vue d'obtenir un résultat spécifique. Le bénéficiaire agit méthodiquement, rapidement et n'est pas tenté de se disperser. Le gain de temps (estimé par le MJ) varie entre 30 et 50% selon les situations. Le pouvoir peut se révéler précieux en de nombreuses occasions : monter rapidement un camp, préparer la défense face à un assaut ennemi proche, etc.



6 – DUPLICATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : 24 heures

MANIFESTATION : L'Initié envoie un rayon vert par son index, qui frappe l'objet visé, lequel se met à irradier une lueur verte, avant de se dupliquer en un ou plusieurs exemplaires. L'effet se produit après environ une Passe.

EFFET : Ce pouvoir de fertilité très particulier n'affecte que les objets inertes de petite taille (exemple : des Lux). Aucune créature vivante ne peut être ainsi dupliquée. La masse de l'objet visé ne doit pas dépasser un kilo. Si le pouvoir est déclenché, l'objet s'auto-reproduit en 106 exemplaires supplémentaires. Ces objets dupliqués sont en tout point identiques entre eux et rien ne les distingue de l'original. En revanche, ils se désintègrent totalement au bout de 24 heures (mais pas l'original).

FOMALHAUT

LUMIÈRE MYSTIQUE : ORDRE

Fomalhaut, l'un des douze Runkas de la matrice stellaire, est connu pour être le précurseur de la lumière mystique de l'Ordre. Celle-ci représente la facette de stabilité dans l'univers et la cohérence des forces créatrices. Peu représentés sur Terre, les Runkas de ce stellaire n'ont jamais prêté beaucoup d'attention aux humains, simples incidents facilement reproductibles et beaucoup trop désordonnés. Les Fomalhaut estiment que l'Homme est imprévisible par nature et qu'il représente malgré tout la part de chaos indispensable à la stabilité du monde. Par contre, les Runkas de ce stellaire sont passionnés dans leur lutte avec les Shankr et ils sont les stratèges et les organisateurs du combat contre les ténèbres.

4 — RALENTIR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Mouvement / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié joint son index et son majeur et les dirige vers la cible, dont les yeux prennent une couleur noire.

EFFET : Ce pouvoir permet de ralentir une cible (humaine, animale ou Shankr). Les mouvements de la victime sont ralentis d'environ un tiers de leur vitesse normale. La cible perd 2 dés à tous ses jets de Mouvement (elle lance au minimum 1 dé). Au niveau du combat, cela se traduit par une Initiative limitée à 1 dé au maximum, et la perte de 2 dés sur le potentiel de combat, avec un minimum de 1 dé disponible pour le combattant.

5 - IMMUABILITÉ

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié joint ses deux poings fermés en se concentrant sur la cible, qui se met à produire des étincelles blanches durant la première Passe d'activation du pouvoir.

EFFET : Immuabilité ne peut affecter que les choses ou les objets inanimés, dont la masse ne dépasse pas 10 tonnes. Lorsqu'il est activé, le pouvoir rend la cible totalement immuable, comme collée à la terre ou à la surface avec laquelle elle est en contact. Il devient alors strictement impossible de la déplacer pendant toute la durée du pouvoir. Un porte sera impossible à ouvrir, un véhicule sera cloué au sol, un verre, collé à la table, etc.

6 — DISCIPLINER LES ÉLÉMENTS

PORTÉE : 1 kilomètre

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : 1 heure

MANIFESTATION : L'Initié lève l'index vers le ciel. De son doigt jaillissent plusieurs rayons lumineux blancs qui partent dans toutes les directions.

EFFET : Ce pouvoir permet de discipliner les éléments selon la volonté de l'Initié, qu'il s'agisse des vents, de la lumière, des courants, etc. et ce, dans un rayon de 1 kilomètre aux alentours. S'il le souhaite, le vent soufflera de manière uniforme sur la voile, les courants maritimes seront réguliers, la luminosité, constante... Le pouvoir confère un bonus de trois dés à tous les jets liés à cet aspect, et principalement les jets de contrôle des véhicules : char à voile, voiliers, navire à aube, etc...

LYRE

LUMIÈRE MYSTIQUE : GUÉRISON

Lyre, Runka de la matrice stellaire originelle, mit en évidence la Guérison en tant que lumière mystique. Derrière ce mot anodin se cachent en fait tous les mystères de la vie et de la création. Les Runkas du stellaire de Lyre se préoccupent énormément du sort des humains car ils font partie des formes de vie les plus intéressantes qui soient. Capables de rendre la vie, les Lyres peuvent également la transformer pour la rendre plus performante. D'un naturel pacifique, ces Runkas utilisent essentiellement cette particularité pour la résistance, dans laquelle ils sont passé maîtres. Dans les textes sacrés des Initiés, Lyre est considérée comme la sœur stellaire de Beltégeuse mais s'il est vrai qu'elles sont complémentaires, elles n'en sont pas moins différentes dans leur façon de percevoir la vie.

POUVOIRS STELLAIRES

1 — CONTRÔLE PHYSIOLOGIQUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 2 heures

MANIFESTATION : L'Initié croise ses bras en plaçant ses paumes sur ses épaules, avant de se concentrer sur le bénéficiaire, qui s'endort au bout de quelques secondes (une Passe).

EFFET : Ce pouvoir, que l'Initié peut parfaitement utiliser sur lui-même s'il le souhaite, lui permet de faire baisser le rythme cardiaque de la cible, ainsi que sa température et la plupart de ses fonctions biologiques. La cible entre ainsi en hypothermie et présente tous les symptômes apparents de la mort. Les fonctions vitales se réactivent d'elles-mêmes au bout de deux heures. Outre le fait de pouvoir se faire passer pour mort, le pouvoir confère également des avantages évidents : le bénéficiaire n'a pratiquement plus besoin de respirer, et des éventuelles hémorragies sont quasiment stoppées, ce qui peut sauver la vie de la victime.

2 — RESSOUDER UN MEMBRE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié attrape le membre tranché et le positionne correctement sur la plaie. Il se concentre jusqu'à ce qu'une brève lueur mordorée s'échappe de la blessure, ce qui indique que le membre s'est ressoudé.

EFFET : Ce pouvoir ne fonctionne que si le membre tranché de la victime est relativement intact. Il est impossible de ressoudre un organe brûlé par le feu, l'acide, broyé, ou dans un état de décomposition trop avancé (plus de 3 jours). L'Initié n'a droit qu'à un seul test. Si le pouvoir est réussi, le membre est soudé et devient à nouveau fonctionnel. Si le pouvoir échoue, en revanche, le membre est soudé mais la greffe n'a pas pris. Le membre ne peut être utilisé par la victime. Pire, l'organisme rejette ce qu'il considère comme un corps étranger. Il est alors impératif de le trancher ou risquer la gangrène. La seule et dernière chance de la victime est alors la régénération (voir plus loin). Le pouvoir Ressoudre un membre permet à la victime de récupérer immédiatement 1 point de Vie. Elle peut utiliser à nouveau son membre, mais il reste très faible.

3 — RÉGÉNÉRATION

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 4

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié touche le moignon de la victime du bout des doigts. Une brève lumière ambrée se produit au moment du contact entre les doigts de l'Initié et le membre mutilé.

EFFET : A l'instar de ressoudre un membre, ce pouvoir extraordinaire possède une limitation : il ne peut être tenté qu'une seule fois pour chaque blessure. En cas d'échec, la blessure ne pourra plus jamais régénérer. En cas de réussite, les organes repoussent en un temps variant de la semaine (œil, doigt, oreille, ...) à un mois (main, bras, jambe). Le pouvoir peut également faire disparaître totalement une vilaine cicatrice.

4 — SOIGNER UNE BLESSURE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié attrape son poignet et tend sa main ouverte en direction du blessé, dont la blessure se met à luire d'une douce lumière dorée.

EFFET : Ce pouvoir permet de soigner instantanément toute blessure de type physique (plaie, brûlure, noyade et étouffement compris), mais pas les maladies ni les poisons. En cas de réussite, la victime récupère immédiatement 3 points de Vie, si la blessure soignée lui avait fait perdre trois points ou plus. Si la blessure était plus légère (1 ou 2 points), elle est entièrement guérie par le pouvoir, et la victime ne récupère que le nombre de points qu'elle avait perdus (et non pas forcément les 3 points).

Ce pouvoir ne peut être lancé qu'une seule fois pour une blessure donnée, même si une victime pourra bénéficier de plusieurs soins de ce type, si elle souffre de plusieurs blessures. De plus, soigner une blessure ne permet pas de sauver un membre coupé, et encore moins de le régénérer.

5 – SOIGNER UNE MALADIE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié pose sa main sur le front de la victime, qui ressent une douce chaleur se propager dans tout son corps.

EFFET : Ce pouvoir ne peut être tenté qu'une seule fois sur un malade. En cas de réussite, la maladie, quelle qu'elle soit, cesse immédiatement de progresser. Le malade récupère 3 points de Vie (sans dépasser son maximum) et se trouve désormais sur la voie de la guérison. Il aura totalement récupéré ses forces en trois jours.

6 – ANTIDOTE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié tend ses deux mains, paume vers le sol, vers la victime, qui se retrouve nimbée d'une lumière ambre.

EFFET : Antidote permet de neutraliser n'importe quel poison. Si le pouvoir fonctionne, les effets du poison s'interrompent immédiatement. La victime cesse de perdre des points de vie, et est sur la voie de la guérison. En cas d'échec, la victime est toujours empoisonnée et devra guérir par un autre moyen : il n'est pas possible de tenter à nouveau le pouvoir sur cet empoisonnement particulier. En revanche, si la victime est empoisonnée ultérieurement au même type de poison, l'Initié pourra tenter à nouveau ce pouvoir.

MARKAB

LUMIÈRE MYSTIQUE : PURIFICATION

Markab est le Runka primordial à l'origine de la lumière mystique de purification. Certains la trouvent ambiguë car elle représente deux aspects différents. Le premier concerne bien évidemment la purification des forces négatives dans l'élimination pure et simple ou encore dans la transformation en forces positives. Mais le deuxième aspect est plus sombre car il pose le problème de la contamination des forces de lumière par les forces de ténèbres. Doit-on tuer un humain corrompu ? Doit-on achever un Runka trop faible ? La lumière mystique pose éternellement cette question : à partir de quand doit-on purifier quelque chose ou quelqu'un ?

POUVOIRS STELLAIRES

1 – PURIFICATION CARDIAQUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Niveau de Cœur sombre / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié tend son poing fermé vers la shankréature, et projette des ondes lumineuses blanches, concentriques et circulaires, qui frappent le cœur de la créature.

EFFET : Ce pouvoir a la capacité d'affaiblir une shankréature en visant son foyer d'entropie Shankr : le cœur sombre. Si le pouvoir est réussi, le cœur sombre de la shankréature est diminué de 2 niveaux (minimum 1 point). La victime ne peut jamais perdre plus de deux points avec ce sort, mais il est possible de tenter plusieurs fois purification cardiaque sur une même shankréature en cas d'échec, jusqu'à réussir à activer le pouvoir.

2 – COCON RUNKA

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : NA/ VD : 3

DURÉE : 4 heures

MANIFESTATION : L'Initié pose ses deux mains à plat sur le sol et se concentre. Après quelques secondes, un cocon sphérique de 5 mètres de diamètre se forme, centré sur l'Initié.

EFFET : Ce pouvoir permet de créer un champ de force Runka du même genre que celui qui entoure les stallites. Sphérique, d'un diamètre de cinq mètres, le cocon est totalement invisible aux yeux des profanes, seuls des Initiés et des Elus peuvent le distinguer (il leur apparaît translucide). Le champ de force est fixe. Une fois le pouvoir activé, le cocon ne bougera plus, et restera activé durant quatre heures. N'importe quelle créature non contaminée par l'archessence Shankr peut le traverser sans crainte, elle ne s'en rendra même pas compte. En revanche, toute shankréature tentant de pénétrer à l'intérieur de ce cocon subira d'horribles brûlures : l'archessence Shankr contenue dans son sang de met à bouillir ! La brûlure ne se produit qu'au moment où la shankréature traverse le mur invisible. Une fois à l'intérieur, elle ne ressent plus rien. En revanche, au moment de traverser à nouveau le mur pour sortir du cocon, elle s'expose à nouveau à des dommages. Les blessures subies dépendent du niveau de contamination (voir le chapitre sur la menace Shankr, un peu plus loin) :

NIVEAU 1 : 3 points de Dommages.

NIVEAU 2 : 5 points de Dommages

NIVEAU 3 : 7 points de Dommages

NIVEAU 4 : 10 points de Dommages

QUELQUES EXEMPLES DE CONTAMINATION À L'ARCHESSENCE SHANKR

Niveau 1 : Adaptés, animaux légèrement mutés (...).

Niveau 2 : Sombre-fils, humains récemment contaminés, animaux fortement contaminés (...).

Niveau 3 : shankréatures mineures : Ecorché, Ghost Entonnante, Hurlant, ...

Niveau 4 : shankréatures majeures : Seigneur du Fléau

L'armure de la victime ne la protège pas. En revanche, elle a droit à un jet de Résistance pour limiter les dommages.

En général, la douleur ressentie est telle que la shankréature s'éloigne immédiatement du cocon en hurlant. Une créature particulièrement intelligente et surmotivée devra néanmoins réussir un test de Trempe + Surmonter contre un SR égal aux points de Dommages qu'elle a subis pour éviter de crier et pour résister à la tentation de s'enfuir. Une créature faiblement contaminée, on le voit, peut donc réussir tromper la vigilance des Initiés et traverser le cocon sans montrer de signe de douleur.

3 – CONSUMER LA DARKESSENCE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié pointe les cinq doigts de sa main vers la cible. Cinq rayons de lumière blanche, semblables à des lasers, sont projetés et frappent la cible.

EFFET : Ce pouvoir permet de détruire l'archessence Shankr, soit à l'état brut (1 litre est détruit chaque fois que le pouvoir est activé), soit dans le sang d'une shankréature : cette dernière subit alors une brûlure, proportionnelle à sa propre contamination.

NIVEAU 1 : 1 point de vie perdu

NIVEAU 2 : 2 points de vie perdus

NIVEAU 3 : 4 points de vie perdus

NIVEAU 4 : 8 points de vie perdus

L'armure de la cible ne la protège pas contre ce type de blessure. De plus, la victime n'a PAS LE DROIT à un jet de Résistance pour limiter les dommages. L'Initié peut lancer plusieurs fois le pouvoir contre une même cible.

Pour connaître le niveau de contamination à l'archessence shankr, reportez-vous au chapitre consacré à la menace Shankr, un peu plus loin. Des exemples sont fournis dans l'encadré ci-contre. En cas de doute, c'est le MJ qui estime le niveau de contamination de la cible.

4 – DÉCONTAMINATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié, tendant ses deux mains en direction du lieu visé, projette une multitude d'étincelles argentées, qui se répandent sur toute la surface de la zone décontaminée.

EFFET : Ce pouvoir permet d'éliminer toute trace résiduelle de Darkessence, microbes, virus et autres bactéries à l'intérieur d'une zone couvrant 20 mètres cubes au maximum. Quiconque s'installera dans le sanctuaire ainsi purifié ne court plus le moindre risque d'attraper une maladie ou d'être contaminé par de faibles doses d'archessence Shankr. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur des êtres vivants et ne disperse pas la radioactivité.

5 – HALO ANTI-RADIATIONS

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié, fixant la cible, projette par son front un rayon translucide bleu. Le bénéficiaire est alors entouré d'un halo pulsant de couleur bleue.

EFFET : Le bénéficiaire est totalement protégé contre les effets néfastes de la radioactivité pendant toute la durée du pouvoir. Le halo bleu qui l'entoure le suit dans ses déplacements.

6 – PURIFIER L'ÂME

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié ferme les yeux et se concentre sur le bénéficiaire, dont les yeux deviennent dorés et miroitants.

EFFET : Ce pouvoir permet de purifier l'âme et les pensées du bénéficiaire (qui peut être l'Initié lui-même, bien entendu). Si purifier l'âme est correctement activé, le bénéficiaire parvient à voir les Lignes de Vie pendant toute la durée du pouvoir. Précisons que seuls les Initiés Kyrim possèdent cette faculté à l'état naturel, sans avoir besoin d'activer un pouvoir.

ORION

LUMIÈRE MYSTIQUE : VÉRITÉ

La lumière mystique du stellaire d'Orion est celle de la Vérité Cosmique. Elle incarne la notion même de la vraie nature de l'univers et de la place de chaque création dans l'Ordre stellaire. Une légende raconte qu'il y aurait eut un premier Runka et qu'il ne serait autre qu'Orion, la lumière originelle. Ce n'est pas pour autant que les Orions se considèrent comme supérieurs à leurs frères mais ils adoptent parfois une attitude paternaliste en tant que gardiens de l'ultime vérité. Nimbés d'une aura de mystère, les Runkas de ce stellaire sont parmi les plus puissants et les Stallites qu'ils illuminent sont souvent emplis d'une fierté inconsciente.

POUVOIRS STELLAIRES

1 – PERCEPTION ACCRUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié se concentre sur le bénéficiaire, dont les yeux (blanc de l'œil compris) prennent une teinte bleue phosphorescente.

EFFET : Ce pouvoir permet d'accroître la perception sensorielle de la cible. Elle bénéficie de trois dés supplémentaires pour tous ses jets impliquant la Caractéristique Sens.

2 – SENS DU DANGER

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Une auréole pourpre lumineuse se forme au-dessus de la tête du bénéficiaire.

EFFET : Ce pouvoir confère à son bénéficiaire une sorte de sixième sens le prévenant de la proximité d'un danger potentiel, qu'il s'agisse d'un ou de plusieurs ennemis animés d'intentions directement hostiles, de shankréatures, de boubiers. S'il sait qu'un danger est imminent dans le rayon d'action du pouvoir (100 mètres), le bénéficiaire, en revanche, est incapable d'en déceler la source exacte.

3 – ANTICIPATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Agilité / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié fixe la cible du regard, dont les yeux se mettent à produire une légère lumière mauve.

EFFET : Ce pouvoir ne peut servir qu'à l'Initié lui-même (il ne peut en faire profiter une tierce personne). Lorsqu'il parvient à le lancer sur une cible, l'Initié sera très difficilement surpris par celle-ci, puisqu'il devient capable d'anticiper la plupart des gestes et des intentions de son adversaire. En situation de combat, cet avantage se traduit par un bonus en initiative de +3 dés. Ce bonus n'est applicable que si l'Initié a consacré au minimum 1 point de son Potentiel de Combat à l'Initiative (s'il décide de ne pas dépenser de dés en Initiative pour une Passe, son Initiative reste à zéro). Anticipation ne fonctionne que sur un adversaire à la fois. Si l'Initié veut anticiper les gestes d'un autre adversaire, il devra activer un nouveau pouvoir, en se basant sur la valeur d'opposition propre à cet autre adversaire.

4 – CONSCIENCE COSMIQUE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Sens / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le visage du bénéficiaire devient noir et constellé d'étoiles.

EFFET : Conscience cosmique est un étrange pouvoir permettant de « sentir » les choses, l'écosystème environnant, l'ancienneté de traces aperçues... Le bénéficiaire pourra notamment détecter les causes naturelles ou artificielles d'une situation donnée, verra des indices que d'autres ne remarquent pas, etc.. Par exemple, le pouvoir permettra au bénéficiaire de savoir depuis combien de temps quelqu'un est passé par là (jusqu'à 1 semaine). L'interprétation des effets précis de ce pouvoir est laissée à l'appréciation du Meneur de Jeu.

5 – DÉTECTER LES MENSONGES

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Une lumière blanche invisible aux yeux des profanes se dégage de la bouche de la cible.

EFFET : Ce pouvoir permet à l'Initié de savoir si la cible visée dit la vérité ou pas. Quand cette dernière ment, la lumière blanche dégageée par sa bouche devient rouge. Seuls des Initiés ou des Elus sont capables de voir cette lumière.

6 – DÉTECTER LES AURAS

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Un halo blanc plus ou moins puissant entourant la cible apparaît aux yeux de l'Initié.

EFFET : Ce pouvoir est une version beaucoup plus puissante de la capacité naturelle que possède chaque Initie à déceler la présence d'un autre Initie (en regardant sa prunelle). Grâce à détecter les auras, l'Initie est capable de détecter immédiatement et de manière beaucoup plus précise l'aura de ses semblables. Il saura non seulement s'il s'agit d'un Elu ou d'un simple Initie, mais il connaîtra également son statut et sa Maison s'il y a lieu.

SIRIUS

LUMIÈRE MYSTIQUE : SAGESSE

Les Runkas du stellaire Sirius ont choisi la Sagesse comme expression de la lumière mystique. Cette facette des forces créatrices et lumineuses représente le rôle de la réflexion et de la méditation dans le combat éternel contre les ténèbres. Leur philosophie est de préférer une attitude réfléchie et posée à toute action impulsive et forcément inefficace. Cet état d'esprit n'a rien à voir avec un quelconque refus de violence. Ceux-ci ont choisi une action de purification offensive mûrement réfléchie et intelligemment organisée. Les Runkas de Sirius dotent leurs adeptes de pouvoirs influant sur la réflexion, la communication et le calme.

POUVOIRS STELLAIRES

1 – CONCENTRATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le bénéficiaire ferme les yeux, et des étincelles lumineuses dorées dansent autour de sa tête.

EFFET : Ce pouvoir accroît les capacités de concentration du bénéficiaire, qui parvient à réfléchir plus facilement, à accéder plus vite et mieux aux informations stockées dans ses neurones. Il bénéficie de deux dés supplémentaires à lancer pour tous ses jets d'Erudition.

2 – TÉLÉPATHIE ACTIVE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Un cercle lumineux doré se forme sur le front du bénéficiaire.

EFFET : Ce pouvoir permet au bénéficiaire d'envoyer par télépathie des émotions fortes (peur, haine, colère, tristesse, amour), mais pas de mots ni de phrases. Quiconque situé à moins de 100 mètres du bénéficiaire pourra ressentir les émotions projetées par le bénéficiaire, pendant toute la durée du pouvoir. Le bénéficiaire a le choix d'envoyer ses émotions à qui il le veut : toute personne se trouvant dans la zone d'action du pouvoir, ou s'il préfère, un ou plusieurs individus « récepteurs » qu'il aura choisis.

3 – TÉLÉPATHIE PASSIVE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Un cercle lumineux ambre se forme sur le front du bénéficiaire.

EFFET : Ce pouvoir permet au bénéficiaire de ressentir les émotions fortes (peur, haine, colère, doute, amour, ...) qui émanent de son entourage. Il peut se concentrer sur toutes les émotions produites dans le rayon d'action du pouvoir, ou au contraire sélectionner un ou plusieurs individus « émetteurs ». Le pouvoir ne permet pas de capter de mots ni de phrases.

4 – FUSION MENTALE

PORTÉE : Toucher

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié doit poser la main sur le front de la cible, qui fait de même avec lui.

EFFET : Fusion mentale est un pouvoir permettant à l'Initié de partager des souvenirs avec une cible. Le pouvoir n'est utilisable qu'avec une personne consentante (ou non douée de raison, comme un animal). Pendant toute la durée du pouvoir, les pensées des deux individus ne font plus qu'une, les souvenirs sont partagés. L'Initié et la cible voient surtout des images, enfouies dans leur mémoire consciente ou inconsciente. Il est possible de rechercher des informations spécifiques dans la mémoire de l'autre personne, à condition de se concentrer fortement (jet de Prestance pur, SR 1, une seule tentative par Passe).

5 - DÉSINCARNATION

PORTÉE : 300 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 3

DURÉE : 10 secondes

MANIFESTATION : L'Initié sombre dans l'inconscience tandis que son ectoplasme, invisible pour tous, quitte son corps.

EFFET : Ce pouvoir, uniquement utilisable par l'Initié qui le possède, lui permet de quitter son enveloppe charnelle et de parcourir les alentours sous forme d'ectoplasme volant. L'ectoplasme ne peut communiquer avec personne, ne peut pas agir physiquement et ne peut pas lancer de pouvoir. En revanche, sa perception auditive et visuelle est normale. Il se déplace à une vitesse de 30 mètres par seconde, soit un peu plus de 100 km/h. A l'issue des dix secondes, où qu'il soit, l'ectoplasme réintègre le corps de l'Initié.

L'esprit volant peut traverser virtuellement n'importe quoi, mais il sera ralenti en fonction de la densité du matériau traversé. Chaque fois que l'ectoplasme tente de traverser un être ou un objet, le MJ réclamera un jet de Trempe pur, en se référant au SR correspondant à la densité du matériau correspondant (voir tableau ci-contre). Si le SR n'est pas atteint, l'ectoplasme perd une seconde et ne parvient pas à traverser le matériau. Si le SR est atteint ou dépassé, il peut progresser d'une seconde pleine, soit 30 mètres au maximum.

DÉSINCARNATION

Matériau

Seuil de Réussite

Créature animale, Cuir	SR 1
Bois, verre	SR 2
Métal ordinaire, béton	SR 3
Métal dur (titane)	SR 4
Diamant	SR 5

6 - APAISER LA COLÈRE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Hargne / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié tend la paume de sa main vers la cible. La paume dégage une douce lumière jaune.

EFFET : Ce pouvoir permet de calmer les pulsions violentes d'une créature. Apaiser la colère fonctionne beaucoup mieux sur un animal que sur un être humain. En cas de réussite, un animal évitera de passer à l'attaque, et se montrera relativement docile. Un être humain, lui, sera apaisé, mais ne sera pas soumis pour autant. Ce pouvoir ne supprime pas non plus la méfiance qu'il pourrait avoir vis-à-vis de l'Initié.

SOL

LUMIÈRE MYSTIQUE : ENERGIE

Selon une croyance propre à certains Clans, chaque Runka posséderait un jumeau stellaire quelque part dans l'univers. Les deux frères se sentiraient alors irrésistiblement liés l'un à l'autre et feraient tout pour se rejoindre. Les légendes de ces deux clans affirment que les Runkas primordiaux Sol et Alphard sont les premiers jumeaux stellaires et qu'ils se sont réunis dans le système solaire. Leurs lumières mystiques sont donc proches et complémentaires mais leurs tempéraments sont bien différents. Sol incarne l'énergie, une des douze forces créatrices de l'univers. Elle représente la force raffinée, la puissance mesurée et calculée, sans débordement.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - ROBUSTESSE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : Le corps du bénéficiaire se met à crépiter d'énergie chaque fois qu'il effectue un geste brusque.

EFFET : Ce pouvoir augmente la résistance physique du bénéficiaire aux coups et aux blessures. Pendant toute la durée du pouvoir, le bénéficiaire dispose de trois dés supplémentaires pour tous ses jets de Résistance, et notamment ceux lui permettant de diminuer les dégâts subis (test d'encaissement).

2 - ENERGIE VITALE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : Le corps du bénéficiaire émet un puissant flash de lumière blanche au moment où le pouvoir est activé.

EFFET : Ce pouvoir est essentiellement utilisé pour contrer le pouvoir Drain que possèdent la plupart des shankréatures. Lorsqu'une victime a perdu de l'Energie à la suite d'un Drain, elle peut récupérer une partie de l'Energie perdue grâce au pouvoir énergie vitale. Chaque fois que l'Initié réussit à lancer son pouvoir, il fait récupérer un point d'Energie à la victime, la récupération maximale ne pouvant jamais dépasser 3 points (ni le niveau d'Energie dont disposait la victime avant de se faire drainer).

3 - RAJEUNISSEMENT

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 24 heures

MANIFESTATION : Le corps du bénéficiaire est faiblement irradié d'une lumière orangée, avant de se mettre à rajeunir en quelques secondes.

EFFET : Ce pouvoir permet de faire rajeunir le bénéficiaire de une à trente années (au choix de l'Initié). Ce rajeunissement ne peut ramener le bénéficiaire en dessous d'un âge apparent de 25 ans. L'effet est essentiellement esthétique (le bénéficiaire ne gagne aucun dé supplémentaire dans ses Caractéristiques ou ses Connaissances). De plus, à l'issue des 24 heures, le bénéficiaire reprend son âge normal.

4 - VIGUEUR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

MANIFESTATION : L'Initié pointe son index sur la cible. Au moment où le pouvoir est activé, une lumière blanche émane de la poitrine du bénéficiaire, au niveau du cœur.

EFFET : Vigueur confère un point d'Energie supplémentaire au bénéficiaire (qui peut, bien entendu, être l'Initié lui-même). Ce point d'Energie est provisoire, et devra être utilisé par le bénéficiaire pendant la durée du pouvoir (10 Passes).

5 — ENDURANCE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 1 Passe

MANIFESTATION : L'Initié se concentre sur le bénéficiaire, dont la peau prend une teinte laiteuse et lumineuse avant de revenir à sa couleur normale.

EFFET : Ce pouvoir permet de faire baisser d'un point les dommages notés dans le compteur Intempéries du bénéficiaire. L'effet n'est pas provisoire mais permanent, et il est possible de lancer plusieurs fois Endurance sur une même cible.

6 — CARBURANT

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : NA / VD : 4

DURÉE : 1 heure

MANIFESTATION : L'Initié touche son front d'une main et tend l'autre main vers le moteur visé. Tous les rouages se mettent à produire une légère lumière dorée au moment où ils s'activent. Cette lumière se maintiendra pendant toute la durée du pouvoir.

EFFET : Ce pouvoir ne peut être lancé que sur un moteur utilisant un carburant (huile, rûeg, ...). Il fonctionne donc sur les moteurs à vapeur équipant les véhicules de type Fracas, Juggernaut, landeur et les navires à aube, mais pas sur les véhicules fonctionnant à l'énergie éolienne (chars à voile, voiliers, etc.), et a fortiori, pas non plus sur les engins tractés par des animaux. Le pouvoir se substitue au carburant et confère une autonomie d'une heure au véhicule à vitesse de croisière. Si le pouvoir peut fonctionner sur d'énormes véhicules, il ne peut pas faire avancer des engins aussi gigantesques que le Léviathan. La masse totale du véhicule ne doit pas dépasser les 100 tonnes.





Son visage m'obsède encore...
C'est, je crois, la seule
et unique fois, que j'ai rechigné
à tuer l'un de ces monstres.
Contre l'avis du prôneur,
j'ai exigé qu'on l'enterre.
Comme un homme.

CHAPITRE 4
**LA MENACE
SHANKR**



Le Shankr constitue la quatrième composante des forces de Sombre-Terre, et c'est sans doute celle qui s'éloigne le plus des concepts auxquels les hommes ont tendance, instinctivement, à se rattacher. Ce n'est donc pas un hasard si l'humanité, dans sa grande majorité, considère les serviteurs du Shankr comme l'incarnation du mal, même si, à proprement parler, on ne peut parler de bien et de mal pour décrire les entités Runkas et Shankr. Dans les faits, le Shankr est assimilé à l'ennemi commun, le seul susceptible de rallier contre lui des hommes de toutes origines et de toutes convictions. Des quatre forces en présence, le Shankr est aussi, pour le moment, la plus puissante et la plus influente. N'oublions pas que l'évolution de la Terre en Sombre-Terre est la conséquence directe de l'arrivée cataclysmique du Seigneur Shankr sur notre planète.

UNE OPPOSITION ANCESTRALE

L'opposition entre l'ombre et la lumière, l'ordre et le chaos, ne sont donc pas les simples inventions d'une humanité en quête de mythes et de croyances. Il s'agit du principe fondateur à la base de la stabilité de l'Univers : pas de ténèbres sans lumière et pas d'ordre sans chaos. Les forces créatrices et destructrices assurent le bon fonctionnement de la Balance Cosmique. Si les forces positives sont incarnées par les Runkas, les forces négatives sont représentées par des entités aussi anciennes que le concept même de destruction et de vide : les Shankr.

Il est impossible de savoir qui, des Shankr ou des Runkas, sont nés les premiers et s'ils sont apparus avant ou après la création de l'Univers.

LES PULSATIONS DE L'UNIVERS

Les Shankr ne perçoivent pas la Guerre Cosmique Éternelle comme une succession de victoires ou de défaites contre les Runkas. Il s'agit plutôt d'un cycle immuable auxquels ils obéissent et contre lequel aucune force ne pourra jamais s'élever. L'Univers est régi par la loi des Pulsations, dont Shankr et Runkas ne sont que les agents inconscients. Au départ, il existe ce que les Initiés appellent la Force Créatrice Originelle et que les scientifiques ont baptisé " Big Bang ". Cet événement incroyable, qui a donné naissance aux Shankr et aux Runkas en même temps que l'Univers, a marqué le commencement de la Guerre Cosmique Éternelle. Shankr et Runkas se livrent depuis à un combat dont l'évolution influence directement notre Univers. Lorsque les Runkas sont sur le chemin de la victoire, l'Univers est en expansion et la vie prolifère. Mais quand c'est au tour des Shankr de remporter plusieurs batailles, l'Univers se rétracte et la création perd du terrain. Parfois les Shankr sont suffisamment proches de la victoire pour provoquer l'effondrement de l'Univers sur lui-même et le Néant Originel réapparaît alors. C'est cela que l'on appelle une Pulsation : la Force Créatrice Originelle intervient et remet en place l'échiquier pour que, à nouveau, Shankr et Runkas puissent s'affronter.

NAISSANCE DES SHANKR

LES TROUS NOIRS

Si les Runkas naissent dans des étoiles, les Shankr tirent leur origine des trous noirs. Cet état de fait impose une certaine ambiguïté dans la nature des Shankr puisque l'on peut admettre que les trous noirs sont d'anciennes étoiles. On peut par conséquent se demander si les Shankr ne seraient pas d'anciens Runkas fatigués qui auraient perdu leur force lumineuse et qui auraient littéralement inversé leur polarité pour survivre. Cette question, qui fascine nombre d'Initiés des Maisons de l'Alliance et de la Septième Maison, restera certainement sans réponse, puisque Runkas et Shankr, eux-mêmes, n'ont absolument pas conscience de ce genre de considérations.

HISTOIRE DU SHANKR SUR TERRE

L'histoire du Shankr rejoint celle de la Terre quelques 65 millions d'années en arrière. La guerre cosmique avait attiré plusieurs Shankr et Runkas dans notre système solaire. La lutte, qui se poursuivait sur des dizaines de milliers d'années, aboutit à la retraite des entités Shankr, qui quittèrent notre galaxie pour se ressourcer et absorber l'énergie d'autres astres stellaires. Les Runkas survivants, très affaiblis partirent se régénérer sur Sol. Mais les plus faibles d'entre eux ne purent quitter la Terre et s'enterrèrent profondément, afin de se rapprocher du noyau de magma chaud et apaisant et de reconstituer ainsi leurs forces. Des millions d'années s'écoulèrent avant que ces Runkas terrestres ne sortent de leur torpeur. Durant leur long sommeil, l'espèce humaine avait fait son apparition et pris possession de la planète. Ce fut le début du premier âge d'Or, qui vit l'humanité vénérer les Runkas, qui en retour leur dispensaient leurs grâces.

Aux confins de notre univers, les Shankr qui avaient participé à la première bataille de Sol avaient pleinement récupéré de cet affrontement titanique. Ils perçurent un appel lointain, apparemment à leur intention, les intimant d'éliminer les géants de lumière reposant sur une planète (message en réalité émis par Gaïa, voir le chapitre La Réaction Gaïa). Sillonnant l'espace pour trouver la provenance de l'appel, plusieurs Shankr finirent par le repérer, il y a environ 12 000 ans. Sur Terre, une pluie de météorites cataclysmique marqua le début d'un nouvel affrontement entre les Ténèbres et la Lumière. L'humanité fut balayée comme un fétu de paille par ce premier cataclysme, prise en étau par ces deux armées terrifiantes. Les pertes furent nombreuses de part et d'autre, et la balance finit par tourner en faveur des Runkas au cours d'une ultime bataille qui vit le départ des Shankr. Mais la courte victoire des Runkas fut lourde de conséquences. Les Géants de Lumière, essaimés sur toute la surface du globe terrestre, durent retourner à la terre une nouvelle fois, exsangues. Les Shankr quittèrent la planète sous une forme quasi immatérielle, leur corps, toujours changeant, durement éprouvé par le contact du feu et de la lumière sacrée. Ils retournèrent à l'endroit même de leur provenance. Ce répit permit à l'humanité de se reconstruire, dirigée habilement et désormais secrètement par les Maisons d'Initiés nouvellement créées.

LE GRAND CATACLYSME

En 12.000 années, l'essor insufflé par les Maisons dépassa de très loin toutes les espérances. Presque toutes les traces du passage des Shankr furent annihilées et l'humanité florissante évolua,

dans l'ignorance - savamment entretenue par les Initiés - de l'existence des Géants de Lumière endormis. Sa civilisation se développa considérablement, jusqu'à devenir capable, elle aussi, d'explorer l'espace. Mais l'espèce humaine fut trahie par les siens. Les membres survivants de la Septième Maison, la Maison Harckon bannie et éradiquée il y a des milliers d'années par les autres maisons pour avoir succombé aux attrait de l'Obscur, commirent l'irréparable. Ne se contentant plus d'étudier l'archessence shankr, le sang des Shankr aux terrifiantes capacités de contamination, les Elus de la Septième Maison se servirent des pouvoirs terrifiants qu'ils avaient acquis pour appeler leur nouveau maître, le Seigneur Shankr. En 2054, l'union de la technologie et de la magie noire de la Maison permit d'envoyer partout dans l'Univers un appel aux Shankr. Ce message étrange fut bien reçu par les Shankr, mais contrairement à la fois précédente, ils en comprirent la teneur et la provenance. Les souvenirs se ravivèrent, l'affront subi les frappa de plein fouet et ils décidèrent d'agir. Seul l'un d'entre eux, puissant parmi les siens et relativement épargné lors du dernier affrontement, put y répondre. Il fut envoyé comme émissaire, se rendant dans le système de Sol en chevauchant une gigantesque comète, que les hommes surnommèrent « Lune Noire ». A l'approche de l'atmosphère terrestre, la Lune Noire se scinda en une multitude de gigantesques monolithes au pouvoir destructeur individuel effroyable. Une grosse partie de ces corps célestes évita la Terre, mais ceux qui ne manquèrent pas leur cible provoquèrent un cataclysme inimaginable, baptisé Grand Cataclysme, dont les conséquences sur la planète dépassèrent de loin celles du premier conflit terrestre. Des milliards d'hommes périrent par cause directe, d'autres à cause des maladies, du manque de nourriture ou de la folie de leurs congénères. La géographie fut bouleversée, des mers disparurent, des montagnes se créèrent, les plus grands centres technologiques furent détruits. Le noir-nuage s'éleva et enveloppa de son sombre linceul la totalité de la planète. Même les Elus de la Maison Harckon furent surpris par la violence de la réponse et ils payèrent autant les frais de la venue de leur Dieu Ténébreux que le reste de l'humanité. Le Shankr resta accroché au plus gros des fragments de la Lune Noire. La traversée de l'atmosphère le brûla profondément, mais déjà, il se gorgeait de la peur et de la douleur engendrées par l'apocalypse naissante, ce qui lui permit d'ériger ces sentiments autour de lui tel un bouclier protecteur. C'est à une vitesse hors du commun que sa course rencontra la surface terrestre, là d'où venait l'appel, près de la mer d'Aral, en Asie. Le choc éprouva durement le Shankr, mais au-delà de sa douleur il devait avant toute chose camoufler sa présence. Dans un dernier effort, il pénétra loin sous la surface, à l'abri d'yeux indiscrets. Le temps du repos viendrait après...

LA COLONISATION

Durant les dizaines d'années qui suivirent, une micro-seconde à l'échelle d'entités de son acabit, le Shankr s'édifia un véritable palais souterrain, aux dimensions extravagantes. Sa salle du trône terminée, il tissa, avec son propre corps, un cocon protecteur lui permettant de se plonger en léthargie consciente : il lui fallait à tout prix retrouver ses ennemis tout en se régénérant. Malgré sa faiblesse, il parvint à ressentir la détestable lumière de ses adversaires ancestraux en divers point du globe, là où se trouvent les puits de lumière. Mais ce ne furent pas les seules impressions qu'il eut en retour. Il perçut aussi, bien que très faiblement, une puissance naissante en provenance de la planète ou de ses résidents, similaire à l'énergie des deux appels cosmiques qu'il avait reçus.

Comprenant le caractère exceptionnel de la situation, le Shankr fit venir à lui les créatures corrompues par des siècles de présence d'archessence sombre sur la planète - les monstruosités qu'on nomme shankréatures - et leur intima l'ordre de lui ramener des informations sur les géants de lumière. Lui-même s'auto-mutila, afin de baigner les abords de son sanctuaire d'une archessence sombre pure, visant à corrompre de plus en plus loin toutes les créatures vivantes s'approchant de son sanctuaire. Pour mieux comprendre l'environnement de cette planète et ses étranges habitants, en majorité acquis à ses ennemis, le Seigneur Shankr créa les Seigneurs du Fléau, six shankréatures façonnées à partir d'archessence pure et d'êtres humains ou animaux, six incarnations parfaites de chacune de ses Singularités. Ces lieutenants, capables de comprendre ses ordres et de communiquer avec les hommes, pourraient le servir mieux que quiconque. Les Seigneurs du Fléau entrèrent en contact avec les Initiés de la Maison Harckon, et posèrent les bases de l'empire shankr : les uns commanderaient aux shankréatures la volonté du maître suprême, les autres fédéreraient tous les humains qui s'étaient détournés et haïssaient la lumière sous le nom de Konkall. C'est aussi grâce à la Septième Maison que le Shankr trouva enfin le moyen de contrôler ses rejets où qu'ils soient : en se servant du noir-nuage, composé de poussières denses en suspension dans les couches basses de l'atmosphère, le Seigneur put tisser une Toile d'Ombre tout autour de la planète, qui lui servirait à étendre sa conscience de façon spontanée.

L'ATTENTE

Près de trois siècles après son arrivée sur Terre, le Seigneur Shankr se pose d'innombrables questions sur ses ennemis ancestraux. Bien qu'il soit persuadé de leur présence sur cette planète, il ne comprend pas le manque de réaction des Runkas face à la situation présente. Le Shankr, lui, possède désormais un vaste empire qui s'étend sur la quasi-totalité d'Asia, également surnommé Continent Noir. Ses légions de shankréatures ne cessent de grossir, et malgré le peu de lieutenants dont il dispose, ses volontés sont respectées au pied de la lettre. Sa trop grande confiance lui a fait néanmoins commettre l'erreur de sous-estimer les humains dévoués aux Runkas, et l'expédition Sarkesh (voir le chapitre sur L'Alliance Runka) a permis à l'humanité de découvrir sa présence sur Terre, qu'il voulait pourtant dissimuler le plus longtemps possible.

320 P.A... AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, quelque 320 années après le Grand Cataclysme - soit l'équivalent de l'an 2374 de l'ancien calendrier chrétien - le Seigneur Shankr sait qu'il a été percé à jour et ne possède pas les moyens d'entrer en conflit direct avec ses ennemis, même affaiblis. Mais il continue de réunir ses forces pour bientôt faire déferler sur l'humanité les pires de ses engeances. Peu à peu, il sort de sa léthargie et se dirige vers son plein éveil. Son pouvoir sur la Toile d'Ombre s'agrandit de jour en jour, si bien que dans un futur proche, le Shankr devrait pouvoir contrôler l'ensemble de ses créatures simultanément.

Les trompettes de la bataille finale commencent à se faire entendre, et le Shankr craint qu'elles ne retentissent trop tôt, car il ne se sent pas encore prêt. Il a cruellement besoin d'alliés pour l'aider à renforcer son assise sur ce monde, des frères Shankr qu'il lui faut faire venir à tout prix...

ASPECT ET SINGULARITÉS DU SHANKR

LES SINGULARITÉS

A l'image des Lumières Mystiques Runkas, l'essence même des Shankr est divisée en plusieurs Singularités. Au nombre de six, elles font toutes intégralement partie du pouvoir d'un Shankr. Si un Runka est membre d'une famille définie par une des douze Lumières Mystiques, un Shankr, lui, est possédé par l'ensemble des six Singularités à la fois. Ténèbres, Peur, Mensonge, Chaos, Douleur et Froid sont les six aspects de la toute-puissance destructrice et corruptrice des Shankr.

TÉNÈBRES

Avec le Chaos, les Ténèbres sont la composante principale du pouvoir shankr. C'est cette Singularité qui est à l'origine du combat primordial de l'ombre contre la lumière. Elle est tellement présente dans l'essence des Shankr qu'elle définit leur apparence, faite d'ombres mouvantes et insaisissables. Les Ténèbres représentent à la perfection le combat contre les Géants de Lumière.

CHAOS

La Singularité du Chaos combine de multiples facettes. Elle incarne tout d'abord la lutte entre l'ordre et le chaos dans l'organisation de l'Univers, ce en quoi elle est nécessaire au bon fonctionnement de la Balance Cosmique. Mais elle représente aussi la destruction et, par-là même, l'annihilation de toute trace de vie. Le Chaos est la deuxième Singularité en ordre d'importance, car elle est encore liée à l'essence même des Shankr.

FROID

Cette Singularité est duale, car elle incarne à elle seule deux aspects qui sont le Froid et le Vide. D'une importance capitale, elle est liée à l'environnement même qui a donné naissance aux Shankr. Mais le Froid et le Vide représentent également l'absence de vie, contrairement au Chaos qui est l'agent destructeur de toute forme de vie.

DOULEUR

La Douleur marque le début de la deuxième partie des Singularités. Les trois premières étaient liées à la nature même du Shankr alors que les trois suivantes représentent l'influence qu'exerce le Shankr sur son environnement. La Douleur est un aspect fondamental du pouvoir sombre car c'est cette Singularité qui est à l'origine de la crainte inspirée par les Shankr. Les hommes ont, gravées en mémoire, des scènes de torture et des souvenirs de douleurs intenses qui les paralysent littéralement devant toute manifestation du pouvoir shankr.

PEUR

La Peur, conséquence de la présence du Shankr, fait partie intégrante de son essence. Partout où il existe une trace quelconque de Shankr, la Peur s'installe et envahit peu à peu les esprits. Cette Singularité représente l'arme ultime des forces shankr, car elle paralyse la riposte adverse. Le Seigneur Shankr compte bien sur cet effet de Peur pour retarder au maximum la réaction des Initiés sur Sombre-Terre.

MENSONGE

Le Mensonge est lié à la fois à la nature du Shankr et à ses méthodes. Cette Singularité représente la perfidie, la corruption et la trahison qui sont monnaies courantes dans le pouvoir sombre. Le Mensonge est également ce qui permet au Seigneur Shankr de se cacher aux yeux des mortels et de camoufler les agissements de ses sbires à la surface de Sombre-Terre.

LES ENFANTS DU VIDE

Le Seigneur Shankr est loin d'être le seul représentant de son espèce dans l'Univers et on peut globalement estimer qu'il existe à peu près autant de Shankr que de Runkas. Cependant, et heureusement pour eux, les Initiés n'ont à faire qu'à un seul Enfant du Vide, qu'ils ont nommé Seigneur Shankr. Mais celui-ci n'est en rien différent de ses frères et fonctionne selon le même principe.

APPARENCE

Les Shankr ont une apparence changeante qu'ils peuvent modifier à loisir grâce à la Singularité du Mensonge, qui est partie intégrante du pouvoir sombre. En théorie, aucun humain n'est jamais revenu vivant d'une entrevue avec un Shankr, mais certains sont parfois victimes de visions à l'occasion desquelles ils peuvent discerner l'apparence d'une entité noire.

La plupart du temps, les Shankr revêtent une apparence complexe composée d'ombres fugitives et menaçantes qui s'organisent en un corps difforme et sans logique. Certains affirment l'avoir vu en rêve prendre des allures de brouillard envoûtant et obsédant, désireux d'occuper le maximum d'espace en allongeant de longs tentacules d'ombre capables de pénétrer les esprits de ses créatures de l'Obscur. Une apparence plus symbolique utilisée par le Seigneur Shankr, en s'inspirant des craintes des hommes, est celle d'une silhouette arachnéenne asymétrique, dotée d'une tête reptilienne malsaine. La croyance la plus répandue est que le Shankr ne contrôle pas son apparence et qu'elle se façonne d'elle-même en s'inspirant des peurs et des angoisses qui l'entourent. Le Shankr, en effet, inspire la peur et s'en nourrit.

MODE DE PENSÉE

Il paraît ambitieux de décrire en quelques lignes la manière dont réfléchit une entité aussi complexe qu'un Shankr. Cependant, les plus fidèles serviteurs du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre, tels que les membres de la Maison Harckon, peuvent témoigner de quelques traits caractéristiques majeurs.

Tout d'abord, il est évident que la réflexion d'un Shankr (si l'on peut parler en ces termes) n'a rien à voir avec celle qu'un humain pourrait exprimer. Un Shankr est une entité vieille de plusieurs milliards d'années, qui agit plus par pulsion et envie que par réflexion et intrigue. Contrairement aux Runkas ou encore à Gaïa, les Shankr ne font pas de plans à long terme (à l'échelle d'un Shankr bien entendu) et sont plutôt soumis à des impulsions « bestiales ». De plus, le Shankr a tendance à voir ses serviteurs comme des excroissances de lui-même plutôt que comme des êtres pensants et indépendants. La notion d'esclavagisme est, par conséquent, incontournable au sein des



forces shankr et une dévotion extrême (pouvant aller jusqu'au sacrifice de sa propre vie) est imposée aux serveurs pour pouvoir bénéficier du pouvoir sombre.

LES OBJECTIFS DU SHANKR

Malgré leur nature chaotique, force est de constater que les Shankr obéissent à un plan sensé leur permettre de remporter la Guerre Cosmique Éternelle. Ce plan, globalement toujours le même, passe par quatre étapes majeures, jusqu'à la victoire finale.

L'OPPOSITION AUX RUNKAS

Le schéma le plus simple reproduit par les Shankr est celui de l'opposition aux Runkas. Partout où les Géants de Lumière agissent, les Enfants du Vide se doivent de leur nuire au maximum, jusqu'à faire échouer leurs plans. En fait, la Guerre Cosmique Éternelle ressemble bien plus à une chasse au Runka qu'à un véritable combat. Non pas que les Shankr dominent l'affrontement, mais ceux-ci occupent la majeure partie de leurs forces à poursuivre les Runkas alors que ces derniers se consacrent davantage à l'aboutissement de leurs propres projets. L'opposition aux Runkas est liée à la Singularité des Ténèbres.

LA DESTRUCTION DE LA VIE

Les Shankr se doivent d'imposer le vide et la mort partout où ils passent. Là encore, il s'agit de gagner du terrain contre les Runkas qui dépensent une énergie considérable à favoriser la vie dans l'Univers. Les Shankr sont à la recherche de la moindre parcelle de vie, dont ils se nourrissent, pour mieux la réduire à néant. La destruction de la vie est certainement le devoir le plus important d'un Shankr, car toute vie créée par un Runka est un allié potentiel pour les Êtres de Lumière, qu'il vaut mieux détruire avant qu'il ne devienne gênant. L'Homme en est un exemple parfait, puisque les Initiés constituent aujourd'hui un rempart imposant contre les agissements du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Le but du Shankr est donc d'annihiler la vie à sa source, avant qu'elle ne se développe et ne prenne de l'ampleur. La destruction de la vie est liée à la Singularité du Froid et du Vide.

L'IMPLANTATION DU CHAOS

Les Runkas apportent ordre et organisation partout sur leur passage et les Shankr se doivent de mettre fin à ce dangereux processus. En effet, l'implantation de l'ordre rend le terrain fertile à l'apparition de la vie alors que le chaos rend les conditions de vie plus difficiles et donc plus fragiles. L'implantation du chaos est liée à la Singularité du Chaos.

Cette vision du pouvoir sombre est très appréciée de nombreux adeptes humains, tels que le Konkal, qui y voit une manière de renverser le pouvoir dans une société en place. Il est plus facile de fanatiser des troupes en leur promettant le chaos et l'anarchie qu'en leur faisant miroiter la disparition de la race humaine. Seules quelques factions intégristes au sein du Konkal se font un devoir d'accomplir la voie du Shankr jusqu'au bout.

L'ENTROPIE FINALE

Selon la théorie des pulsations de l'Univers, le but ultime des Shankr est le retour au néant. C'est à ce niveau là que l'on comprend la différence entre une Entité engagée dans la Guerre Cosmique Éternelle et une quelconque autre créature. Il paraît en effet difficilement envisageable à un esprit humain que le but d'un Shankr soit de détruire tout, y compris lui-même, pour que le néant reprenne ses droits et que le cycle des Pulsations suive son cours normal. Mais il s'agit ici d'une réalité qui n'est connue que des Shankr et ce n'est bien sûr pas celle dont ils se servent pour faire rêver leurs serveurs.

LE MESSAGE

A ces quatre lois qui dictent sa conduite s'ajoute une cinquième motivation, propre à la situation particulière dans laquelle se trouve le Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Depuis son arrivée, le Shankr a pu se rendre compte que cette planète n'était semblable à aucune autre et que les méthodes pour la conquérir seraient bien différentes que partout ailleurs. Cette différence ultime est liée, d'une part, à la présence importante de vie sur Terre. D'autre part, la planète, dans sa cohérence et sa perfection, s'est générée une sorte de « conscience ». Cette entité créée spontanément n'est autre que Gaïa et c'est avec elle qu'il faudra compter désormais.

Conscient que les premiers Shankr sont arrivés sur Terre grâce à l'appel au secours de Gaïa il y a des millions d'années (voir les chapitres sur la Réaction Gaïa et sur l'Alliance Runka), le Seigneur Shankr compte faire tout ce qui est en son pouvoir pour que l'entité renouvelle son appel, afin de faire venir d'autres Shankr sur Sombre-Terre. Pour arriver à ses fins, le Seigneur Shankr espère berner Gaïa en lui faisant croire à nouveau à un déséquilibre des forces en faveur des Runkas, la forçant à intervenir à nouveau. Cette expression est évidemment imagée, car « berner » une entité générée spontanément par l'âme d'une planète n'est pas chose commune. Quelle que soit la méthode employée, le fait d'envoyer un message à l'aide à ses frères est la priorité absolue du Seigneur Shankr... Et contrer cette tentative constitue certainement la mission la plus importante qui soit pour l'Alliance, voire les compagnies, lorsqu'elles en auront pris conscience.

S'il ne parvient pas à duper Gaïa pour envoyer son message, le Seigneur Shankr devra se rabattre sur ses serviteurs mortels. Les disciples de la Maison Harckon ou le Konkall peuvent servir son dessein, sous la férule d'un des Seigneurs du Fléau. L'idée, aussi étrange qu'elle puisse paraître, serait alors de réveiller un Runka, pour qu'il produise un fabuleux rayon de lumière, dirigé vers le ciel. Ceci devrait provoquer un déséquilibre et attirer de nouveaux Shankr vers la Terre.

Cela marquerait, bien sûr, la fin des courageuses batailles menées par les défenseurs de l'humanité. Il incombe, plus que jamais, à ces derniers d'organiser la résistance et de traquer les membres de ces confréries maudites vouées aux forces du Néant.

LES ARMES DU SHANKR

Pour arriver à ses desseins, le Seigneur Shankr dispose de plusieurs armes et moyens : le noir-nuage, l'archessence sombre et les serviteurs, shankréatures et autres humains voués à sa cause.

LE NOIR-NUAGE

La nature du noir-nuage est double. Il est tout d'abord la conséquence directe du Grand Cataclysme, manifestation physique parfaitement prévue par les scientifiques de l'époque et consécutive à la chute, sur la Terre, de nombreuses et énormes comètes.

Mais ce manteau de cendres qui recouvre Sombre-Terre est également un outil très puissant pour les forces Shankr, ainsi qu'un formidable catalyseur mystique de la puissance du Seigneur Shankr. Car le noir-nuage, loin de n'être qu'un amas de poussière inerte, constitue en réalité la toile d'un immense réseau recouvrant la quasi totalité de Sombre-Terre, telle une excroissance du pouvoir Shankr, capable de toucher les lieux les plus reculés du monde.

UN MANTEAU D'OMBRE

Derrière une apparence statique et inerte, le noir-nuage est structuré en un gigantesque nœud constitué de milliers de flux s'entrecroisant de manière chaotique. Chacun de ces flux est une émanation de la force Shankr, générée spontanément. Plus la présence de Shankr est intense et plus ce flux se densifie. C'est bien sûr le Seigneur Shankr lui-même qui est la source principale de cette toile sombre, et le noir-

nuage au-dessus de la mer d'Aral, tanière du Sombre Seigneur, est plus sombre et plus malsain que partout ailleurs. On dit qu'à cet endroit, le noir-nuage est tellement concentré en Archessence Shankr que les créatures qui y vivent sont devenues dépendantes de cette atmosphère et ne peuvent plus quitter cet air saturé de Darkessence.

Un profane ne voit le noir-nuage que comme un dense brouillard de poussière noire alors que l'œil exercé d'un Marcheur aguerri saura reconnaître ces flux et estimer leur densité. Un explorateur commun se fiera aux légendes et à son flair pour savoir si une zone est dangereuse, alors qu'un Marcheur possédant un score élevé dans la connaissance du Milieu noir-nuage saura décoder le manteau de cendres afin de connaître le degré de présence de flux Shankr à cet endroit. Lorsque de nombreuses manifestations du Shankr sont présentes dans les environs, le noir-nuage devient plus sombre et plus dense, d'une manière à peine perceptible (dans un tel cas, on dit que le réseau se resserre ou que le noir-nuage se densifie). Un expert sera même capable de reconnaître la direction des flux et de percevoir la provenance approximative du danger.

OBSERVATION DU NOIR-NUAGE

Un expert du milieu noir-nuage sera capable de déceler la présence d'une concentration importante de shankréatures en un lieu donné, simplement en observant le noir-nuage.

En termes techniques, lorsqu'un groupe de serviteurs de l'Obscur est rassemblé en un lieu, les Marcheurs experts dans le milieu du noir-nuage ont une chance de repérer cette concentration de loin. Attention, ne demandez pas subitement un jet aux joueurs, car ces derniers se douteront que quelque chose les attend, même si le test échoue. Pour éviter cela, vous devrez soit demander régulièrement de tels tests, même lorsqu'il n'y a pas de danger, soit attendre que les joueurs vous demandent d'eux-mêmes s'ils remarquent quelque chose.

Le jet à effectuer est : Survie + noir-nuage. Le SR dépend du nombre de créatures rassemblées sur une zone de 1000 mètres carrés.

Nombre de shankréatures	Seuil de Réussite
Moins d'une dizaine	SR 5
Entre 10 et 20	SR 4
Plus de 20	SR 3

UN NUAGE MYSTIQUE

Le noir-nuage est l'arme ultime du Seigneur Shankr, car il lui permet de communiquer avec l'ensemble des forces Shankr, et ce, presque n'importe où sur Sombre-Terre. Le seul rempart à cette toile sombre est représenté par les stallites, qui demeurent infranchissables à l'influence du noir-nuage à cause de la lumière mystique des Runkas endormis. C'est principalement pour cette raison que les flots de shankréatures, manquant d'organisation, n'ont que rarement réussi à envahir ces forteresses de lumière.

Toutefois, il faut garder à l'esprit que le Seigneur Shankr est une entité surnaturelle démesurée par rapport à n'importe quelle autre créature vivante. Il est, par conséquent, incapable de communiquer des ordres clairs, car il ne parvient pas à appréhender des considérations matérielles telles que la distance ou le temps. De ce fait, le Seigneur Shankr se borne bien souvent à rassembler ses troupes en un point

précis afin de leur faire livrer bataille. Ses ordres sont constitués d'impulsions mentales qui transitent par les flux du noir-nuage, jusqu'à pénétrer l'esprit de la cible. Sauf rares exceptions, la cible d'une impulsion mentale doit obligatoirement être contaminée pour percevoir ces messages. Parfois, le Seigneur Shankr parvient à être plus précis, en envoyant des visions sous forme de flashes à ses créatures les plus intelligentes (et notamment les Seigneurs du Fléau). Le Seigneur Shankr n'a pas le monopole de l'utilisation du réseau mystique constitué par le noir-nuage. Les Seigneurs du Fléau peuvent eux aussi l'utiliser en de rares occasions, lorsque le besoin s'en fait sentir. On raconte que certains Initiés de la Maison Harckon parviennent également à percevoir les secrets du noir-nuage à certains moments de leur vie. Toutefois, seul le Seigneur Shankr a réellement la capacité de rassembler des centaines de Shankréatures et de leur faire traverser des milliers de kilomètres pour arriver à ses fins. En tant que MJ, vous devez néanmoins utiliser ce pouvoir avec parcimonie, car le Seigneur Shankr redoute d'être plus facilement repéré en utilisant le noir-nuage.

L'ARCHESSANCE SHANKR

L'archessence shankr, également appelée archessence sombre ou darkessence, reste sans conteste l'arme la plus puissante du Seigneur Shankr. Cette matière liquide, froide et pourtant étonnamment bouillonnante à l'état naturel, est unanimement reconnue comme une calamité à éviter à tout prix. Son contact, s'il ne vous tue pas, entraîne une contamination souvent irrémédiable, surnommée « maladie de l'Obscur ». Véritable plaie, le seul moyen connu jusque-là par les Marcheurs pour lutter contre elle est le feu... ou la fuite.

NATURE DE L'ARCHESSANCE SHANKR

Matière chaotique par excellence, dotée d'une capacité d'adaptation hors du commun, la darkessence est capable de fusionner avec n'importe quelle matière organique. Au contact de la peau, du sang ou des muqueuses d'un être vivant, elle fusionne avec les cellules de la victime qu'elle dénature, aussi bien au niveau physique que psychique. Le danger d'être contaminé ne provient donc pas uniquement du fait de rentrer en contact avec de l'archessence shankr pure, mais aussi de celui d'être blessé par un être lui-même contaminé.

Cette substance n'a pas d'égale sur Sombre-Terre et pour cause : l'archessence shankr constitue l'essence même des Enfants du Vide. La darkessence que l'on trouve sur Sombre-Terre, pure ou véhiculée, provient de deux origines différentes : l'une est celle issue des batailles passées, où des Shankr, blessés par des Runkas, perdirent du « sang » ; l'autre est celle que le Seigneur a générée spontanément durant les trois siècles écoulés depuis le Grand Cataclysme.

LIEN AVEC LE SEIGNEUR

A l'instar du mercure, qui possède la faculté de se reformer après avoir été dispersé, le Shankr peut ressentir les émanations de la darkessence, et réciproquement. Depuis sa venue sur Sombre-Terre, le Noir Seigneur s'est évertué à s'approprier l'archessence shankr déjà présente sur la planète, par le biais de shankréatures ou du noir-nuage. Aujourd'hui, toute la darkessence contenue sur Sombre-Terre, et ceci quelle que soit sa forme, fait partie intégrante du Seigneur. Ainsi toute créature nouvellement contaminée devient une extension, un appendice du Shankr, que ce dernier va pouvoir manipuler à sa guise.

LA CONTAMINATION

La contamination survient lorsqu'un être vivant (humain, animal ou végétal) entre en contact avec l'une des formes de l'archessence shankr. On distingue quatre niveaux de contamination. Le niveau 4 représente une contamination avec de l'archessence pure, le niveau 3, une blessure occasionnée par une shankréature, le niveau 2, une blessure occasionnée par un sombre-fils ou une créature modifiée par la darkessence sans pour autant être classée parmi les shankréatures et le niveau 1 peut représenter simplement une trop longue période passée dans l'Obscur, la traversée du milieu mortezone, où la compagnie d'un animal apprivoisé lui-même teinté d'archessence sombre. La contamination n'est pas automatique, mais relève de la volonté du Shankr, ou, dans le cas de créatures faiblement contaminées, de la volonté naturelle et instinctive de transmettre leur patrimoine génétique. Cette contamination est généralement déterminée aléatoirement : la victime blessée a 1, 2, ou 3 chances sur 6 de subir la sombre contamination. Ce ratio est précisé pour les shankréatures, ou fixé directement par le MJ.

INFLUENCE DU SEIGNEUR

A l'instar des humains qui ont un pouvoir sur les différentes parties de leur corps, le Seigneur peut influencer les créatures contaminées à l'archessence shankr. Plus la contamination sera d'un niveau élevé, plus le pouvoir du Shankr sera grand. Cette influence va se traduire par des pulsions intimées par le Seigneur en réponse à des manifestations de ses ennemis : la lumière, la chaleur, l'ordre sont autant de stimuli auxquels les contaminés devront répondre. Il est important de différencier les effets de la contamination concernant les humains de ceux concernant les animaux, en raison de la complexité de l'intelligence humaine comparée à l'instinct de survie et de reproduction du règne animal. Les minéraux et les végétaux sont, quant à eux, des cas à part qui seront traités un peu plus loin.

CONSÉQUENCES SUR LES ANIMAUX

Quel que soit le niveau de contamination d'un animal, l'archessence shankr aura pour effet de réveiller ou d'exacerber sa sauvagerie inhérente. Par exemple, des cerbères ou des urs dressés deviendront incontrôlables à partir d'une contamination de niveau 2. Au niveau physique, les armes naturelles s'aiguiseront et seront plus mortelles, l'ossature et la musculature deviendront impressionnantes, et l'endurance sera décuplée. Ces animaux contaminés sont contraints de rôder dans l'Obscur, tant il paraît inconcevable de trouver dans des stallites de tels monstres. De fait, le Shankr dispose d'un pouvoir limité sur les animaux, qu'il peut tout au plus orienter vers une destination qui servira ses intérêts. La sauvagerie des animaux contaminés fera le reste.

CONSÉQUENCES SUR LES VÉGÉTAUX ET LES MINÉRAUX

Immobiles, démunis d'organes de raisonnement, les végétaux et les minéraux constituent des supports adéquats à l'archessence sombre pour devenir des pièges terrifiants. Le contact avec la substance noire provoquera uniquement des mutations de l'espèce touchée, et non des bouleversements psychiques, ni une création de conscience. Pour les végétaux, cela ira de la contamination de plantes comestibles, qui contamineront à leur tour ceux qui les ingéreront, à des espèces géantes qui, à l'instar des plantes carnivores, seront capables de mouvements limités pour attraper des proies et lentement les digérer.

On recense peu de minéraux contaminés, le seul exemple connu étant ces gigantesques étendues de boue teintées d'archessence shankr pure, tentant de phagocyter toutes les créatures passant à proximité par le biais de projections ou d'animations de tentacules boueux (ces étendues sont désignées sous le terme d' « Algue Tueuse » par les Marcheurs).

CONSÉQUENCES SUR LES HUMAINS

L'archessence shankr a le même effet sur le métabolisme humain que sur celui des animaux. Mais la complexité de l'intelligence humaine rend particulière l'action du fluide contaminant le psychisme. Face à des pulsions intimées par le Seigneur, l'être humain contaminé garde une interprétation personnelle quant à la mise en œuvre de ces ordres. Il peut arriver à ses fins de différentes manières, tout en restant dans la ligne de conduite dictée par le Shankr.

Au sein d'un stallite, le Seigneur n'a plus de contrôle direct sur le contaminé. Ce dernier se retrouve livré à lui-même, débarrassé de cette présence qui lui dicte ses actions lorsqu'il se trouve dans l'Obscur. Mais l'archessence sombre contenue dans son corps continue d'agir, et la victime sera plus ou moins gênée par la lumière et la chaleur suivant son niveau de contamination.

JOUER UN PERSONNAGE CONTAMINÉ

Il arrivera peut-être qu'un personnage joueur subisse une contamination à l'archessence shankr. Lorsque survient la contamination, qui reste avant toute chose une décision délibérée du Meneur de Jeu (aidée, le cas échéant, par un jet de dés), il convient tout d'abord de déterminer le niveau de celle-ci. Une contamination par de l'archessence shankr pure, c'est-à-dire de niveau 4, rend le personnage incontrôlable et fait de lui un personnage non joueur, lorsque la mutation est achevée. Le joueur n'a alors plus qu'à remettre sa fiche de personnage à son MJ. Si, en revanche, la contamination est moindre, c'est-à-dire de 1, 2 voire 3 jusqu'à un certain point (comme nous le verrons plus tard), le personnage reste parfaitement jouable.

LA TRANSFORMATION PHYSIQUE

Une fois le niveau de contamination déterminé, la mutation physique de l'individu commence. La durée de celle-ci dépend fortement de l'endroit où le personnage se trouve. Dans l'Obscur, la transformation s'effectuera en 4 mois, pour une contamination de niveau 1, en 1 mois pour le niveau 2 et en 1 semaine pour le niveau 3. Au sein d'un stallite, la lumière et la chaleur ralentissent considérablement l'action de l'archessence sombre. Les temps de mutation y sont triplés.

La transformation agit sur le métabolisme du contaminé : son ossature se renforce, ses muscles augmentent de volume, ses ongles deviennent acérés et peuvent être considérés en fin de cycle comme des griffes, la peau fonce concentriquement à partir du point de contamination, les mâchoires deviennent proéminentes et garnies de dents pointues. La vue du personnage va, elle aussi, lentement se modifier : dans l'obscurité, il distinguera de mieux en mieux tous

les éléments de son champ de vision. Même la démarche du contaminé est affectée : il marche d'un pas lourd et sans grâce, les bras ballants. Les habitudes alimentaires du personnage se restreignent progressivement à un seul type de nourriture : de la viande crue. Ces effets sont à tempérer dans le cas d'une contamination de niveau 1, qui reste tout de même mineure. En revanche, dans le cas d'une contamination de niveau 3, les MJ ne devront pas hésiter à exagérer les mutations précédemment décrites : à ce stade, le personnage contaminé n'aura plus d'humain que la forme humanoïde. En termes de jeu, pour simuler cette transformation physique du personnage, considérez que son talent Agresser et ses points de vie sont augmentés de un point par niveau de contamination. De plus, il développe un nouveau talent Nyctalope lié à la Caractéristique Sens, et qui aura pour score de base son niveau de contamination.

Durant la transformation physique, le personnage va commencer à ressentir une gêne par rapport à la lumière et la chaleur, qui trouvera son apogée lorsque la mutation sera complète. A partir de ce moment, la vie dans un stallite devient douloureuse. Une fois la transformation achevée, la vue du contaminé sera trouble à la lumière du jour, et le contact des rayons du soleil sur sa peau occasionnera une douleur lancinante. En termes de jeu, le personnage souffrira d'un malus de 1 point par niveau de contamination à toutes ses actions tant qu'il se trouvera dans un stallite en plein jour. La seule exception à cette règle concerne le talent Agresser : l'engagement dans un combat à mains nues et la soif de sang transcenderont, en effet, la gêne occasionnée par la lumière.

EFFETS DE LA SOMBRE CONTAMINATION

Modifications sur l'être humain

Griffes :

Maîtrise de base = Niveau de contamination + 1 ;

Dommages : (Force) + 1

Dents :

Maîtrise de base = Niveau de contamination ;

Dommages : (Force) + 2

Peau :

1 point d'armure

Talent Agresser :

+1 point par Niveau de Contamination

Points de Vie :

+1 par Niveau de Contamination

Nyctalopie (Sens) :

Score de base = Niveau de Contamination

Handicap :

-1 dé par niveau de contamination à toutes ses actions (sauf le Talent Agresser) dans les stallites ou à la lumière du soleil.

LA TRANSFORMATION PSYCHIQUE

La contamination ne se borne pas à une mutation physique. Une fois que l'archessence sombre est profondément ancrée dans chaque cellule de son hôte, elle corrompt peu à peu son esprit. Le Seigneur Shankr peut, dès lors, intimor des ordres au contaminé tant que celui-ci ne se trouve pas dans un stallite. Ces ordres revêtent l'apparence de pulsions souvent destructrices, des images qui poussent la victime à commettre des actions contre nature. Au sein d'un stallite, le Shankr

n'est plus en relation avec le contaminé, mais l'archessence sombre prend le relais et dicte à son hôte son comportement. Ainsi, rendu plus sauvage à cause de la darkessence, un personnage contaminé devra être interprété d'une manière plus bestiale qu'à son habitude au sein d'un stallite. S'il se sent acculé, il deviendra enragé et se battra frénétiquement, s'il est terrorisé par une source de lumière ou de chaleur, il cherchera à fuir ou à détruire la cause de ses troubles.

Heureusement, contrairement à la transformation physique qui est inévitable, un contaminé peut tenter de résister à ces pulsions générées par le Shankr ou l'archessence sombre. La manière de résister aux pulsions est précisée dans le paragraphe suivant.

LES POINTS TÉNÉBREUX

La résistance du contaminé aux pulsions du Seigneur Shankr et l'emprise progressive des ténèbres sur ce dernier peuvent varier au cours du temps. En effet, un personnage possédant une grande maîtrise de lui-même peut repousser les pulsions du Shankr, tout comme un autre peut-être harcelé sans cesse et devenir un véritable pantin. Un système permet de simuler cela : les points ténébreux. Techniquement, ils représentent une échelle à 6 échelons qui relient 2 niveaux différents de contamination.

En pratique, un personnage venant d'être contaminé possède 1 point ténébreux, quel que soit son niveau de contamination. Par la suite, face à une situation contraire à la nature du Shankr ou de la darkessence (par exemple pour chaque mois passé dans un stallite pour une contamination de niveau 1, pour chaque semaine passée dans un stallite pour une contamination de niveau 2, pour chaque jour passé dans un stallite pour un niveau 3), ou pendant un combat où les instincts bestiaux de l'homme resurgissent, le joueur devra effectuer un test de Trempe + Résister contre un seuil de réussite (SR) égal au nombre actuel de points ténébreux du personnage. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à ce SR, le personnage résiste à la pulsion initiant le test, mais ne reste pas impassible : c'est au joueur de faire de son mieux pour simuler l'effort de volonté effectué. Si le nombre de succès est inférieur au SR, le personnage « gagne » immédiatement un nouveau point ténébreux et doit obéir à la pulsion. Si cela s'avère nécessaire, le MJ peut jouer temporairement ce personnage comme un PNJ.

Si au cours d'un test, le joueur effectue une maladresse (uniquement des 1 obtenus), il gagne un point ténébreux supplémentaire. Inversement, si le jet ne comporte que des 6, le personnage perd un point

ténébreux ; en effet, on peut considérer que, dans ce cas, le personnage contaminé ne se contente pas de résister à la pulsion, mais la repousse en prenant un ascendant moral important.

Enfin, l'énergie peut être utilisée à chacun de ces tests, mais dans une certaine limite : on ne peut pas engager plus d'énergie que de points ténébreux actuellement possédés.

ATTEINDRE LES LIMITES

Au cours du jeu un personnage contaminé peut donc se retrouver avec 6 points ténébreux ou aucun, au sein d'un niveau de contamination. Le personnage dans ce cas est arrivé à un seuil important.

6 POINTS TÉNÉBREUX : si le personnage échoue à un test alors qu'il possède déjà 6 points ténébreux, l'archessence sombre se remet à modifier le métabolisme du malheureux. Le personnage devient contaminé d'un niveau supérieur et il possède au sein de ce nouveau niveau un nombre de points ténébreux égal à ce niveau.

EXEMPLE : Kyrster, malheureux marcheur contaminé, a cédé de plus en plus aux pulsions du Shankr, et s'est retrouvé avec 6 points ténébreux au niveau 2 de contamination. Revenant d'une chasse infructueuse dans l'Obscur, il est hélé par un marcheur blessé qui lui demande son aide. A la vue du sang, Kyrster est saisi d'une pulsion lui intimant d'attaquer et d'achever le blessé. Pour y résister, il doit procéder à un test de Trempe + Résister contre un SR de 6. Kyrster échoue. Il attaque le pauvre marcheur, l'achève, et boit son sang. Kyrster ayant échoué à son test alors qu'il possédait 6 points ténébreux, il passe au niveau supérieur de contamination, soit 3, et possédera 3 points ténébreux.

AUCUN POINT TÉNÉBREUX : par des actes de volonté hors du commun, un personnage peut se retrouver sans aucun point ténébreux. Il y a alors rémission de la contamination. Pour rester dans cet état, le personnage devra demeurer dans un stallite tant qu'il ne sera pas totalement débarrassé de l'archessence sombre qui coule dans ses veines. En revanche, au bout d'une semaine passée dans l'Obscur pour un contaminé de niveau 1, au bout d'un jour pour un niveau 2 ou au bout d'une heure pour un niveau 3, le personnage récupère automatiquement 1 point ténébreux.

DES ATTRAITS DU CÔTÉ OBSCUR DE L'ARCHESSENCE

Attention ! Le but de Dark Earth n'est en aucune façon de jouer des personnages contaminés. La contamination reste avant toute chose une décision exclusive du meneur de jeu, lui servant à créer du jeu ou à limiter des personnages trop puissants (dans tous les sens du terme). Pour des raisons évidentes propres à l'esprit des habitants de Sombre-Terre, une limite est fixée à partir de laquelle tout personnage contaminé devient un PNJ de manière définitive. Cette limite est atteinte quand un personnage contaminé au niveau 3 obtient son cinquième point ténébreux.

ALLIAGE CÉLESTE CONTRE DARKESSENCE

Les Initiés qui ont reçu en eux l'alliage céleste bénéficient tous du pouvoir Résistance à la darkessence. Ce dernier leur offre une protection contre la contamination de niveau 1 ou 2. Mais les Initiés ne sortent malgré tout pas indemnes de tels affrontements, qui peuvent affecter leurs pouvoirs runkas.

Lors d'un combat entre une créature contaminée et un Initié greffé, il y aura toujours volonté de contamination de la part de la shankréature dès que l'usage de l'alliage céleste sera flagrant. Si la créature est contaminée au niveau 3 ou 4, l'Initié est traité comme un humain normal vis-à-vis de la contamination.

Chaque blessure que subit l'Initié lui occasionne une perte supplémentaire de 1 point de vie, dû à la brûlure qu'occasionne le contact de l'Alliage céleste avec la darkessence (mais l'Initié a toujours droit à son jet de Résistance pour réduire les dégâts encaissés).

De plus, dès qu'une attaque de la créature contaminée occasionne une perte de points de vie (après le jet de Résistance de l'Initié), les pouvoirs runkas sont affectés : pour chaque niveau de contamination de la créature, il convient de procéder à un jet aléatoire parmi les pouvoirs de l'initié. Le pouvoir ainsi tiré au sort voit son niveau de maîtrise baisser de 1. Si le jet désigne un pouvoir qui a déjà un niveau de maîtrise à 0, il faut relancer le dé. En quelque sorte, c'est l'ensemble des niveaux de maîtrise d'un Initie qui lui assurent une protection contre la darkessence de niveau 1 ou 2.

EXEMPLE : Vala, une initiée, est blessée au cours d'un combat contre un sombre-fils. Vala doit subir une perte de 4 points de vie suite à l'attaque de son adversaire, auxquels il convient d'ajouter 1 point supplémentaire dû à la réaction entre la darkessence et l'alliage céleste qui coule dans le sang de Vala, pour un total de 5 points. Après avoir effectué son jet de Résistance, Vala réduit de 2 points la perte de points de vie et encaisse une blessure effective de 3 points. Vala va donc perdre aléatoirement 1 niveau de maîtrise d'un de ses pouvoirs runkas et ce, un nombre de fois égal au niveau de la créature contaminée, soit deux dans le cas du sombre-fils. Malgré cette perte, provisoire (comme indiqué un peu plus loin), Vala a au moins la satisfaction de n'être pas contaminée.

Dans tous les cas, si au cours du combat ou de l'exposition à la darkessence, l'Initié ne possède plus aucun pouvoir, il redevient un humain normal, à présent contaminé (du même niveau que la créature responsable de cela). Sa flamme intérieure est définitivement consumée...

Si l'Initié, même victorieux, est confronté à une contamination de niveau 3 ou 4 et qu'il a reçu des blessures, il est à présent contaminé. De la même manière que lors du combat ou de l'exposition, l'alliage céleste devient inactif et se consume peu à peu. L'Initié ne peut plus se servir de ses pouvoirs runkas (son esprit affecté par la darkessence ne peut plus comprendre la lumière mystique des stellaires) et chaque jour, il perd 1 niveau de maîtrise déterminé aléatoirement. Lorsqu'il ne possède plus aucun niveau de maîtrise, la mutation physique commence.

Dans tous les autres cas, c'est-à-dire si l'Initié sort d'une confrontation avec de l'archessence shankr de niveau 1 ou 2 et qu'il lui reste des pouvoirs runkas, il récupère chaque jour 1 niveau de maîtrise, en commençant par les pouvoirs de son clan principal, puis de manière aléatoire entre les pouvoirs affaiblis.

NOTE : l'archessence shankr est un moyen en soi de se débarrasser de l'alliage céleste, bien qu'extrêmement dangereux. Cela peut être une alternative pour un Initie greffé ayant perdu la foi (bien qu'ils soient rares) et voulant éliminer l'archessence runka présente en lui... ou une arme terrible des agents du Shankr pour affaiblir l'Alliance.

LES RADIEUX

Les radieux disposent du même pouvoir Résistance à la darkessence que les Initiés, mais ce dernier n'agit pas de la même façon face à une contamination.

En termes de règles, dès qu'un personnage radieux subit une blessure par un être vivant contaminé et qu'il y a volonté de contamination,

RÉCAPITULATIF DU PROCESSUS DE CONTAMINATION SUR LES HUMAINS

Humain non Initie : entièrement vulnérable à tous les niveaux de contamination, de 1 à 4. Les blessures provoquées par les créatures contaminées ne sont, en revanche, pas aggravées.

Initié : La blessure, avant le jet de Résistance de l'Initié, est automatiquement aggravée de 1 point. On distingue ensuite deux cas de figure :

Agresseur contaminé au niveau 1 ou 2 : Si son jet de Résistance ne lui permet pas d'annuler totalement la perte finale de points de vie de la blessure, l'Initié perd provisoirement un point de maîtrise d'un ou deux de ses pouvoirs runkas, selon le niveau de contamination de son agresseur. S'il lui reste au moins un pouvoir runka au niveau 1, l'Initié n'est pas contaminé par son agresseur, même si ce dernier l'a blessé.

Si, en revanche, l'initié a perdu tous ses pouvoirs runkas à la suite des blessures qui lui ont été infligées, il redevient un humain normal (l'alliage céleste a été consumé) et subit la contamination de son adversaire, au même niveau que lui.

Agresseur contaminé au niveau 3 ou 4 : L'Initié sera contaminé au même niveau que son agresseur si ce dernier parvient à lui infliger une blessure. L'Initié perd alors, chaque jour et de manière irrémédiable et définitive, un niveau de maîtrise pour un de ses pouvoirs runkas, déterminé aléatoirement. Quand les niveaux de tous ses pouvoirs runkas ont été réduits à zéro, la métamorphose physique commence.

Radieux : Les radieux ne peuvent pas être contaminés mais endurent de graves dommages en cas de blessure par une créature contaminée. La blessure est majorée d'autant de points que le niveau de contamination de la créature.

la blessure est majorée du niveau de contamination de la créature en points de vie. Ceci est dû à l'annihilation des 2 archessences au sein du corps du radieux.

En revanche, les radieux ne peuvent jamais être contaminés.

Les blessures d'un radieux résultant d'un affrontement contre un être vivant contaminé sont appelées stigmates et sont visibles à vie sur le corps du radieux, telles de grandes brûlures noirâtres.

LA VIE D'UN CONTAMINÉ

La maladie de l'Obscur est un fléau connu de la quasi-totalité des habitants de Sombre-Terre. Les victimes de cette maladie deviennent des parias, quand ils ne sont pas lynchés. Le monde profane ne connaît aucune voie de guérison face à ce mal et se contente donc de l'éradiquer sous toutes ses formes. Les quarantaines mises en place dans les haltes des stallites sont la première barrière que nombre de contaminés ne parviennent pas à franchir. En connaissance de fait, le contaminé, pour peu qu'il sache qu'il est atteint, fera tout pour dissimuler son état. Malgré tout, certains indices physiques ne trompent

pas et finissent rapidement par attirer l'attention. Il reste alors peu d'alternatives au malheureux. La Légion des Damnés, colonie de milliers de miséreux dirigés d'une main de fer par des guerriers contaminés, est l'un des exemples illustrant l'incapacité de l'humanité à solutionner les problèmes de la maladie de l'Obscur.

LA GUÉRISON

Guérir d'une contamination reste dans le domaine du possible, bien que les possesseurs de ce savoir l'utilisent avec parcimonie. Les Maisons d'Initiés savent que l'exposition prolongée d'un contaminé face à une pierre runka ou le séjour dans un tombeau à rêver peuvent le sauver, bien que cela entraîne un affaiblissement de la pierre ou du Runka endormi. Pour cette raison, seuls les plus méritants reçoivent cette grâce.

En termes de jeu, pour bénéficier d'une telle guérison, un personnage-joueur devra disposer d'un niveau de Notoriété au minimum égal à 3, et ne devra être contaminé qu'au niveau 1 ou 2 ; en effet pour les niveaux 3 et 4, la concentration d'archessence shankr est trop forte, et le contact avec la lumière runka aura pour effet d'annihiler la matière. Cela entraînerait la mort immédiate du contaminé.

Pour les autres, le seul espoir reste de découvrir un de ces lieux mythiques où la maladie de l'Obscur peut être soignée. Une expédition vers ces lieux peut faire l'objet d'un scénario palpitant, une course contre le temps durant laquelle le ou les contaminés devront lutter contre le sombre appel du Seigneur Shankr. En attendant, la guérison et les épreuves pour y arriver sont laissées à l'entière discrétion du MJ. Mais même une fois guéri, le personnage portera des séquelles physiques qui affecteront sa vie sociale, et feront en sorte qu'il n'oublie jamais l'empreinte des Ténèbres.

LES POUVOIRS SHANKR

Si les Initiés disposent de pouvoirs runkas, les serviteurs du Shankr ne sont pas en reste, puisque non seulement les shankréatures mais aussi les disciples de la Maison Harckon sont dotés de pouvoirs shankr. A quelques détails près, le mode de fonctionnement des pouvoirs shankr est le même que celui des pouvoirs runkas.

FORMAT, TERMES ET PRÉSENTATION

Les pouvoirs des shankréatures dépendent des six singularités qui caractérisent le Shankr : la Peur, les Ténèbres, le Mensonge, le Chaos, la Douleur et le Froid. A chacune de ces singularités sont associés trois pouvoirs dits « singuliers », pour un total de dix-huit, auxquels s'ajoutent cinq pouvoirs communs à toutes les shankréatures (mais pas aux disciples de la Maison Harckon).

LE CŒUR SOMBRE

Le Cœur Sombre, situé dans les organes internes des créatures investies par la Darkessence, représente le foyer d'énergie Shankr dont dispose la shankréature. Une shankréature, pour survivre, est contrainte

d'alimenter son Cœur Sombre en drainant l'énergie vitale de ses victimes. En général, plus la valeur du Cœur Sombre est élevée, plus la créature est puissante. Sauf cas exceptionnel, le Cœur Sombre d'une shankréature varie de 1 à 5. La valeur du Cœur Sombre représente le nombre de dés lancés par la créature lorsqu'elle tente d'activer un pouvoir, quel qu'il soit. Une shankréature maîtrise donc tous ses pouvoirs au même niveau.

L'ENTROPIE SHANKR

Chaque fois qu'elle active un pouvoir, une shankréature consomme une sorte de fluide contenu dans son Cœur Sombre, appelé Entropie Shankr. En terme de jeu, l'Entropie Shankr est quantifiée par un certain nombre de points. L'activation d'un pouvoir, qu'elle soit couronnée de succès ou non, nécessite la dépense d'un point d'Entropie Shankr. Le nombre total de points d'Entropie Shankr dont dispose chaque shankréature est égal à : (Valeur du Cœur Sombre) + ID6. Ce nombre, défini au moment de la création de la shankréature, constitue un maximum qui ne varie plus par la suite.

RÉCUPÉRATION DES POINTS D'ENTROPIE SHANKR

Une shankréature, quelle qu'elle soit, récupère automatiquement 1 point d'Entropie par tranche de 24 heures passées dans l'Obscur. Dans un stallite ou un lieu trop éclairé, la récupération de tels points est nulle.

Le seul moyen de récupérer des points d'Entropie plus rapidement consiste à utiliser le pouvoir Drain, commun à toutes les shankréatures, et détaillé un peu plus loin. Les points d'Energie perdus par la victime se transforment alors en points d'Entropie Shankr, immédiatement disponibles pour la shankréature, sans dépasser, bien sûr, le total initial et maximal précisé ci-dessus. Une shankréature dont les points d'Entropie Shankr tombent à zéro est soumise en permanence à des pulsions lui intimant de chasser des proies, aussi bien animales qu'humaines, pour drainer leur énergie vitale.

CHOISIR LES POUVOIRS DES SHANKRÉATURES

A la différence d'un Initié, une shankréature peut, potentiellement, maîtriser des pouvoirs issus de n'importe quelle singularité shankr. En contrepartie, elle en possède peu, puisqu'outre ses pouvoirs communs, une shankréature ne dispose que de 1 à 3 pouvoirs au maximum.

REMARQUE : Certains pouvoirs ne sont accessibles qu'aux shankréatures d'origine humaine. Cette restriction est toujours précisée dans la rubrique Accessibilité.

LANCER UN POUVOIR SHANKR

Pour lancer un pouvoir shankr, la shankréature dépense un point d'Entropie Shankr, puis jette un nombre de dés égal à sa valeur en Cœur Sombre. Ce nombre de dés lancés est invariable, même lorsque la shankréature est blessée. Le seuil de réussite (SR), en revanche, varie et dépend de plusieurs facteurs. Le SR d'un Pouvoir Shankr est obtenu en lançant un certain nombre de dés, égal soit à l'une des Caractéristiques de la cible visée, soit à une valeur par défaut (VD), précisée pour chaque Pouvoir. Le résultat obtenu en lançant les dés de l'opposition donne le SR à atteindre par la shankréature pour activer

son pouvoir. Notez bien que ce SR ne peut jamais être nul. Si aucun succès n'a été obtenu en lançant les dés de la Valeur d'Opposition, le SR sera alors fixé à 1.

POUVOIR SHANKR ET INITIATIVE

Lancer un pouvoir shankr est en moyenne nettement plus rapide que porter une attaque à l'aide d'une arme. L'initiative est donc automatiquement bonifiée de +3 dés. Mais la concentration nécessaire à l'activation du pouvoir ne permet pas à la shankréature d'attaquer de manière classique (griffes, morsure) au cours de la même Passe d'Armes. Elle peut, en revanche, consacrer des dés de son potentiel à la Défense.

Ainsi, durant une phase de combat, la shankréature qui veut lancer un pouvoir devra répartir les dés de son Potentiel de Combat (en général Hargne + Agresser) entre l'Initiative et la Défense, mais ne pourra dépenser aucun dé pour l'Attaque. Elle devra, en outre, consacrer au minimum un dé dans l'Initiative, qui bénéficiera systématiquement d'un bonus de +3.

EXEMPLE : Une shankréature veut plonger son environnement dans la pénombre, avant le début d'un combat qui s'annonce, en faisant appel à son pouvoir Repousser la Lumière. Si la shankréature consacre deux dés de son potentiel de combat à l'Initiative, elle disposera d'une Initiative de $(2 + 3 =) 5$, ce qui lui permettra sans doute d'agir avant ses adversaires, qui subiront alors les malus liés à l'obscurité.

EVOLUTION DE LA MAÎTRISE DES POUVOIRS SHANKR

Les shankréatures ne peuvent pas améliorer la maîtrise de leurs pouvoirs avec le temps. Elles acquièrent leur puissance immédiatement et de manière définitive au moment de leur transformation.

LANCER UN POUVOIR SHANKR

1 – La shankréature dépense un point d'Entropie Shankr

2 – Le SR de l'opposition est établi. Le MJ ou le joueur lance un certain nombre de dés (Caractéristique de la Cible ou Valeur par Défaut). Le nombre de succès obtenus détermine le SR à atteindre par la shankréature (minimum 1).

3 – Initiative : Si la shankréature lance un pouvoir, elle peut se défendre, mais ne peut pas attaquer de manière classique (morsure, griffes). Elle doit consacrer au minimum 1 dé de son potentiel de combat dans l'initiative, et bénéficie automatiquement d'un bonus de +3 à cette initiative pour établir le moment où le pouvoir est lancé dans la Passe d'Armes.

4 – Activation du pouvoir : La shankréature lance un nombre de dés égal à son Cœur Sombre. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au SR précédemment déterminé, le pouvoir fonctionne normalement. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à ce SR, le pouvoir échoue.

5 – Application des effets. Si le pouvoir a fonctionné, on applique ses effets immédiatement. S'il a échoué, la shankréature ne pourra effectuer une nouvelle tentative qu'à la Passe d'Armes suivante.

ULTIMES PRÉCISIONS

Le MJ devra toujours garder à l'esprit les précisions suivantes lorsque les shankréatures qu'il dirige voudront faire appel à des pouvoirs Shankr :

La shankréature doit percevoir sa cible (vue, ouïe ou odorat). Cette condition est automatiquement remplie si elle lance le pouvoir sur elle-même.

La cible doit impérativement se trouver dans la zone de portée du pouvoir, précisée pour chacun d'eux.

En général, une cible non consentante résiste à un pouvoir Shankr en lançant un nombre de dés égal à l'une de ses propres Caractéristiques : Force, Hargne, Prestance, etc. Le résultat obtenu donne le SR à atteindre par la shankréature. La même règle s'applique pour les cibles non douées de raison (animaux), qu'elles soient consentantes ou pas.

Lorsqu'une shankréature lance un sort sur une cible intelligente et consentante, le pouvoir Shankr est en principe plus facile à lancer. Vous devez donc prendre la plus petite valeur entre la Caractéristique d'opposition de la Cible et la VD du pouvoir pour déterminer le nombre de dés à lancer pour obtenir le SR.

Lorsque le pouvoir est lancé non pas sur un être vivant mais sur un objet inanimé, c'est généralement la VD qui détermine directement (après que les dés ont été lancés) le SR que la shankréature doit obtenir.

Une shankréature bénéficie automatiquement de deux dés supplémentaires à lancer pour résister aux effets d'un pouvoir Shankr (si elle le souhaite). Ces dés doivent être lancés en plus des autres dés servant à établir le SR.

FORMAT DES POUVOIRS SHANKR

Tous les pouvoirs Shankr suivent le format de présentation suivant :

Portée : la portée du pouvoir Shankr, c'est à dire la distance maximale de son efficacité, mais également la distance maximale où le pouvoir peut être lancé par la shankréature.

Valeur d'opposition : Deux valeurs sont proposées. La première est celle dont on se sert en général. La seconde est la Valeur par Défaut (VD), qu'on utilise quand la première valeur n'est pas applicable.

Lorsqu'une cible humaine non consentante ou une cible non douée de raison (Exemple : un animal) est visée, c'est la première valeur qui est privilégiée. Lorsque la cible est consentante, on utilise la plus petite valeur entre la première valeur et la VD. Pour tout autre cas litigieux, c'est la VD qui donne le nombre de dés à lancer pour établir le seuil de réussite ($SR = ? ? ? ? ?$).

Le résultat obtenu en lançant ces dés donne le SR que la shankréature doit atteindre pour que son pouvoir fonctionne (minimum 1).

Durée : La durée d'efficacité du pouvoir (10 Passes d'Armes en général).

Accessibilité : Il est ici précisé si le pouvoir est accessible aux shankréatures de toutes origines ou uniquement aux shankréatures d'origine humaine.

Manifestation : L'attitude adoptée par la shankréature lorsqu'elle active son pouvoir, ainsi que les effets secondaires que l'on peut observer.

Effet : Les effets exacts du pouvoir Shankr.

LISTE DES POUVOIRS SHANKR

On distingue deux types de pouvoirs Shankr. Les pouvoirs communs, que toutes les shankréatures, sans exception, possèdent, et les pouvoirs singuliers, qui, dépendent des singularités Shankr et sont propres à chaque type de shankréature.

POUVOIRS COMMUNS

RECONNAÎTRE LE SHANKR

PORTÉE : Visuelle, olfactive ou auditive

VALEUR D'OPPOSITION : Niveau de contamination de la cible / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : Les yeux de la shankréatures deviennent translucides durant deux secondes

EFFET : Ce pouvoir permet à la shankréature de savoir si la cible détectée est contaminée ou pas. Si le pouvoir fonctionne, la shankréature connaîtra automatiquement le niveau de contamination exact de la cible.

DRAIN

PORTÉE : Contact ou à distance (100 mètres)

VALEUR D'OPPOSITION : Energie actuelle de la cible / VD : 4

DURÉE : 1 passe

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : Tout le corps de la shankréature irradie une brève lueur noire. La victime vieillit.

EFFET : Ce pouvoir permet à la shankréature de drainer l'énergie vitale de sa proie (à ne pas confondre avec l'Energie Runka), humaine ou animale. Selon les shankréatures, le Drain s'effectue au contact ou à distance, et fait vieillir la victime en jours, semaines, mois ou années (tout cela doit être précisé pour chaque type de shankréature).

Lorsqu'il s'effectue au contact, le pouvoir ne peut être activé que lorsque la proie a été blessée physiquement par la shankréature. Dès la Passe suivante, la shankréature peut alors activer son Drain.

Le Drain à distance est plus puissant, puisqu'il ne nécessite pas de blessure physique préalable de la part de la shankréature.

Si le pouvoir fonctionne, la victime perd définitivement 1 point de sa ressource Energie + 1 point pour chaque succès obtenu par la shankréature au-delà du SR (on parle là de la valeur totale de la Ressource Energie, et non pas des points d'Energie actuels de la cible). Pour chaque point d'Energie perdu par la cible, la shankréature gagne 1 point d'Entropie Shankr. Si la cible perd tous ses points d'Energie (en valeur totale, pas en valeur actuelle), elle subit immédiatement une contamination de niveau 3 (1 point ténébreux).

Chaque succès ainsi obtenu fait également vieillir la victime d'une unité de temps précisée pour le pouvoir (jour, semaine, mois ou année).

REMARQUE : Le pouvoir Drain ne nécessite pas de dépense de point d'Entropie de la part de la shankréature. Pour le reste, il fonctionne exactement comme un pouvoir shankr normal.

EXEMPLE : Une ghash entonnante tente de drainer Jonas, un marcheur bâtisseur. Le drain de la ghash entonnante est de type contact (années). Lors de la première passe, la ghash entonnante a blessé physiquement Jonas. A la deuxième passe, elle peut donc tenter son drain. Le Cœur Sombre de la ghash entonnante est de 4, elle lancera donc

4 dés. La ressource Energie de Jonas est au maximum de 8, mais son niveau actuel n'est que de 3. Vincent, le joueur de Jonas, lance trois dés et obtient 2 succès, ce qui indique le SR que la shankréature doit atteindre pour réussir son drain. Le MJ lance 4 dés pour la ghash entonnante et obtient 4 succès. C'est deux de plus que le SR établi par Jonas. Le pauvre marcheur perd définitivement (1 + 2 =) 3 points d'Energie. Son Energie passe de 8 à 5. Jonas vieillit donc de trois années, mais il a au moins la satisfaction de ne pas subir une sombre contamination.

NYCTALOPE

PORTÉE : Visuelle

VALEUR D'OPPOSITION : Non Applicable (NA), cas particulier

DURÉE : permanente

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : Aucune

EFFET : Ce pouvoir est un cas particulier, puisque son fonctionnement est automatique, et ne nécessite donc pas la dépense de point d'Entropie. Il permet à la shankréature d'être parfaitement nyctalope, et donc de ne souffrir d'aucun malus de perception lorsqu'elle se trouve dans l'Obscur. En revanche, dans les stallites ou à la lumière, la shankréature subit des malus, qui dépendent de sa contamination (-1 dé par niveau de contamination).

SENTIR LES ÉMANATIONS RUNKAS

PORTÉE : 1 kilomètre

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD 2

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : Les yeux de la shankréature deviennent noirs et vides pendant deux secondes

EFFET : Lorsqu'elle repère quelque chose et décide d'utiliser ce pouvoir, la shankréature pourra détecter les émanations invisibles d'archessence runka, qu'elles proviennent d'artefacts runkas, de Tombeaux à Rêves, d'Initiés ou d'Elus.

IMMUNITÉ À L'ALLIAGE CÉLESTE

PORTÉE : Contact

VALEUR D'OPPOSITION : NA (cas particulier)

DURÉE : Permanente

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature souffre de brûlures lors de la tentative de greffe d'alliage céleste

EFFET : Plus qu'un pouvoir Shankr, il s'agit plutôt d'une particularité qui immunise toute shankréature à la greffe d'alliage céleste, et ce, de manière permanente et définitive. Si l'on tente de greffer l'alliage céleste à une shankréature, le rejet sera immédiat, l'alliage céleste, entièrement consumé, et la shankréature souffrira de brûlures lui occasionnant 6 points de dégâts (la shankréature a droit à un jet de Résistance pour réduire cette blessure).

POUVOIRS SINGULIERS

1 - SINGULARITÉ TÉNÉBRES

MIMÉTISME OSCUR

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Indice de la lumière environnante / VD : 2

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature prend une teinte gris-noir et se fond dans son environnement

EFFET : La shankréature ne peut lancer ce pouvoir que sur elle-même. Si le pouvoir fonctionne, la shankréature devient virtuellement invisible, tant qu'elle reste immobile. Dès qu'elle bouge ou qu'elle attaque, elle sera détectée par un jet réussi de Sens + Observer contre un SR 3 (ce test doit néanmoins être tenté à chaque Passe d'Armes). Si l'observateur réussit son test, il repère la shankréature camouflée, et peut l'attaquer normalement. S'il échoue, il ne pourra pas l'attaquer durant la Passe en cours.

REPOUSSER LA LUMIÈRE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Indice de la plus forte source de lumière aux alentours / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature tend ses mains vers la ou les sources de lumière, qui se diffractent avant de se dissoudre dans l'obscurité ambiante.

EFFET : Ce pouvoir permet à la shankréature d'éliminer la lumière dans un rayon de 100 mètres autour d'elle. Repousser la Lumière fonctionne uniquement sur les sources de lumière artificielle, et n'affecte donc pas la lumière du soleil, ni les pouvoirs runkas, tels que le Rayon Lumineux. Plongés dans l'Obscurité, les individus ne disposant pas d'une vision nocturne (telle que celle dont bénéficient les sombres-fils et les shankréatures) souffrent d'un malus à tous leurs jets d'Agilité, de Hargne, de Sens, d'Arts Martiaux et de Survie. Ce malus varie de -1 dé à -4 dés selon le type d'obscurité (-2 dés en moyenne dans l'Obscur).

SCEAU DES TÉNÈBRES

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Prestance / VD : 4

DURÉE : 1 an

ACCESSIBILITÉ : shankréatures d'origine humaine

MANIFESTATION : La shankréature tend un doigt vers la cible, dont la peau devient noire comme de l'encre de seiche.

EFFET : La peau de la victime prend une teinte d'un noir absolu. Outre le préjudice social dont elle souffrira certainement dans les stal-lites, la victime est également marquée psychiquement et sera automatiquement « sentie » à distance, jusqu'à un kilomètre, par n'importe quelle shankréature. Sceau des Ténèbres est donc le moyen mis à la disposition des forces de l'Obscur, de marquer un adversaire, pour une raison ou une autre (par exemple, pour signaler aux shankréatures que cette proie est dangereuse et ne peut être combattue qu'en réunissant des forces importantes).

2 — SINGULARITÉ PEUR

PEUR

PORTÉE : 50 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : A partir de la shankréature, une onde noirâtre est projetée, sous forme sphérique, jusqu'à 50 mètres.

EFFET : Le pouvoir est testé contre toute victime potentielle située à portée effective. Il faut donc procéder à des jets séparés pour chaque individu ou créature potentiellement visé. Les victimes sur lesquelles le pouvoir a fonctionné sont prises d'une peur panique et s'éloignent le plus vite possible de la créature jusqu'à ce qu'elles soient sorties de la zone d'influence du pouvoir. Elles ne pourront tenter de se rapprocher de la shankréature qu'à la fin de la durée du pouvoir Peur.

PARANOÏA

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : Les yeux de la shankréature deviennent rouges durant deux secondes, et la cible qu'elle observe irradie brièvement une même lueur rouge.

EFFET : Lorsque la cible est affectée par ce pouvoir, elle ne peut plus distinguer ses amis de ses ennemis et se met à avoir peur de tous ceux qui l'entourent. Si la victime ainsi affectée décide d'attaquer, elle ne pourra pas choisir son adversaire : ce dernier devra être déterminé aléatoirement dans son entourage, aussi bien parmi ses ennemis que ses alliés. Paranoïa n'oblige en revanche pas la victime à passer à l'attaque.

PHOBIE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 4

DURÉE : Permanente

ACCESSIBILITÉ : shankréatures d'origine humaine

MANIFESTATION : La shankréature écarquille les yeux et fixe sa cible, qui est entourée d'un bref halo noir.

EFFET : Ce pouvoir provoque une phobie définitive chez la victime. La phobie, qui est choisie par la shankréature, ne peut être trop générale. Il s'agira plus de phobies de type peur de l'eau, peur du sang, peur des insectes ou claustrophobie que peur du noir ou peur des hommes. La phobie ne pourra être vaincue que si la victime suit un traitement psychologique adapté (auprès d'un marcheur prôneur, par exemple), et réussit un jet de Trempe + Surmonter de SR 6. Un seul test par an est autorisé.

3 — SINGULARITÉ MENSONGE

PITIÉ

PORTÉE : 10 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION :

Aux yeux de la victime visée, la shankréature semble comme métamorphosée, paraissant fragile, blessée ou inoffensive.

EFFET : Le pouvoir permet à la shankréature de faire ressentir à la victime visée une forte émotion de pitié. S'il fonctionne, Pitié empêche la victime d'attaquer la shankréature durant toute la durée du pouvoir. La victime peut, en revanche, se défendre normalement contre les attaques éventuelles de la shankréature.

MÉTAMORPHOSE

PORTÉE : Visuelle

VALEUR D'OPPOSITION : (non applicable) / VD 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature se met à crépiter bruyamment, avant de changer de forme et de prendre l'aspect exact d'un individu ou d'une créature.

EFFET : Ce pouvoir, que la shankréature ne peut lancer que sur elle-même, lui permet de changer de forme et d'adopter virtuellement n'importe quel aspect. Si elle se transforme en animal, la shankréature est dotée des attributs et armes naturelles de cet animal. Si elle se transforme en homme, il est impossible de distinguer visuellement la supercherie. Le pouvoir possède néanmoins quelques limitations : la shankréature doit avoir vu l'individu ou la créature en laquelle elle veut se métamorphoser (elle en devient alors la réplique parfaite). La masse et le poids de la shankréature ne changent pas, et elle doit donc se transformer en une créature de taille sensiblement équivalente à la sienne. Enfin, la shankréature garde les mêmes Caractéristiques qu'avant sa transformation, seuls les bonus des armes naturelles de la créature imitée étant conservés.

LEURRE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : (non applicable) / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures d'origine humaine

MANIFESTATION : La peau de la shankréature devient rouge durant une seconde, puis la shankréature se dédouble.

EFFET : Ce pouvoir, que la shankréature lance sur elle-même, lui permet de créer des doubles d'elle-même, de manière à convaincre les victimes qu'elle est entourée de congénères. Les doubles, des leurres, sont en tous points identiques à la shankréature, aussi bien visuellement qu'aux niveaux olfactif ou auditif. Pour ce pouvoir essentiellement dissuasif, la shankréature peut exceptionnellement dépenser plus d'un point d'Entropie Shankr. Si le pouvoir est réussi, le nombre de leurres qui entourent la shankréatures est égal à : 2 + (nombre de points d'Entropie dépensés). Dès que les victimes portent une attaque sur l'un des leurres, celui-ci disparaît instantanément, avec tous ses doubles.

4 — SINGULARITÉ FROID

ENGOURDISSEMENT

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature tend la main (ou tout autre organe préhensile) vers la cible, dont le corps est soudain balayé par un vent bref mais glacial.

EFFET : Ce pouvoir, qui ne fonctionne que sur les êtres vivants, soumet la victime à de très basses températures, qui engourdissent ses membres et la ralentissent. La victime engourdie subit un malus de -2 dés à toutes ses actions physiques (jets d'Agilité, de Force, de Mouvement, d'Arts Martiaux, de Survie et de Techniques) pendant la durée du pouvoir. De plus, durant ce laps de temps, elle ne pourra pas consacrer plus d'un dé de son potentiel de combat à l'initiative.

GEL

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Indice de Protection de l'objet / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature souffle sur l'objet visé, qui se gèle aussitôt.

EFFET : Ce pouvoir ne peut affecter que des cibles non vivantes (eau, armes, armures, matières et objets inanimés). Si le pouvoir fonctionne, l'objet devient instantanément gelé et cassant, pendant toute la durée du pouvoir. Le moindre choc le brisera instantanément en mille morceaux.

Si le pouvoir est utilisé sur un sol humide, il devient glissant comme une patinoire : les victimes devront réussir un jet d'Agilité pure contre un SR 2 ou chuter immédiatement et perdre toutes leurs actions pour la Passe en cours.

SUFFOCATION

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD 5

DURÉE : 5 minutes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures d'origine humaine

MANIFESTATION : La shankréature baisse la tête et se concentre sur la cible, qui se retrouve entourée d'un cocon translucide.

EFFET : Ce pouvoir, lancé contre une cible vivante, l'entoure d'un cocon à l'intérieur duquel la température est très basse et l'oxygène, quasi inexistante. La victime, suffocante, subit un malus de -1 dé à toutes ses actions, pendant toute la durée du pouvoir. De plus, elle est soumise à une asphyxie de niveau SR pendant les 5 minutes que dure le pouvoir (voir les règles sur l'Asphyxie, dans la première partie de ce livre). Si la shankréature est tuée ou si elle prend la fuite, les effets du pouvoir Suffocation cessent.

5 — SINGULARITÉ CHAOS

RÉGÉNÉRATION

PORTÉE : Contact

VALEUR D'OPPOSITION : (non applicable) / VD : 1

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : De la blessure de la shankréature coule une sorte de liquide noir bouillonnant. Peu après, la blessure cicatrise.

EFFET : Ce pouvoir, qu'elle ne peut lancer que sur elle-même, permet à la shankréature de récupérer rapidement des points de vie perdus à la suite d'une blessure, quelle que soit sa nature. Si le pouvoir a fonctionné, la shankréature récupère un point de vie + 1 par succès supplémentaire au-delà du SR. Qu'il ait été lancé avec succès ou non, la shankréature ne pourra relancer ce pouvoir qu'après une période de dix Passes.

REMODELAGE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : (Indice de protection de l'armure) / VD : 4

DURÉE : Permanente

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature fixe des yeux l'objet visé, qui rougeoie et crépite avant d'adopter une forme chaotique.

EFFET : Ce pouvoir, qui ne fonctionne que sur des objets inanimés, permet à la shankréature de neutraliser des armes, des armures ou autres objets en leur donnant des formes totalement erratiques (tordues, éclatées, fondues, etc.). Si l'objet visé est une armure, le SR est déterminé à partir de l'Indice de protection de cette armure.

Si l'objet est une arme, ou pour tout autre cas, le SR sera déterminé par la VD. La shankréature n'a droit qu'à une seule tentative de Remodelage pour une cible donnée.

DÉSINTÉGRATION

PORTÉE : 50 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 4

DURÉE : Permanente

ACCESSIBILITÉ : shankréatures d'origine humaine

MANIFESTATION : Les yeux de la shankréature projettent un rayon de lumière noire et fluctuante sur la cible visée, qui est désintégrée.

EFFET : Ce pouvoir permet de désintégrer environ 500 grammes de matière, vivante ou non. Une main, un pied, une partie du visage peuvent ainsi être détruits, mais pas la tête, trop volumineuse, ni directement le cœur de la victime, que la shankréature ne voit pas. La shankréature doit en effet visualiser exactement ce qu'elle veut désintégrer, dans sa totalité. Si une tête humaine, pesant évidemment plus de 500 grammes, ne peut être directement désintégrée, le nez, les joues et la bouche, par exemple, peuvent subir cette désintégration.

La victime d'une Désintégration subit 3 points de dommages définitifs (elle n'a pas droit à un jet de Résistance, et ne récupérera pas ces points de vie). Un couteau ou une pièce d'armure peuvent être désintégrés, mais pas une grosse arme (exemple : Balance) dans sa totalité.

La shankréature ne peut jamais effectuer plus d'une tentative avec ce pouvoir sur une cible donnée, que cette tentative soit couronnée de succès ou pas. Il est impossible de désintégrer la main d'une victime, puis de lui désintégrer un pied. En revanche, il est possible de désintégrer le couteau d'une victime, puis de lui désintégrer son récipient, puisqu'il s'agit de deux cibles distinctes.

EFFET : Ce pouvoir permet à la shankréature de blesser sa victime et de la faire énormément souffrir. La blessure engendrée par ce pouvoir peut revêtir des formes diverses et variées : brûlure, écorchure, fracture ouverte ...

Si le pouvoir fonctionne, la victime subit 8 points de Dommages (elle a droit à un jet de Résistance). Du fait de la douleur extrême de cette blessure, la victime doit, en outre, réussir un jet de Hargne + Supporter de SR 4 à chaque Passe ou subir un malus de -2 dés à tous les tests, à ajouter à ses autres malus éventuels.

TORTURE MENTALE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Trempe / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréature d'origine humaine

MANIFESTATION : Les yeux de la shankréature deviennent verts et luisants durant quelques instants, tout comme ceux de la victime.

EFFET : Ce pouvoir, essentiellement mental, permet à la shankréature de projeter des images de supplices atroces dans l'esprit de sa victime, qui ressent aussitôt une douleur psychique intense. Il lui est, dès lors, presque impossible de se concentrer. Si le pouvoir fonctionne, la victime pousse des hurlements et se recroqueville sur elle-même. Elle ne pourra agir durant la période de torture mentale qu'en réussissant un jet de Trempe + Surmonter contre un SR 5. Elle n'a droit qu'à une seule tentative par Passe. Même si elle réussit son jet, la victime n'échappe à la torture mentale que durant la Passe d'Armes en cours. Elle devra à nouveau procéder à ce test dès la Passe suivante, jusqu'à ce que l'effet du pouvoir arrive à son terme.

6 — SINGULARITÉ DOULEUR

POISON

PORTÉE : Contact

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 3

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La peau de la shankréature se met à suinter un liquide visqueux, qui pénétrera dans le sang de la victime si la shankréature parvient à la blesser

EFFET : Ce pouvoir permet à la shankréature de sécréter un poison très douloureux, plus ou moins violent, qui handicapera ou tuera la victime de la shankréature. Chaque shankréature sécrète son propre type de poison. Reprenez les poisons décrits dans la première partie de ce livre (Exemples : Venin de Momba quadrillé, Bedaine, ...). Pour les effets et les règles liés aux poisons, reportez-vous au paragraphe Poisons, maladies et radiations.

PLAIE PURULENTE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : Résistance / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : shankréatures de toutes origines

MANIFESTATION : La shankréature ouvre la gueule. Une fumée verdâtre s'en échappe et touche la victime, qui subit une blessure douloureuse et purulente.

LES DARKEFACTS

Darkefacts est le nom communément donné aux artefacts shankr. Tout aussi rares que les artefacts runkas, les darkefacts sont très peu connus des marcheurs et des Initiés – sauf ceux de la Septième Maison – et donc des joueurs. Le MJ pourra s'en servir de multiples manières, par exemple en équipant certains PNJ importants dans ses scénarios, ou en faisant découvrir ces objets corrompus à ses joueurs.

Voici deux exemples de darkefacts dont le MJ pourra s'inspirer s'il désire en créer d'autres :

LA NOIRLAME

Ce darkefact ressemble à un glaive de couleur noire, due à l'ar-chessence shankr mélangée à l'acier dont il est constitué. Dès qu'elle est saisie, la Noirlame fusionne avec la main du porteur pour former une arme qui devient plus ou moins le prolongement du bras de l'utilisateur. Cette arme, extrêmement dure et tranchante, inflige de sévères dommages et peut provoquer une sombre contamination si la victime est blessée. En contrepartie, l'utilisateur est soumis à des pulsions ténébreuses qui le contaminent progressivement et risquent, à terme, de le transformer en shankréature. Quand la Noirlame est remise dans son fourreau, elle se désolidarise de la main du porteur.

LA NOIRLAME

Dès la première utilisation de la Noirlame, l'arme contamine son porteur au niveau 1 (1 point ténébreux). Lors de chaque combat, le porteur de la Noirlame est automatiquement soumis à une pulsion ténébreuse (voir les règles, ci-dessus). En cas d'échec à son test de Trempe + Résister, le porteur voit son nombre de points ténébreux progresser de +1. Le porteur de la Noirlame ne doit, néanmoins, effectuer qu'un seul test de ce type par combat. Comme pour n'importe quelle créature contaminée à l'archessence sombre, dès que le porteur de la Noirlame atteint une contamination de niveau 3 et 5 points ténébreux, il se métamorphose en shankréature.

Les caractéristiques de la Noirlame sont les suivantes :

IM

Dommages +1 (*) (+ bonus de Force)

Défense +1

(*) Contre les Initiés, Dommages + 3 (+ bonus de Force)

Si la Noirlame inflige une blessure (après le jet de Résistance de la victime), la victime a 3 chances sur 6 d'être contaminée au niveau 2 (1 point ténébreux). Lancez un dé : de 1 à 3, la victime est contaminée. Les Initiés, grâce à l'alliage céleste, sont immunisés à cette contamination (seule une contamination de niveau 3 peut les affecter).

LES PUSTULS

Cette espèce de champignons est naturellement acquise au Shankr. Rare, elle se développe sous l'épiderme du porteur sans nuire à sa santé ni même le contaminer. Les pustuls ressemblent à de petites excroissances bleuâtres sous-cutanées de trois centimètres de diamètre, emplies d'un dérivé végétal d'archessence shankr qui peut entraîner une contamination de niveau 1, voire 2 en cas de contact abondant. Les pustuls expulsent la substance corruptrice lorsqu'ils sont maltraités par un corps étranger à celui qu'ils occupent. Le Konkal connaît et utilise ce champignon depuis des années. Nombre de leurs hommes ont pris l'habitude d'exhiber les parties de leur corps qui en sont recouvertes lors des combats. Ainsi, si un coup malheureux doit les blesser ou les tuer, l'ennemi a de fortes chances d'être contaminé par les sécrétions projetées.

LES SERVITEURS

Les créatures contaminées par la darkessence deviennent, à terme, des serviteurs du Shankr. Les plus intelligents d'entre eux et sans doute les plus dangereux sont certainement les redoutables Seigneurs du Fléau, lieutenants dévoués du Seigneur Shankr, capables de rassembler et diriger de véritables armées de shankréatures.

LES PUSTULS

Lorsqu'un individu recouvert de ce type de champignons subit une blessure, l'agresseur doit aussitôt procéder à un jet d'Agilité + Esquiver contre un SR2. En cas d'échec, l'agresseur a été aspergé et subit automatiquement une contamination de niveau 1 (1 point ténébreux). En cas de maladresse - uniquement des 1 obtenus à son jet - la contamination est de niveau 2 (1 point ténébreux). Les pustuls éjectent leur substance dès la première blessure subie. Il leur faut ensuite deux jours complets pour se remplir à nouveau.

Un Initié, grâce à l'alliage céleste, est immunisé à cette contamination. En revanche, la substance expulsée par les pustuls lui cause automatiquement une brûlure, s'il échoue dans son jet d'Esquive. La brûlure lui occasionne la perte de 3 points de vie (l'Initié a droit à un jet de Résistance pour réduire les dommages).

LES SEIGNEURS DU FLÉAU

Pour créer les six Seigneurs du Fléau, le Seigneur Shankr a matérialisé à partir de son corps six graines d'archessence sombre pure, chacune incarnant l'essence même d'une des singularités qui l'habitent (Peur, Ténèbres, Mensonge, Chaos, Douleur et Froid). Ces graines furent ensuite implantées dans six hôtes, six réceptacles méritants et capables de recevoir cette sombre semence. Ces lieutenants sont les seules créatures capables de communiquer avec le Shankr par télépathie et de comprendre ses désirs. Contrairement aux autres shankréatures, ils n'ont pas besoin du noir-nuage pour recevoir les ordres du Shankr.

Véritables chefs d'armées, les Seigneurs du Fléau sont vénérés par les légions de shankréatures sous leurs ordres. Chacun des Seigneurs possède une escorte personnelle qui comporte une centaine des plus terribles shankréatures.

Les Seigneurs du Fléau, dont le Cœur Sombre est de niveau 6, maîtrisent parfaitement les pouvoirs sombres en rapport avec la singularité qu'ils représentent, plus un pouvoir spécial, incarnation absolue de cette singularité. Pour activer ce pouvoir spécial, le Seigneur du Fléau doit réussir un jet de Cœur Sombre contre un SR obtenu en lançant les dés de la VD, précisée pour chacun de ces pouvoirs. Etant donné leur puissance considérable, les pouvoirs spéciaux consomment plus d'un point d'Entropie Shankr.

Les Seigneurs du Fléau possèdent aussi certains pouvoirs en commun, qui ne leur coûtent aucun point d'Entropie, et ne suivent donc pas le format classique des pouvoirs Shankr.

Enfin, un Seigneur du Fléau bénéficie automatiquement de quatre dés supplémentaires à lancer pour résister aux effets d'un pouvoir Shankr. Ces dés doivent être lancés en plus des autres dés servant à établir le SR.

TÉLÉPATHIE

Par ce pouvoir, les Seigneurs du Fléau peuvent consulter le Seigneur Shankr à tout instant, et où qu'ils soient sur Sombre-Terre, afin prendre leurs ordres. Pour certains, cela représente leur unique moyen de communication. Ils peuvent faire usage de ce pouvoir entre eux ou à destination de leur armée, mais uniquement à portée de vue.

LES SIX SEIGNEURS DU FLÉAU

Ténèbres : Cette Singularité est incarnée sur Terre par Lothar, le Seigneur du Fléau.

Chaos : Sur Terre, le Chaos est représenté par le Seigneur du Fléau nommé Lombard.

Froid : C'est Krah! qui représente la Singularité du Froid sur Sombre-Terre.

Douleur : Le Seigneur du Fléau mandaté par le Seigneur Shankr pour représenter cette Singularité est une créature d'origine animale, un mandrill.

Peur : Avec Douleur, Peur est la seule créature d'origine animale – un corbeau – à avoir été investie du pouvoir du Shankr pour devenir un Seigneur du Fléau.

Mensonge : Le Seigneur du Fléau qui incarne la Singularité du Mensonge est une ancienne et monstrueuse shankréature.

APPEL DES TROUPES

Les Seigneurs du Fléau ont la faculté de convoquer toutes les shankréatures présentes dans un rayon de 100 kilomètres. Toutefois, la manifestation de ce pouvoir dépend de la singularité représentée et sera décrite pour chaque Seigneur du Fléau.

IMMORTALITÉ

Emplis d'une parcelle de l'entropie Shankr, les Seigneurs du Fléau ne connaissent pas les atteintes de l'âge et de la maladie. Seuls le feu, la lumière ou les armes Runkas peuvent en venir à bout.

SENTIR L'ARCHESSENCE RUNKA

A portée de vue, les Seigneurs du Fléau ressentent automatiquement la présence d'une des formes de l'archessence runka. L'alliage céleste fait partie des possibilités de ce pouvoir.

TROMPE-L'ŒIL

Horriblement déformés par l'archessence shankr, les Seigneurs du Fléau ont tout de même la capacité de reprendre leur apparence originelle. Ce n'est qu'une illusion qui s'évaporerait au moindre contact. Ce pouvoir leur demande beaucoup de concentration et ne peut être utilisé plus d'une heure par jour. Les Seigneurs du Fléau ont très peu recours à ce pouvoir.

NYCTALOPE

Comme toutes les shankréatures, les Seigneurs du Fléau ont la capacité de voir parfaitement dans l'Obscur. Seul le Seigneur Ténèbres peut voir dans l'obscurité totale.

DRAIN (ANNÉE)

Les Seigneurs du Fléau ont tous la capacité de drainer l'énergie des êtres vivants à l'instar des autres shankréatures. Pour rassasier leur appétit gargantuesque, il leur faut beaucoup plus de victimes que pour leurs serviteurs.

LE SEIGNEUR DOULEUR

ORIGINE ET OBJECTIFS

Avec Peur, Douleur est l'un des deux seuls Seigneurs du Fléau à n'avoir aucune origine humaine. Avant de recevoir la sombre semence du Seigneur Shankr, Douleur était un mandrill – un gorille de Solaria – adoré par une tribu d'adaptés portant le nom de « terreux ». Les terreux le vénéraient comme un Dieu et cherchaient à s'attirer ses faveurs par d'innombrables sacrifices humains. Les victimes étaient toutes longuement torturées, dans une clairière située au beau milieu d'un étrange enchevêtrement végétal, adapté à l'Obscur et baptisé " jungle noire " par les autochtones. Le mandrill, redoutablement intelligent, se délectait de ces sacrifices et savourait l'agonie des victimes, jouissant de leurs souffrances dans un sadisme que peu d'animaux sont capables de manifester. Le plus étonnant, c'est l'incroyable fascination qu'il exerçait sur ses disciples humains, jusqu'à parvenir à une totale domination sur leurs esprits crédules. Les rangs des disciples du mandrill de la Jungle Noire grossirent de plus en plus et leur comportement évolua vers une barbarie chaque jour plus poussée. Les terreux finirent par attirer l'attention des habitants du stallite d'Okhaen, tout proche. Les Okhaenites envoyèrent un détachement militaire contre ces « sauvages », qui furent presque tous massacrés. Le mandrill fit partie des rares survivants qui échappèrent à l'expédition punitive. Attiré par les émanations du Shankr, il se dirigea vers l'est, prêt à accomplir le long périple qui l'amènerait aux sources du signal qu'il capta. Mais il fut « senti » par le Shankr avant d'avoir quitté Solaria. Le sombre Seigneur lui implanta sa graine de Douleur, après avoir compris qu'aucun être sur Sombre-Terre n'aurait pu mieux l'incarner. Profondément transformé, Douleur est resté sur le continent de Solaria. Les ordres que le Shankr lui transmet sont simples : semer la douleur et la désolation parmi les populations humaines de Sombre-Terre, en cherchant à gagner du terrain sur les parcelles de terres civilisées. Malgré sa transformation, Douleur n'a pas oublié ses origines, ni les habitants du stallite Okhaen.

DESCRIPTION

Seule la forme du crâne de Douleur traduit ses origines simiesques. Un crâne très allongé, aux mâchoires proéminentes et au nez camus. Dépouillé de babines, le Seigneur du Fléau exhibe en permanence ses longues canines acérées, saillant sur des gencives pourpres couvertes de salive. Ses yeux ambre luisent au fond d'orbites très prononcées. Sur les arrêtes osseuses de son crâne poussent des excroissances dures et pointues. Son poil a fait place à un cuir glabre olivâtre, qui dessine les muscles noueux de sa silhouette massive et trapue, aux longs bras terminés par des doigts griffus.

POUVOIRS

Le Seigneur Douleur maîtrise les trois pouvoirs liés à la singularité du même nom (Poison, Plaie Purulente, Torture Mentale), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir Appel des troupes se manifeste ainsi :

APPEL DES TROUPES : Une terrible onde de douleur est émise à partir du Seigneur Douleur sur toutes les shankréatures des alentours. La douleur ne cesse que lorsque les shankréatures convergent vers le Seigneur du Fléau.

POUVOIR SPÉCIAL : INDICIBLE SOUFFRANCE

PORTÉE : 100 mètres

VALEUR D'OPPOSITION : (non applicable) / VD : 4

DURÉE : 10 Passes

ACCESSIBILITÉ : Seigneur Douleur uniquement

MANIFESTATION : Le Seigneur Douleur pousse un cri suraigu, tel un long crissement de diamant sur du verre, et le son se propage vers toutes les créatures des alentours, qui voient leurs tympans se percer et saigner, leurs os vibrer, et leurs muscles se tétaniser.

EFFET : Ce pouvoir provoque une douleur fulgurante qui traverse les moindres parties du corps des victimes situées dans la zone d'influence du Seigneur du Fléau. La douleur est lancinante, mélange de brûlure, de coupure et de piqûre. Dans de telles conditions, il est très difficile d'arriver à agir. Les victimes perdent 2 points de vie par Passe (elles ont droit à un jet de Résistance pour réduire les dommages), et tous les seuils de réussite de n'importe quel de leurs tests subissent automatiquement un malus de +3. Le Seigneur Douleur, bien entendu, est totalement immunisé aux effets de ce pouvoir.

Le Pouvoir Indicible Souffrance coûte deux points d'Entropie Shankr pour être activé.

SEIGNEUR DOULEUR

Caractéristiques :

AGILITÉ 7 / Camoufler 3, Esquiver 6, Sauter 6
FORCE 8 / Forcer 6, Lancer 4, Porter 6
HARGNE 8 / Agresser 7, Supporter 7, Surprendre 5
MOUVEMENT 5 / Grimper 7, Nager 1, Sprinter 6
PRESTANCE 5 / Impressionner 7, Influencer 6, Séduire 2
RÉSISTANCE 5 / Contrôler 5, Endurer 6, Régénérer 5
SENS 5 / Observer 6, S'orienter 4, Surveiller 4
TREMPE 5 / Motiver 3, Résister 5, Surmonter 6

Connaissances :

ARTS MARTIAUX 2

COMMUNICATION 1 / Empathie 5

ERUDITION 1 / Régions : Solaria 2, Shankréatures 6

SURVIE 4 / Milieux : Tous 5

TECHNIQUES 1

Armure : Cuir épais (Pr. 2)

Armes :

Crocs Dommages + 8 (bonus de Force compris)

Griffes Dommages + 7 (*) (bonus de Force compris)

(*) : Les griffes, lorsqu'elles occasionnent des dommages, transmettent la maladie de la Foudroyante (voir le chapitre Poisons, maladies et radiations, dans la première partie de ce livre)

Vie : 25 **Cœur Sombre** : 6

Entropie Shankr : 11

Pouvoirs Shankr

Poison

Plaie Purulente

Torture Mentale

Indicible Souffrance

SHANKRÉATURES

Les shankréatures, monstruosités investies par l'énergie dévorante de la darkessence, constituent l'une des pires menaces auxquelles les marcheurs peuvent être confrontés lorsqu'ils parcourent l'Obscur. Ces monstres sont, à l'origine, des êtres vivants corrompus et profondément transformés par l'archessence shankr. Les plus intelligents d'entre eux sont, en général, d'origine humaine.

Prédateurs assoiffés de sang, les shankréatures se nourrissent de l'énergie vitale de leurs victimes. Leur force et leur endurance sont nettement supérieures à celles de la créature dont elles sont issues, et toutes disposent de pouvoirs shankr terrifiants que leur confère la darkessence qui bouillonne dans leurs veines. Les shankréatures possèdent tous les pouvoirs shankr communs (Reconnaître le Shankr, Drain, Nyctalope, Sentir les émanations runkas, Immunité à l'alliage céleste), décrits plus haut, plus un à trois pouvoirs singuliers.

Elles captent régulièrement des « ordres » élémentaires émis par le Shankr, qui réussit ainsi parfois à les réunir en masse pour les lancer à l'assaut sur un objectif. En général, cependant, de telles armées ténébreuses sont réunies par les Seigneurs du Fléau, les six lieutenants du Shankr.

Les shankréatures constituent des pions privilégiés du Shankr, non seulement pour leur puissance destructrice, mais également pour leurs capacités de sombre corruption. En blessant leurs adversaires, en effet, les shankréatures peuvent les contaminer (voir le paragraphe sur l'archessence shankr).

Voici quelques shankréatures représentatives de l'univers de Dark Earth, susceptibles d'être rencontrées par les phalanges de lumière ou les groupes de marcheurs, ou encore, d'être invoquées par les Seigneurs du Fléau. Nous décrivons régulièrement de nouvelles shankréatures dans les suppléments que nous publions.

NOTE : Parmi les pouvoirs communs maîtrisés par les shankréatures, seul le drain est systématiquement rappelé, car il nécessite un certain nombre de précisions (contact ou à distance, unité de temps pour le vieillissement).

L'ÉCORCHÉ

ORIGINE : Shankréature d'origine humaine

MILIEU : On le rencontre le plus souvent dans les ruines et les souterrains de l'Obscur.

DESCRIPTION : Cette créature ressemble à un humain dont la peau serait devenue translucide, mais aussi dure que de la fibre de verre. Les dents de l'écorché sont pointues et tranchantes comme des lames de rasoir, et ses ongles sont devenus de véritables griffes, aussi dures que du diamant.

LE HURLANT

ORIGINE : Shankréature d'origine humaine.

MILIEU : On le trouve habituellement dans les plaines de l'Obscur.

DESCRIPTION : Grand, physiquement impressionnant, le hurlant est un ancien humain ayant été blessé par des voutpes contaminés au niveau 3. L'archessence sombre contenue dans les voutpes a dérobé le patrimoine génétique de ces derniers. L'humain ainsi contaminé est la victime de violentes transformations : la cage thoracique augmente de volume, les épaules deviennent démesurées, la musculature des bras et des jambes devient saillante et proéminente. Les changements les plus spectaculaires s'observent sur

L'ÉCORCHÉ

Caractéristiques :

AGILITÉ 6 / Esquiver 3, Sauter 1
 FORCE 5 / Forcer 1, Porter 2
 HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 4
 MOUVEMENT 3 / Grimper 4, Sprinter 2
 PRESTANCE 2 / Impressionner 4
 RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3
 SENS 5 / Observer 3
 TREMPE 5 / Surmonter 3

Armes :

Morsure Dommages + 4 (bonus de Force compris)
 Griffes Dommages + 3

Sombre contamination :

L'écorché peut contaminer ses victimes (niveau 3, 1 point ténébreux) en utilisant ses griffes. Pour chaque blessure qu'il effectue, lancez un dé. Sur un résultat de 1, la victime est contaminée.

Protection : Peau-résille (Pr. 4)

Vie : 20

Cœur Sombre : 3

Entropie Shankr : 6

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (semaines)

Torture mentale

Régénération

LE HURLANT

Caractéristiques :

AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 5
 FORCE 5 / Forcer 3, Porter 4
 HARGNE 7 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 4
 MOUVEMENT 5 / Grimper 2, Sprinter 5
 PRESTANCE 4 / Impressionner 5
 RÉSISTANCE 7 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 5
 SENS 5 / Chercher 5, S'orienter 4, Percevoir 4
 TREMPE 4 / Résister 3, Surmonter 4

Armes :

Morsure Dommages + 5 (bonus de Force compris)
 Griffes Dommages + 4 (idem)

Sombre contamination :

Morsure uniquement. En cas de blessure (après son jet de Résistance), la victime doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, elle est contaminée (niveau 3, 1 point ténébreux).

Protection : Fourrure naturelle (Pr. 1)

Vie : 18

Cœur Sombre : 3

Entropie Shankr : 7

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (mois)

Peur (par l'intermédiaire de son hurlement)

Régénération

le faciès de la victime : les mâchoires s'allongent et se garnissent de crocs aiguisés, les oreilles s'affinent et sont pointues en fin de transformation, l'iris tire vers un jaune vif. D'une manière générale, tout le corps du malheureux se couvre d'une fourrure qui s'épaissit avec le temps. Le hurlant ressemble alors à un terrifiant croisement de loup et d'humain. Certaines légendes de l'Avant font référence à cette shankrature : avant le cataclysme, le hurlant se nommait loup-garou, et il inspirait la terreur dans bien des contrées.



LA GHAÏST ENTONNANTE

ORIGINE : Shankréature d'origine humaine.

MILIEU : On la rencontre généralement dans les Chaos, les Glaces et les Montagnes de l'Obscur.

DESCRIPTION : La ghaïst entonnante est une créature large et trapue, aux petites jambes torses et aux bras immenses terminés par des doigts longs et griffus. Son faciès, grimaçant et osseux, est marqué par de petits yeux porcins très enfoncés et de longs crocs acérés, d'où émerge une langue pointue, luisante de salive, et interminable. Dépouillée de poils, la shankréature est recouverte d'une peau fine mais incroyablement dure, dessinant parfaitement sa musculature puissante. Lorsqu'elle combat, la ghaïst entonnante pousse de longs cris vibrants et graves, qui évoquent une sorte de chant lugubre et font office de catalyseur pour ses pouvoirs shankr. Elle utilise fréquemment une massue en os sommairement taillée.

LA KHARNIT

ORIGINE : Humain

MILIEU : Désert, Chaos, Mortezones

DESCRIPTION : La kharnit est une shankréature d'un type très particulier. Immonde amalgame de tissus organiques disparates imprégnés d'archessence sombre, la kharnit est dénuée d'intelligence et phagocyte tout ce qui vit pour augmenter sa masse, se développant en assimilant tissus organiques, végétaux ou animaux.

Plus elle intègre de tissus étrangers, plus son volume augmente, ce qui lui permet de couvrir une plus grande surface, et donc d'accélérer son développement. Certains témoignages rapportent que des spécimens auraient atteint une taille incroyable et se développeraient si vite qu'ils auraient ingéré des marcheurs endormis en quelques heures seulement.

La Kharnit est très résistante et forme un tout compact dont il est quasiment impossible de venir à bout avec une arme normale. Le meilleur moyen pour s'en débarrasser reste d'utiliser un pouvoir ou un objet directement lié aux Runkas. La kharnit est particulièrement vulnérable à ce type d'agression. Une fois morte, elle se décompose lentement, transformant les environs en une mer de chair en putréfaction. Cette viande est parfois consommée par les animaux des alentours, qui sont alors contaminés au niveau 2, ou finit par se fondre dans la terre. Une zone dans laquelle est morte une Kharnit est donc souvent saturée de darknessence.

LE KROCH

ORIGINE : Shankréature d'origine animale.

MILIEU : Marais, ruines.

DESCRIPTION : Le kroch est une race de shankréature ayant muté à partir d'une colonie de chauve-souris contaminées par d'importantes quantités de darknessence. Il a gardé l'aspect global de l'animal dont il est issu, même si sa couleur et ses dimensions ne sont en rien comparables. Le kroch, bien que sombre,

LA GHAÏST ENTONNANTE

Caractéristiques :

AGILITÉ 5 / Esquiver 4, Sauter 3

FORCE 5 / Forcer 5, Porter 3, Lancer 3

HARGNE 5 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 4

MOUVEMENT 4 / Grimper 5, Nager 3, Sprinter 4

PRESTANCE 2 / Impressionner 6

RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3

SENS 3 / Observer 3, Surveiller 5

TREMPE 3 / Résister 1, Surmonter 2

Armes :

Morsure Dommages + 4 (bonus de Force compris)

Massue en os Dommages + 6 (idem)

Sombre contamination :

Morsure uniquement. En cas de blessure (après son jet de Résistance), la victime doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, elle est contaminée (niveau 3, 1 point ténébreux).

Protection : Cuir dur (Pr. 4)

Vie : 25

Cœur Sombre : 4

Entropie Shankr : 8

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (années)

Peur (par l'intermédiaire de son chant)

Plaie purulente (par l'intermédiaire de son chant)

LA KHARNIT

Caractéristiques :

AGILITÉ 1

FORCE 10 / Forcer 5, Porter 5

HARGNE 8 / Agresser 5, Supporter 8

MOUVEMENT 2 / Nager 1, Sprinter 2

PRESTANCE 1 / Impressionner 6

RÉSISTANCE 10 / Contrôler 5, Endurer 6, Régénérer 6

SENS 1

TREMPE 4 / Surmonter 6

Armes :

Morsure Dommages + 8 (bonus de Force compris)

Sombre contamination :

En cas de morsure ayant occasionné des dégâts, la victime doit lancer un dé. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, elle est contaminée (niveau 3, 1 point ténébreux).

Protection : Chair compacte (Pr. 2)

Vie : 30

Note : Pour toutes les attaques à base d'archessence runka (pouvoir ou artefact runka) effectuées contre la Kharnit, cette dernière n'a pas le droit d'effectuer son jet de Résistance normal. Les dommages de ce type sont donc automatiquement déduits des points de vie de la créature, sans qu'elle ait la possibilité de les réduire.

Cœur Sombre : 5

Entropie Shankr : 10

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (années)

Métamorphose

Régénération

Remodelage

LE KROCH

Caractéristiques :

AGILITÉ 5 / Esquiver 5
 FORCE 4 / Forcer 1, Porter 2
 HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 3
 MOUVEMENT 5 / Voler 5
 PRESTANCE 1 / Impressionner 4
 RÉSISTANCE 6 / Endurer 4
 SENS 5 / Observer 3, S'orienter 5
 TREMPE 2 / Surmonter 3

Armes :

Dard Dommages + 5 (bonus de Force compris)
 Griffes Dommages + 2 (bonus de Force compris)

Sombre contamination :

Dard uniquement. En cas de blessure (après son jet de Résistance), la victime doit lancer un dé. Sur un résultat de 1, elle est contaminée (niveau 3, 1 point ténébreux).

Protection : Cuir dur (Pr. 1)

Vie : 15

Cœur Sombre : 2

Entropie Shankr : 5

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (jours)

Poison (par l'intermédiaire de son dard)

est recouvert d'un pelage pourpre peu naturel, et son envergure dépasse les cinq mètres. Pour attaquer, la créature se sert essentiellement des griffes de ses pattes antérieures. Accessoirement, elle utilise le long dard qui a poussé au niveau de son coccyx pour contaminer ses proies. Le kroch, quasi aveugle, est doté du même sens radar que la chauve-souris, et se repère donc parfaitement dans l'Obscur.

L'ARAKNALE

ORIGINE : Arachnide

MILIEU : ruines et souterrains

DESCRIPTION : L'araknale ressemble de loin à une araignée tout ce qu'il y a de plus courant. La grosse différence réside dans sa taille, qui est d'environ deux mètres, résultat d'une importante contamination. Une fois ses pattes détendues, l'araknale mesure dans les trois mètres, ce qui la rend très impressionnante. Les petits crochets qui terminent ses pattes lui permettent de se déplacer à près sur n'importe quelle surface, horizontale comme verticale. Dans ses deux milieux de prédilection, il n'est pas rare de la trouver accrochée au plafond. L'araknale est l'une des rares espèces de shankréatures capables d'agresser d'autres créatures du Seigneur du Fléau pour assurer la survie de sa progéniture, des larves qui se nourrissent de sang. Cette monstrueuse créature ne redoute aucun prédateur, car en plus de sa puissance physique, elle dispose de pouvoirs shankr véritablement redoutables.

L'ARAKNALE

Caractéristiques :

AGILITÉ 5 / Camoufler 3, Esquiver 2, Sauter 2
 FORCE 8 / Forcer 4, Porter 5
 HARGNE 8 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 4
 MOUVEMENT 6 / Grimper 7, Sprinter 6
 PRESTANCE 3 / Impressionner 6
 RÉSISTANCE 8 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 3
 SENS 3 / Observer 4, Surveiller 5
 TREMPE 5

Armes :

Morsure (*) Dommages + 8 (Bonus de Force compris)
 Griffes Dommages + 6 (idem)

(*) L'araknale ne peut mordre ses victimes qu'après les avoir attrapées dans ses griffes. En termes techniques, l'araknale attaque systématiquement avec ses griffes. Dès qu'elle est parvenue à infliger des dommages à sa victime (après son jet de Résistance), elle l'a attrapée et pourra tenter une morsure dès la Passe suivante.

Sombre contamination :

En cas de morsure ayant occasionné des dégâts, la victime doit lancer un dé, et sera contaminée sur un résultat de 1, 2 ou 3 (niveau 3, 1 point ténébreux).

Protection :

Chitine (Pr. 3)

Vie : 20

Cœur Sombre : 5

Entropie Shankr : 9

Pouvoirs Shankr

Drain au contact (années)

Engourdissement

Plaie Purulente

Poison

LA MAISON HARCKON

La Septième Maison était originellement dépositaire de la lumière mystique de l'Obscure Vérité impliquant la connaissance des Shankr nécessaire aux Runkas. Les Initiés de cette Maison, à l'époque très proches des Sarkesh, réalisaient d'innombrables expériences sur les shankréatures et la darkessence, afin de mieux cerner leurs capacités. Mais, comme le disent les nombreux contes qui circulent dans les réunions d'Initiés, la Septième Maison ne put résister éternellement à la tentation d'une contamination à l'archessence shankr. C'est alors qu'un grand synode décida d'une croisade organisée par la Maison Sarkesh afin de forcer tous les hérétiques à rejoindre le rang et à éliminer tous ceux qui présentaient des traces de contamination. Une fois que tout fut rentré dans l'ordre, un nouveau synode décida d'imposer le Grand Oubli, pour que la Septième Maison ne devienne plus qu'un souvenir tabou. Malheureusement pour les Initiés, un Élu de la Septième Maison du nom d'Harckon parvint à réunir derrière lui de nombreux fanatiques qui le suivirent dans sa conquête du pouvoir Shankr.



LE RÈGNE D'HARCKON

Harckon était un Élu runka au pouvoir immense, considéré comme le leader spirituel de l'Obscure Vérité. Et c'est donc tout naturellement que ses disciples le suivirent dans la voie du Shankr lorsqu'il affirma que c'était le seul moyen de résister à l'inquisition Sarkesh et que l'archessence sombre était une source de pouvoir infinie. Harckon fut l'initiateur de la « magie » du Shankr, dans le sens où il étudia les pouvoirs des shankréatures et les catalogua de manière à ce qu'ils puissent être appréhendés par n'importe quelle créature intelligente contaminée. Puis, le guide spirituel offrit cette sagesse aux membres de la Septième Maison survivants, rebaptisée Maison Harckon. Aujourd'hui, les membres de la Maison Harckon sont tous contaminés, disposent d'un cœur sombre semblable à celui des shankréatures et ont accès aux pouvoirs shankr singuliers, mais pas aux pouvoirs communs des shankréatures.

LE SUPPLICE

Trois cent ans après l'arrivée du Seigneur Shankr sur Terre, les Harckon constituent une force non négligeable dans le jeu de la Guerre Cosmique Éternelle sur Sombre-Terre. Le Supplice représente pour les Harckon les actions de la voie du Shankr organisées par leur Maison. Cette doctrine se définit en trois directions principales : organiser les shankréatures, manipuler le Konkall et exploiter la magie shankr.

ORGANISER LES SHANKRÉATURES

Les Harckon sont considérés, à juste titre, comme les dresseurs de Shankréatures par excellence. Cette voie du Supplice impose aux

Initiés de la Septième Maison de regrouper les shankréatures à l'intelligence primitive afin d'organiser des armées éphémères. Les Harckon sont capables de diriger empathiquement des shankréatures et d'assurer une cohésion relative à un petit groupe d'entre elles. Cette faculté est notamment très utile pour mener des attaques ponctuelles de faible ampleur.

MANIPULER LE KONKAL

Le rôle principal de la Septième Maison est de tirer les ficelles du Konkall afin de l'aiguiller dans la voie du Shankr. Ce sont notamment les Harckon qui équipent le Konkall de darkefacts. Les Initiés Harckon interviennent également chaque fois que l'utilisation de la magie du Shankr se fait sentir.

EXPLOITER LA MAGIE DU SHANKR

Si les Harckon sont connus à travers tout Sombre-Terre, c'est avant tout parce qu'ils sont les défricheurs de la magie du Shankr et de ses applications pour toute créature intelligente contaminée.

INITIÉ HARCKON, DRESSEUR DE SHANKRÉATURES (ARCHÉTYPE)

Caractéristiques :

AGILITÉ 4 / Camoufler 3, Esquiver 5
 FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 1, Porter 3
 HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 3
 MOUVEMENT 3 / Grimper 4, Nager 3, Sprinter 3
 PRESTANCE 2 / Influencer 5
 RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 3
 SENS 3 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
 TREMPÉ 4 / Motiver 5, Résister 2, Surmonter 3

Connaissances :

ARTS MARTIAUX 2 / Laniard 5
 COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Eloquence 1, Empathie 6
 ERUDITION 2 / Avant 1, Légendes 1, Lettres 1, Religion 1, Shankréatures 5
 SURVIE 3 / Milieux : Tous à 2, Pistage 3, Premiers Soins 2
 TECHNIQUES 2 / Corps 4, Darkessence 2

Armure :

Armure complète de cuir renforcé (Pr. 2)

Armes :

Laniard Dommages +2

Possession

Pustuls (darkefact)

Vie : 14

Cœur Sombre : 2

Entropie Shankr : 5

Pouvoirs Shankr

Mimétisme Obscur

Leurre

Poison

Remarques : Le dresseur est capable de donner des ordres à ses Shankréatures en réussissant des jets de Communication + Empathie contre un SR 4. Il ne maîtrise aucun des pouvoirs communs des Shankréatures.

Ce sont les Initiés de cette Maison qui fabriquent les darkefacts et qui sont à l'origine des grands rituels dédiés au Seigneur Shankr sur Sombre-Terre.

LE KONKAL

Creuset de malfrats et d'assassins, secte tentaculaire au but stalinien, le Konkalk est l'arme principale du Seigneur Shankr dans les stallites. Son organisation si particulière est le fruit des manipulations de la Maison Harckon au cours des trois siècles passés. Pourtant, le konkalkite moyen, malgré ses actions quotidiennes visant à affaiblir le culte de la lumière, n'a souvent aucune idée de qui il sert, ni même s'il sert quelqu'un d'autre que lui. Le Konkalk est une organisation complexe où la trahison, la paranoïa et l'ignorance sont les maîtres mots.

LE DOGME KONKALITE

À l'origine, le dogme konkalkite entremêlait différents pans de religions de l'Avant, légèrement modifiés pour s'opposer au culte de Solaar. Le dieu unique du dogme originel était une divinité ténébreuse, qui annonça son règne par une démonstration de force : le grand cataclysme. Solaar fut donc reconnu impie par les premiers konkalkites, car il s'installa comme un usurpateur au pouvoir. Au fur et à mesure des siècles, le dogme s'étoffa de légendes et s'instaura en réelle religion. Les mystiques de la maison Harckon pervertirent légèrement celle-ci pour se rapprocher de la réalité de Sombre-Terre. À l'instar des maisons d'Initiés qui instaurèrent le culte solarien pour préparer l'humanité à vénérer la lumière des Runkas et à se battre pour eux lors de la bataille finale, la Septième Maison ancrâ dans l'esprit des konkalkites une cosmologie bien réelle. Aujourd'hui, le konkalkite croit en une divinité unique, seigneur des ténèbres, dont le fils présent sur Sombre-Terre dirigera le Konkalk, dans le but de mettre à bas le culte solarien. Derrière ces deux personnages se trouvent le Seigneur Shankr et Chaos, l'un des Seigneurs du Fléau.

ORGANISATION

La particularité du Konkalk tient à l'ignorance de ses membres. En effet, tout konkalkite appartient à une cellule de quelques personnes, et chaque membre de ces cellules connaît uniquement les autres membres de cette même cellule. Cela garantit que lors du démantèlement d'une de ces cellules, seule celle-ci tombe aux mains des autorités célestes. Pour coordonner les actions des différentes cellules, le Konkalk bénéficie d'une structure pyramidale et d'un réseau dense de messagers.

LES BASTIDES

Dans chaque stallite, le Konkalk est présent et bien implanté. L'ensemble des konkalkites d'un stallite forment une bastide. Véritables quartiers généraux, les bastides sont des structures architecturales dissimulées au sein même du stallite. La plupart sont localisées dans les bas-fonds de la ville, dans d'anciennes galeries minières ou encore

dans des quartiers activistes. Chaque bastide comporte de une à plusieurs cellules, suivant l'importance du stallite. Pour régir ses membres et coordonner leurs actions, les chefs locaux, nommés Hassachins, ont recours aux Synapses, des messagers spécialisés dans l'art de la filature et de la discrétion. Outre les Hassachins et souvent quelques Synapses, les konkalkites d'un stallite ont une vie sociale au sein de ce dernier. Ainsi, il y a très peu de permanents dans la bastide (l'endroit physique), ce qui ajoute à la discrétion de la structure et rend compliquée la tâche des Gardiens du Feu lors de la recherche active des konkalkites.

LES FORTERESSES

Chaque bastide rend des comptes à une structure supérieure nommée forteresse. On trouve une forteresse par continent de Sombre-Terre, c'est à dire la Roke, Solaria, Asia et Eldena. Les communications n'ayant jamais été établies avec les Terres Australes, il est fort probable que l'on retrouve une telle structure dans cette zone géographique. Les forteresses ont pour tâche de coordonner les actions des bastides à une plus grande échelle que celle d'un stallite. Pour cette raison, les forteresses sont directement implantées dans des stallites (dans lesquels on ne retrouve donc pas de bastide). Pour information, la forteresse de la Roke se trouve à Phénice, celle de Solaria, à Sparta. Les dirigeants des forteresses sont des membres influents du Konkalk, mais ne font pas tous partie de la maison Harckon. Seuls quelques initiés du Shankr sont infiltrés à ce stade de la structure konkalkite, à raison d'au moins un par forteresse.

LE DONJON MYSTIQUE

Tous les ordres destinés aux forteresses ou aux bastides sont issus du donjon mystique. Ce dernier n'est, en fait, qu'une formidable supercherie créée par la Septième Maison afin d'entériner la structure pyramidale du Konkalk aux yeux des konkalkites de pure souche, et d'asseoir sa mainmise sur la secte. Le donjon mystique renvoie directement à la maison Harckon et n'a aucune représentation physique. Mais les légendes konkalkites le situent en Asia, très reculé dans les terres de l'Est. Suivant les stallites, le nombre de leaders du Konkalk varie. Pour exemple, à Phénice, les konkalkites affirment que le donjon est dirigé par les sept maîtres du Konkalk, en opposition aux sept Révérés qui administrent le stallite.

LES HORLAS

Les membres de cette faction sont les seuls du Konkalk à suivre la voie du Shankr, telle qu'il l'a édictée. Le Horla pense que le règne de l'espèce humaine aurait dû prendre fin avec le grand cataclysme, et que les survivants sont une anomalie à réduire à néant. Les Horlas prêchent la voie de la rédemption, l'acceptation de l'espèce humaine à laisser sa place à une nouvelle espèce. Les Horlas sont tellement extrémistes et fanatiques que les autres konkalkites en ont peur. Pour cette raison, la maison Harckon se sert surtout des Horlas pour les missions dans l'Obscur. Il faut beaucoup de ruse et d'efforts aux maîtres du Konkalk pour tirer un maximum de résultats de cette faction, tant la ferveur religieuse de ses membres est forte. Au vu de leurs convictions, les Horlas sont souvent employés dans des missions suicide, où ils excellent en kamikazes du Shankr.



LES SOMBRES-FILS

Les Marcheurs sont souvent amenés à côtoyer les manifestations du Shankr lors de leurs nombreux voyages dans l'Obscur et ils sont par conséquent les plus exposés aux problèmes des sombres-fils. Il existe deux moyens connus de donner naissance à une telle créature :

Lorsqu'une femme contaminée, avant ou après la procréation, donne naissance à un enfant, celui-ci a environ quatre chances sur six de devenir un sombre-fils.

Lorsque c'est l'homme qui est contaminé avant la procréation, l'enfant n'a que trois chances sur six de devenir un sombre-fils.

Le cas est plus rare mais il arrive qu'une humaine ait une relation sexuelle avec une Shankréature.

Dans un tel cas, les chances de survie de la mère sont assez minces tant lors de la relation que lors de l'accouchement. Pour connaître la nature de l'enfant le Maître de Jeu lance un D6 et consulte la table suivante :

LES SOMBRES-FILS

ID6	Nature de l'enfant
1	Humain
2 - 3	Shankréature*
4 - 6	Sombre-Fils

* Dans ce cas, l'enfant sera une Shankréature de la même nature celle qui lui a donné naissance.

LE SANG SHANKR

Un sombre-fils n'est pas un humain qui a subi une contamination. Il s'agit réellement d'un être préparé à la corruption du Shankr dès sa naissance. La conception particulière des sombres-fils fait que l'essence même de la darkessence coule dans leurs veines et colore leur sang de façon noirâtre. Ils possèdent un instinct animal, sont souvent dotés de canines inférieures proéminentes, se déplacent de façon étrange pour un humain et possèdent une impulsivité faisant déborder leurs pulsions très rapidement. Les sombres-fils sont en général dotés d'une carrure impressionnante et d'une musculature surdéveloppée faisant d'eux d'excellents combattants et de redoutables adversaires. De plus, leur vision nocturne et leur adaptation à l'Obscur leur permettent de devenir d'excellents marcheurs, lorsqu'ils choisissent cette voie.

Pour autant, leur aspect inquiétant et leur aptitude à se déplacer aisément dans l'Obscur ne fait des sombres-fils ni des shankréatures, ni des serviteurs du Shankr. Toutefois, leur lien particulier avec la darkessence les rend plus réceptifs aux impulsions qui transitent par le noir-nuage à travers Sombre-Terre. Mais contrairement aux pions du Seigneur Shankr, les sombres-fils ne font que percevoir furtivement ces messages, sans pour autant être contraints d'y obéir.

ESPOIR OU CAUCHEMAR ?

On peut en fait séparer les sombres-fils en deux catégories distinctes, en admettant que le passage de l'une à l'autre soit possible et même fréquent. Les premiers sont ceux qui ne peuvent renier leur lien mystique avec le Shankr et qui se soumettent très facilement à leurs instincts primaires et bestiaux. Ceux-là habitent bien souvent dans l'Obscur et font preuve d'un profond mépris pour les célestes. La deuxième catégorie, qui concerne davantage les personnages joueurs, représente les sombres-fils qui tentent de lutter contre les pulsions qui les caractérisent. Certains choisissent d'habiter les stalites et leur vie est alors une lutte quotidienne entre leurs instincts bestiaux et leur tentative d'assumer un comportement plus humain.

Quoi qu'il en soit, les gens se méfient toujours énormément des sombres-fils et, selon la croyance populaire, il ne faut jamais leur accorder sa confiance. Malgré la Grande Révélation, peu de gens ont réellement fait le rapprochement entre les sombres-fils et le Seigneur Shankr.

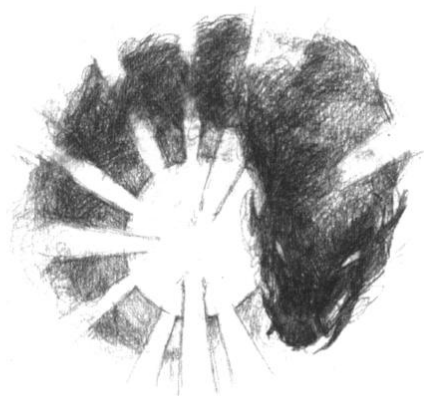
JOUER UN SOMBRE-FILS

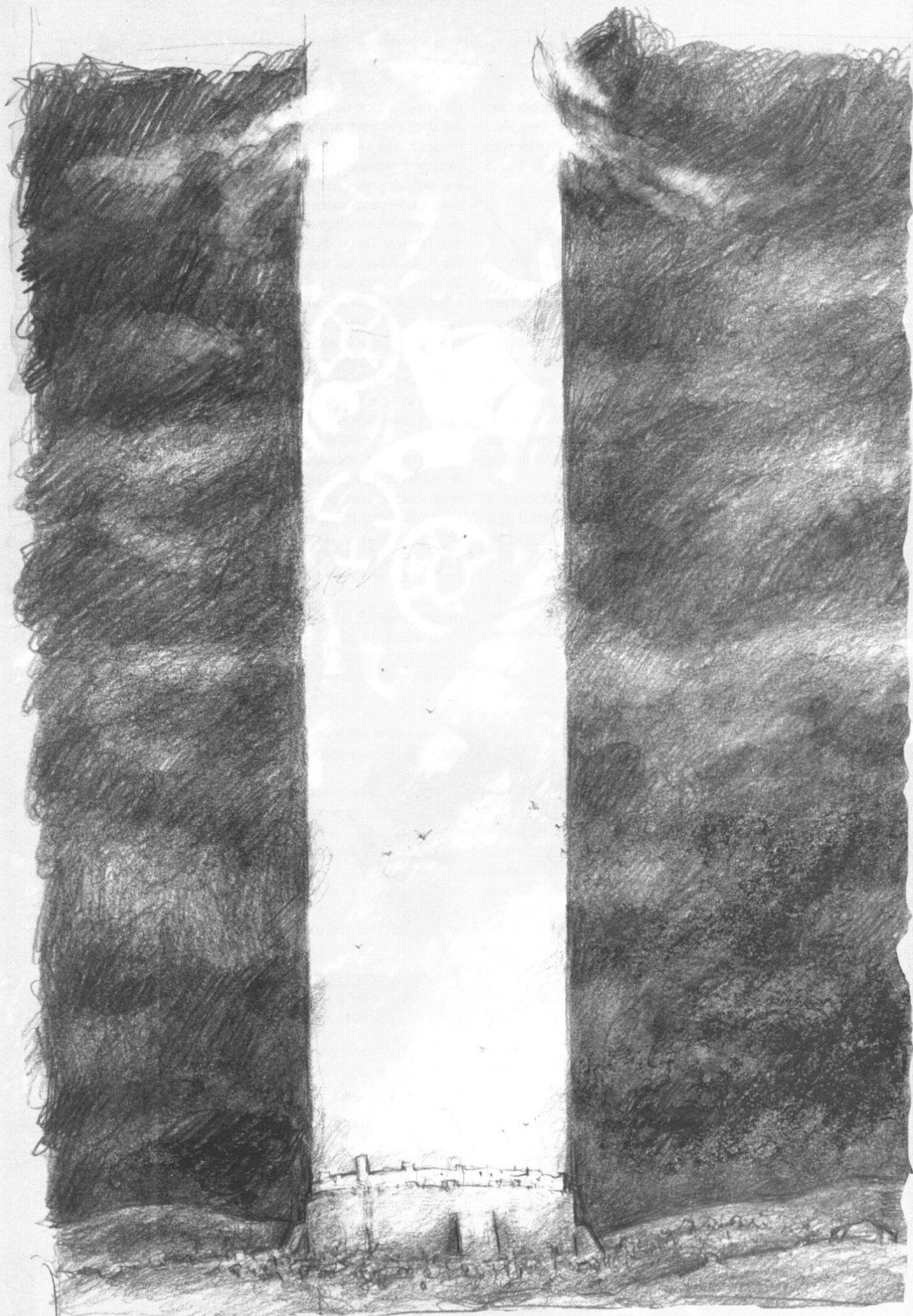
Jouer un personnage sombre-fils n'est guère aisé. Outre les problèmes relationnels, évoqués précédemment et qu'il doit gérer en permanence, le sombre-fils est soumis aux mêmes pulsions ténébreuses que les personnages contaminés à la darkessence. En revanche, du fait de sa physiologie particulière, le sombre-fils ne court jamais le risque de se transformer en shankréature. Il est déjà, en quelque sorte, une « shankréature » (même si, mis à part ses capacités physiques surdéveloppées, il ne possède pas de pouvoirs shankr). Cela dit, s'il cède aux pulsions sauvages qui le tiraillent, il finira par perdre son libre arbitre pour devenir une créature sauvage, assoiffée de sang et incontrôlable.

Au moment de la création de personnage, on considère que le sombre-fils incarné par le joueur est contaminé soit au niveau 1 (1 point ténébreux), soit au niveau 2 (2 points ténébreux). Reportez-vous aux

règles de création de personnage. Au cours du jeu, le MJ décidera des situations génératrices de « pulsions ténébreuses ». Le sombre-fils devra alors y résister, exactement de la même manière qu'un personnage contaminé (Trempe + Résister). En cas d'échec à son test, le nombre de points ténébreux du personnage augmente de 1. Contrairement à des personnages contaminés, le nombre de points ténébreux du sombre-fils n'est pas affecté par sa présence dans un stallite ou dans l'Obscur. Les points ténébreux ne varient qu'en fonction des succès ou des échecs aux tests de résistance aux pulsions. Si le sombre-fils atteint le cinquième point ténébreux du niveau 3 de contamination « théorique », il a cédé au côté bestial de sa nature et ne peut plus se contrôler. Le joueur doit alors remettre sa fiche au Meneur de Jeu et peut dire adieu à son personnage.

Pour ce qui concerne la perception des messages émis par le Shankr, le meneur de jeu pourra décider, quand bon lui semble, de déterminer si le PJ sombre-fils les décèle en lui faisant effectuer un jet de Communication + Empathie, contre un SR égal à 5. Si le jet est réussi, le PJ perçoit fugitivement un message émis par le Shankr (par exemple, un message visant à rassembler un groupe important de shankréatures à proximité). Sinon, le sombre-fils a pu éventuellement sentir le message, sans le comprendre. En tant que MJ, vous n'êtes pas obligé de révéler à votre joueur cette capacité particulière dès la création de son personnage.



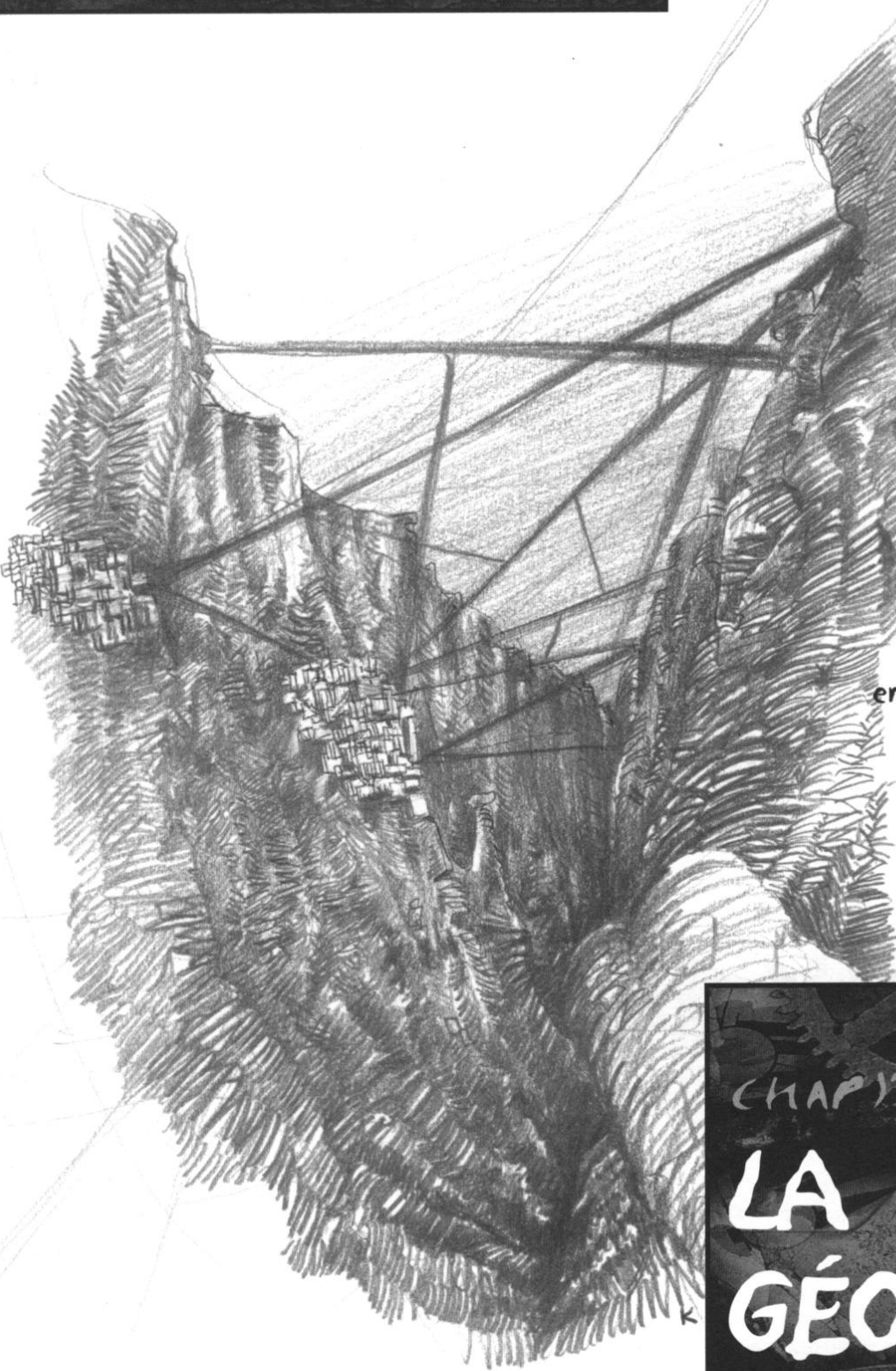




PARTIE)))

SOMBRE-TERRE

Après les deux premiers volets consacrés aux marcheurs incarnés par les joueurs et aux philosophies susceptibles de guider leurs choix, ce troisième volet de Dark Earth seconde édition aborde le monde sur lequel ils vivent. Sombre-Terre y est d'abord décrite du point de vue de sa géographie, qu'il s'agisse des lieux particuliers et des stallites ayant le plus marqué son histoire, de sa faune ou encore des dangers inhérents à ses dix milieux. Mais Sombre-Terre se définit également par ses mythes et ses figures légendaires, dont vous trouverez une description complète. Un stallite de référence, Okhaen, lieu de départ possible de vos aventures, figure également dans ce chapitre, dont la dernière partie concerne plus particulièrement le meneur de jeu. Il y trouvera, en effet, un scénario d'introduction, ainsi que divers conseils lui permettant de retranscrire le souffle de l'histoire et l'ambiance propres aux aventures se déroulant sur Sombre-Terre et de s'y retrouver au sein de la gamme Dark Earth.



La vue de
chaque
hameau, de
chaque cité,
de chaque
village, est
en Sombre-
Terre une
promesse et
une joie sans
égale... Mais
reste encore à y
accéder et à y
entrer !

CHAPITRE I
**LA
GÉOGRAPHIE
DE SOMBRE-
TERRE**

ÉTAT DES LIEUX

Le Grand Cataclysme a changé radicalement le visage de la Terre, la transformant pour toujours en un vaste paysage ténébreux et chaotique : Sombre-Terre. Les conditions de vie y sont inhumaines et les survivants de ce monde désert doivent rivaliser d'ingéniosité et de courage pour survivre jour après jour dans ce milieu hostile.

En s'écrasant, la météorite creusa sur son passage un vaste chemin de chaos et de destruction, semant autour de lui la désolation et le néant. L'impact même déchira à tout jamais le paysage de la mer d'Aral et les quelques centaines de kilomètres aux alentours furent instantanément envahies par les ténèbres générées par le corps du Seigneur Shankr. Partout ailleurs, des projectiles satellites de la météorite déclenchèrent raz-de-marée et séismes semant la destruction sur leur passage. Rapidement, le nuage de poussière enveloppa la planète et intercepta les rayons du soleil, plongeant la Terre dans une obscurité constante. Ceci eut comme première répercussion un refroidissement rapide de la planète, qui amena la température à une moyenne située entre 0 et 10°C. La nature chaotique du noir-nuage entraîna également des manifestations climatiques extrêmes telles que des tornades, des pluies noires et parfois acides, des neiges éternelles dans des lieux autrefois tempérés.

Excepté les puits de lumière des stallites, la totalité de Sombre-Terre se retrouva plongée dans l'obscurité la plus totale. Les végétaux n'y survécurent pas très longtemps, privés de photosynthèse, et seules quelques formes de vie végétales trouvèrent l'énergie suffisante pour muter et s'adapter à ce nouveau milieu. Ce fut notamment le cas du ruego qui devint une des rares plantes à survivre dans l'Obscur. La plupart des forêts furent, quant à elles, rapidement anéanties par l'absence de lumière, étouffées ou pétrifiées par l'épais tapis de cendres qui recouvra le sol, créant d'innombrables tempêtes de poussières. Heureusement, certaines variétés d'algues marines et de plancton survécurent à l'absence de lumière, et continuèrent de produire l'oxygène indispensable à la présence de la vie sur cette nouvelle Terre.

La Géographie même de la planète se modifia de manière spectaculaire. Certaines mers s'asséchèrent, des fleuves débordèrent pour inonder des pays entiers, des crevasses nouvelles s'ouvrirent et des déserts naquirent là où s'étendaient d'anciennes forêts verdoyantes. Une activité sismique sans précédent secoua la planète et de nombreux volcans s'éveillèrent, libérant des torrents de lave à la surface de Sombre-Terre. Ceci eut comme conséquence la destruction de nombreuses centrales nucléaires qui explosèrent et libérèrent leurs nuages contaminés sur des mortezones s'étalant sur des centaines de kilomètres à la ronde. À cette contamination, il fallut ajouter celle de l'archesse shankr qui se répandait en dépôts à la surface du monde, formant des no man's land où seules des créatures mutantes étaient capables de survivre.

Ces conditions de vie inhumaines ont engendré l'apparition d'une nouvelle race d'humains adaptés aux intempéries et aux dangers liés à Sombre-Terre. Ces humains forment aujourd'hui des communautés établies dans l'Obscur qui refusent l'hospitalité des stallites. Ces derniers lieux sont les seuls endroits à offrir un abri viable aux habitants de Sombre-Terre qui ne sont pas des adaptés.

LA ROKE

Ce territoire occupe ce qui représentait l'ancienne Europe, de l'Irlande aux montagnes de l'Oural, de la Finlande à la Crète. C'est une terre qui a connu des bouleversements spectaculaires, aussi bien climatologiques que géologiques. La Roke est aujourd'hui une zone sinistrée, un pays froid et enneigé, parsemé de marais et de montagnes escarpées. Le chaos sismique qui suivit le Grand Cataclysme provoqua de nombreuses déchirures et les communautés de survivants de retrouvèrent vite isolés dans des îlots coupés de tout moyen de communication avec l'extérieur.

La Roke est devenue un véritable cauchemar pour le marcheur qui doit traverser des milieux de l'Obscur tels que les montagnes et les marais, les plus courants sur ce continent. De plus, l'explosion de certaines centrales nucléaires européennes à la suite du Grand Cataclysme défigura considérablement certaines régions en créant de gigantesques mortezones.

Les survivants de la Roke ont su exploiter l'escarpement chaotique de la région pour se protéger habilement des menaces extérieures en exploitant au maximum les barrières naturelles. De même, la plupart des stallites se trouvent nichés dans les montagnes.

CLIMATOLOGIE

Malgré son chaos apparent, la Roke a tout de même conservé un cycle climatologique régulier et relativement fiable. Quatre mois par an, la Frige enveloppe de son manteau de neige, en faisant baisser les températures vers une moyenne de -15°C, avec une variation atteignant facilement plus ou moins 20°C. C'est une saison de froid, de neige et de verglas qui semble descendre directement de la banquise. Le Souffle est la saison qui occupe les huit derniers mois de l'année. Il s'agit d'une période plus chaude, dont les températures varient généralement entre -9 et 12°C avec une moyenne de 5°C. Mais le Souffle est également une saison dont les vents très violents atteignent fréquemment les 300 km/h, la moyenne se situant aux alentours de 150 km/h. Certains vents en provenance de Solaria font monter la température à 20°C pendant de courtes périodes de quelques jours.

LES MONASTÈRES BLEUS

Les premiers développements de la Voie de l'Homme ont donné naissance, dans la Roke, aux Monastères bleus. Il s'agit de lieux, souvent très reculés, où une communauté d'érudits choisit de s'installer afin de stocker des livres et des objets de l'Avant dans le but de les étudier. Ces fidèles de Rusk, le marcheur de légende (voir le chapitre consacré aux figures légendaires, plus loin), sont parvenus à créer une légende autour de leur activité dont le but est de détourner les curieux qui seraient tentés de venir piller les Monastères. Ainsi, derrière une façade de mysticisme et de pratique des rites de l'Avant se cache une simple communauté de la Voie de l'Homme qui préfère s'installer loin des stallites et de l'influence d'Initiés. Les Monastères Bleus sont souvent bien gardés par des membres de la fraternité de Rusk qui

mettent leur technologie au service de la défense du savoir. De nombreux sites abritent également une imprimerie, pilier de la transmission des carnets de l'Obscur et du savoir de la Voie de l'Homme.

LES LUCIPHORES

Imaginé au départ par les Initiés de la Maison Sartharil, les Luciphores sont de gigantesques tours de pierre et de verre prolongées par un phare lumineux et construites à intervalles réguliers. Leur fonction originelle était de guider les éventuels survivants afin de les regrouper et de transmettre des messages entre les diverses communautés réparties dans toute la Roke. Mais le projet était trop ambitieux et les Initiés trop peu nombreux pour constituer un réseau dense et fiable : il suffisait qu'un seul Luciphore soit inopérant pour que l'information s'arrête en cours de chemin et ne soit pas retransmise.

De nos jours, les membres de la Voie de l'Homme commencent à remettre en état ces phares de l'Obscur afin de rétablir un réseau qui puisse faire accomplir un bon en avant prodigieux à la communication dans Sombre-Terre. Le but ultime de Rusk et de ses compagnons est d'étendre cette expérience en dehors de la Roke et notamment en Solaria. On peut donc observer régulièrement des marcheurs aller déloger les communautés qui se sont établies dans les derniers Luciphores afin d'y installer un campement de la fraternité de Rusk.

LE CHAUDRON DES ENFERS

La mer Méditerranée fut le théâtre d'un bouleversement colossal lors du Grand Cataclysme. Une météorite gigantesque survola la zone en créant une onde de choc qui assécha totalement la région en créant une vague de plusieurs centaines de mètres qui déferla sur les terres alentours. La météorite poursuivit son chemin jusqu'à l'ancienne Espagne où elle éventa sérieusement le flanc ibérique des Pyrénées.

LA MER ASSÉCHÉE

Le paysage que laissa la mer en se retirant avait quelque chose de lugubre et de chaotique. D'innombrables promontoires rocheux furent générés par la décrue des eaux et des épaves de bateaux, tels que d'énormes pétroliers, donnèrent au relief un caractère de cimetière marin. La faible profondeur d'eau qui subsistait finit par se mêler au sol pour faire de l'ancienne Méditerranée un énorme marécage putride et dangereux. Seules quelques routes parvinrent à être tracées entre les promontoires rocheux, permettant aux marcheurs d'éviter les marais et les nombreuses légendes qui les accompagnent.

LA COMMUNAUTÉ D'EMBRUN

Mais l'ancienne Méditerranée pourrait bien, un jour, se reconstituer. En effet, l'eau de l'Atlantique se déverse encore par le détroit de Gibraltar, resserré à la suite des mouvements telluriques ayant bouleversé la région. La mer déverse ainsi, sous forme d'une immense chute d'eau, des milliards de mètres cubes

d'eau dans le Chaudron des Enfers. Le spectacle est si magnifique à contempler que de nombreux marcheurs font régulièrement le pèlerinage jusque-là. La Communauté d'Embrun s'est établie du côté solarien de la chute et gère le flux des pèlerins. Ces derniers font des offrandes à la communauté sous forme de main d'œuvre afin de l'aider à bâtir les temples dédiés à Embrun, leur dieu des océans. Même si les marcheurs n'y croient pas, ils participent ainsi à un respect commun de l'Homme envers la nature qui l'a créé. La Communauté d'Embrun est très fortement influencée et infiltrée par les Adeptes de Gaïa, qui voient dans le dieu Embrun une facette de l'Entité-Monde.

PHÉNICE

Phénice était, il y a quelques années, un des stallites les plus mythiques de tout Sombre-Terre. Construit autour du cratère de l'Etna, sur l'ancienne Sicile désormais appelée Silice, le stallite n'abrite pas moins de trois Runkas et une population extrêmement nombreuse. Mais le stallite immortel a récemment perdu de sa grandeur en se lançant dans une croisade inhumaine pour sauver les stallites jumeaux d'Istan et Nople, aux portes de l'Asia. Aujourd'hui, Phénice n'est plus que le sombre reflet d'elle-même, avec une population désabusée, partiellement vidée et une organisation devenue précaire et chaotique. Elle reste malgré tout un des stallites majeurs de la Roke et un modèle pour Sombre-Terre.

L'ALGUE TUEUSE

La science des Hommes, avant le Grand Cataclysme, a parfois créé des créatures allant à l'encontre de toutes les lois de la Nature. L'Algue Tueuse était au départ un simple végétal qui proliférait un peu trop au fond de la Méditerranée. L'Homme et sa science décidèrent alors d'enrayer le phénomène en lui introduisant un gène capable de la faire disparaître en une décennie. L'expérience tourna mal et, après le cataclysme, l'Algue Tueuse muta pour devenir une sorte de gigantesque masse végétale capable de se déplacer et d'attaquer une proie. Certains observateurs affirment avoir mesuré un déplacement certain de l'Algue en direction du stallite de Phénice. Au rythme actuel, il lui faudrait encore deux ans pour y parvenir, mais elle semble accélérer progressivement.

LA PÉNINSULE IBÉRIQUE

L'ancienne péninsule ibérique est aujourd'hui bien loin de ce qu'elle était avant le Grand Cataclysme. La météorite qui survola la Méditerranée finit sa course en s'écrasant sur l'ancienne Espagne et en provoquant une onde de choc équivalente à mille fois la puissance destructrice d'Hiroshima. Complètement rasée, la péninsule ibérique constitue une mortzone aux proportions titanesques.

LA BALAFRE

Creusée par une des météorites ayant accompagné la lune noire, la balafre longe le flanc espagnol des Pyrénées. En s'écrasant, la météorite déposa une importante quantité d'archessence shankr qui fit de cette région le plus important territoire lié aux forces shankr de toute la Roke. Jour après jour, des shankréa-

tures, toutes plus difformes les unes que les autres, ainsi que des nuages noirs pestilentiels, naissent dans cet enfer.

LES MONTAGNES NOIRES

Lorsqu'elle s'est écrasée, la météorite a soulevé derrière elle un épais nuage de poussières et de cendres qui, en se déposant, formèrent un sombre tapis qui recouvra bientôt tout le relief de la péninsule. Les marcheurs décrivent désormais les montagnes noires comme un paysage pétrifié dans les cendres et des cours d'eaux noircis par la poussière. Tout est teinté d'un noir profond qui n'est pas sans rappeler la présence de darkessence. Cette couleur omniprésente a un effet psychologique très néfaste pour le moral des marcheurs, qui ont l'impression d'évoluer au cœur d'une mortezone sans fin.

LES STALLITES PERDUS

Il n'existe pas moins de trois stallites répartis dans les montagnes noires. Très peu nombreux sont les marcheurs qui sont parvenus à les atteindre et beaucoup ne font qu'apercevoir les trois colonnes de lumière alignées à une trentaine de kilomètres d'intervalle.

Madrone est un gigantesque stallite dont les frontières sont constituées d'un immense rempart censé stopper la progression des shankréatures provenant de la Balafre. C'est un des stallite le plus militaire que Sombre-Terre ait connu.

Le stallite de **Ithna** est plus un petit village qu'une vraie cité. Ce lieu est un exemple pour tous les nourrisseurs de Sombre-Terre car ses célestes sont parvenus à baser leur économie sur l'agriculture en pleine mortezone, grâce à l'utilisation ingénieuse de procédés d'irrigation.

Le troisième et dernier stallite est celui de **Astia**. Il s'agit d'un stallite côtier qui est construit à la fois sur les collines à flanc de mer et sur une ancienne plate-forme pétrolière. Sur cette plate-forme sont réunis les nourrisseurs, qui font vivre le stallite de la pêche. Les deux sites sont reliés par un système de canots faisant régulièrement la navette, malgré les dangers de la navigation à cet endroit.

LE MONASTÈRE DE FRÈRE EMILIANO

Les rares marcheurs qui sont revenus de la mortezone ibérique parlent parfois d'une étrange communauté d'adaptés. Les témoignages évoquent une petite poignée d'hommes, qui vivent en plein cœur de la mortezone. Retranchés dans une bâtisse datant de l'Avant, ils repoussent les assauts incessants des shankréatures qui pullulent dans la région. La forteresse est, en réalité, une sorte de monastère, et les adaptés sont les descendants de moines catholiques, exerçant une religion quelque peu déformée. Leur chef, frère Emiliano, est persuadé que le monde subit une épreuve divine. Les Runkas sont assimilés à des anges et le Shankr est l'incarnation du diable. Emiliano a récemment découvert l'existence d'un Runka endormi, mais tellement faible que son aura ne peut dissiper le noir-nuage. Le Runka pourrait être revigoré si Emiliano parvenait à détourner la source d'eau chaude située sous le monastère jusqu'au tombeau à rêves de l'Être de Lumière. Son principal problème consiste à détourner l'attention des volveps et des shankréatures qui prolifèrent aux alentours.

LES NIDS DES AIGLES

Cette région représentant les anciennes Alpes est restée très montagneuse et est même devenue beaucoup plus accidentée depuis le Grand Cataclysme. Il s'agit néanmoins d'une zone pionnière dans le domaine de l'exploration et de l'échange entre les communautés et les stallites, qui fait aujourd'hui encore figure d'exemple. Ce sont les Initiés qui, les premiers, ont exploité ce besoin de contact avec les autres survivants de Sombre-Terre et c'est dans les nids des aigles que cet engouement s'est développé en premier lieu.

LA CONFRÉRIÉ DES PASSEURS

Les nids des aigles abritent une communauté, sorte de fraternité de marcheurs et de guides ayant décidé de mettre leur connaissance de la région au service de ceux qui la traversent. La confrérie a choisi l'Aigle comme emblème, car il représente leur principal outil de travail dans ces massifs montagneux où l'animal est parvenu à survivre grâce aux efforts des passeurs. Ces derniers sont partout considérés comme des héros à la discipline de fer, capables de faire traverser les zones les plus délicates en des temps records.

Gweneva est le quartier général des passeurs. La confrérie a élu domicile sur un tombeau à rêve inactif, un stallite en sommeil qui n'attend qu'un éveil éventuel pour illuminer l'Obscur de sa lumière mystique. En attendant, la cité a été bâtie à l'abri de tous les regards sur les ruines d'une ville de l'Avant.

LE STALLITE DE DRÖN

Construit au bord d'un lac d'eau claire et potable, le stallite de Drön s'est spécialisé depuis longtemps dans le commerce des objets de l'Avant. Les célestes de Drön creusent d'énormes galeries dans le sous-sol pour y mener des expéditions afin de récupérer les objets qui alimentent leur commerce très lucratif. Les suivants de la Voie de l'Homme ont, depuis peu, la main mise sur ce marché qui les intéresse au plus haut point.

LES MARAIS GLAUQUES

Cette région de Sombre-Terre correspond à l'ancienne Europe occidentale (France, Belgique et sud-ouest de l'Allemagne). Elle fut la cible directe du raz-de-marée provoqué par l'assèchement de la Méditerranée et ne ressemble aujourd'hui qu'à un immense marais découpant de petites parcelles de terres viables. Après celui des marais, le milieu le plus souvent rencontré est celui des ruines. En effet, on croise régulièrement d'anciennes villes de l'avant, défigurées par la violence du Grand Cataclysme et recouvertes d'une végétation mutante où se mêlent radioactivité et contamination due à l'archessence shankr.

LES COLLINES OBSCURANTES

Ces collines sont un piège connu de tous les marcheurs de la Roke. La terre étrange qui compose le sol rayonne d'une sorte d'émanation noire qui mange progressivement toute source de lumière extérieure. Peu à peu, le marcheur égaré se retrouve sans aucune visibilité, condamné à mourir dans un monde aveugle.

Certains Initiés particulièrement éclairés parlent d'un anti-stallite: un lieu où une quantité importante de darkessence en sous-sol provoque un phénomène inverse à la lumière mystique d'un tombeau à rêve.

LE STALLITE DE MYCOS

Mycos est un étrange stallite dont les célestes sont passés maîtres dans les techniques d'utilisation de certains champignons. En retrouvant des parcelles de sciences de l'Avant, les habitants de Mycos parviennent à se couvrir le corps d'une épaisse couche de champignons qui entrent en symbiose avec leur corps tout entier. Poussant très loin la maîtrise de cette science, les mycosiens ont adapté différents champignons à différents types d'usage. Toutefois, certains dérapages ont été remarqués et il arrive que certains utilisateurs de ce que l'on nomme les armures mycos perdent le contrôle de leur corps. D'autres malchanceux, et notamment des marcheurs, se sont retrouvés victimes d'une overdose de drogue libérée par les champignons.

LE STALLITE DE KATHAR

Ce stallite est une sorte de centre de formation intensive pour les combattants de l'Obscur, réputé autant pour ses maîtres en arts martiaux que pour les armes extraordinaires qui y sont fabriquées (comme le lance-flammes). La Maison Sarkesh y envoie régulièrement ses recrues afin qu'elles se perfectionnent dans le maniement des armes et au combat. Ceux qui s'y rendent en reviennent en général emplis d'une spiritualité nouvelle. Kathar est depuis quelques années noyauté par des Adeptes de Gaïa qui recrutent parmi les Initiés Sarkesh les futurs disciples de l'Entité-Monde.

LE STALLITE DU SUNREX

Les restes de l'Angleterre de l'Avant abritent l'étrange stallite du Sunrex. Celui-ci est régi par un souverain tout puissant entouré d'une cour de fidèles sujets prêts à tout pour obtenir une faveur de ce nouveau Roi-Soleil. Celui-ci s'est créé son propre culte, dont il est la figure centrale, le représentant de Solaar sur Sombre-Terre. Derrière des apparences fastes et luxueuses, le stallite du Sunrex cache une dictature mystique et psychologique où les Initiés et les partisans de la Voie de l'Homme n'ont pas droit de cité.

LES SERRES DE GLACE

Cette région de Sombre-Terre regroupe les territoires du nord-est de l'Europe. Le paysage des serres de glace est constitué de vastes plaines sans relief, recouvertes de givre et balayées par un vent froid et violent. De nombreuses caravanes de marchands traversent cette zone avec des caravanes de jacks très résistants au froid.

LE STALLITE DE MAGNA

Ce stallite étrange est construit autour d'un gouffre qui semble s'enfoncer vers le centre de Sombre-Terre. Les célestes de Magna tirent parti d'une propriété magnétique d'une roche noire

provenant du fond du gouffre. Toute la technologie de la cité est basée sur le magnétisme de cette roche et les applications pratiques sont légions. Cependant, il semblerait que la couleur noirâtre de cette roche ne soit pas étrangère à la présence de darkessence.

SURVIVANCE I

Dans les sous-sols de la Pologne fut bâti un gigantesque abri antiatomique prévu pour héberger cent personnes en complète autonomie et sans aucune limite de temps. L'abri, baptisé Survivance I, était une merveille de technologie : l'air était recyclé, l'électricité était produite par un générateur sismique alors que la nourriture était fournie par des plantations génétiquement modifiées capables de se développer dans un milieu souterrain. Survivance I existe toujours quelque part dans les serres de glace et aucun contact n'a encore été tenté avec l'extérieur. Les survivants qui s'y sont terrés ne sont même pas conscients de la gravité de la situation à l'extérieur.

LES TERRES DE SOLAAR

L'ancienne plaine à blé de Pologne a donné jour, après le Grand Cataclysme, à une communauté centrée autour du stallite de Nawa. Celle-ci s'est adaptée aux conditions de vie de l'Obscur de façon incroyable, en récupérant la technologie photonique de l'Avant et en la poussant jusqu'à ses extrêmes limites afin de pouvoir l'appliquer sur Sombre-Terre. Les célestes de Nawa sont parvenus à maîtriser parfaitement les techniques de conservation de la chaleur et de la lumière en diminuant les pertes au maximum. Ainsi, ils sont capables d'apporter chaleur et lumière à un champ afin de le rendre cultivable, de recycler leur propre chaleur corporelle pour résister au froid et limiter le gaspillage d'énergie calorifique, etc. Toutes ces prouesses sont notamment dues à l'implantation particulièrement importante de la Voie de l'Homme en ce lieu de Sombre-Terre. En revanche, les Adeptes de Gaïa vouent une haine farouche envers les célestes du stallite de Nawa qu'ils considèrent comme des mystificateurs incapables de s'adapter autrement que par des artifices technologiques.

LES DEUX MERS GRISES

La région des deux mers grises, également nommée les Syrthes, correspond aux terres situées entre l'Adriatique et la mer Noire. Malgré son climat redoutable, cette zone est porteuse d'espoir pour ceux qui ont choisi d'y vivre, puisqu'elle fournit des denrées malheureusement trop rares sur Sombre-Terre : le sel, l'eau douce et les poissons comestibles. De plus, les célestes des deux mers grises ont appris à utiliser les techniques marémotrices de production d'énergie.

NOPLE ET ISTAN

Les stallites jumeaux d'Istan et Nople sont situés sur les ruines de l'ancienne Istanbul, chacun d'un côté du détroit du Bosphore asséché. Réunis par un pont, les deux stallites se livraient une guerre éternelle et sans trêve. Il y a quelques années, Istan était passée sous le contrôle des forces shankr et l'invasion menaçait

aux portes de la Roke. Le stallite de Phénice décida de lancer une opération d'envergure sous le nom de Croisade de la Ville Mouvement pour sauver Nople et reconquérir Istan. La croisade fut un succès de fait, mais les pertes humaines furent extrêmement nombreuses et la victoire laissa un goût amer. Aujourd'hui, les deux stallites sont en pleine reconstruction et se sont réconciliés dans un effort de résistance contre l'ennemi Shankr.

SOLARIA

L'Afrique a été plutôt épargnée par les impacts de météorites lors du Grand Cataclysme et Solaria est rapidement devenue l'exemple de la terre d'accueil, le mythe d'un nouvel Éden où les températures sont plus clémentes et les conditions de vie moins difficiles. Mais les légendes vont souvent plus loin que la réalité et s'il est vrai que de nombreux Runkas ont choisi de s'établir ici, Solaria a tout de même été meurtrie profondément dans sa chair.

CLIMAT

Il y a quatre saisons dans Solaria : la Pluie, la Chaleur, le Vent et le Froid. Les deux premières sont plutôt clémentes avec des températures moyennes tournant autour de 20°C, alors que les deux dernières culminent aux alentours de 5 à 10°C, avec des chutes de neige fréquentes.

ROUTES PRINCIPALES

Il existe en Solaria des routes très fréquemment empruntées et bien cartographiées qui permettent aux marcheurs et aux commerçants de circuler facilement entre plusieurs poches de civilisation. Les voies fluviales sont également très empruntées puisque leur réseau est dense et relativement sûr. On croise ainsi régulièrement de gigantesques caravanes éclairées qui parcourent le continent de long en large et terrifient même les shankréatures.

LE NÂH

La vallée du Nil a bien sûr perdu ses qualités fertiles mais elle reste l'un des seuls endroits de Sombre-Terre où il soit possible de faire pousser quelque chose dans l'Obscur. De nombreuses communautés ont établi un campement ici, à l'abri de la faim et de la soif.

LES PYRAMIDES DE NÂH

Le plus important stallite de Solaria est situé sur le site des anciennes pyramides d'Égypte, détruites lors du cataclysme. Les nouvelles pyramides, reconstruites sur les ruines des anciennes, abritent un nombre important de citoyens nâh, des esclavagistes aux rites et coutumes très étranges. Devenir citoyen de Nâh implique une parfaite connaissance de ces coutumes extrêmement déroutantes, qui donnent lieu à des épreuves. Les vingt-quatre pyramides de Nâh ont été construites le long d'une trouée

lumineuse rectiligne du noir-nuage, conséquence de l'alignement de trois tombeaux à rêves runkas. Le Fleuve des Âmes Perdues, ancien Nil, irrigue les terres environnantes. Le stallite de Nâh a vu la naissance du Premier Arbre de Vie, symbole et source de puissance des Adeptes de Gaïa.

LA FAILLE

L'activité tellurique très importante qui résulta du Grand Cataclysme accéléra de façon très rapide la séparation de l'Afrique en deux au niveau de l'Éthiopie. Cette zone est également un lieu de prédilection pour les Runkas qui s'y sont groupés de façon étonnante. On trouve ainsi trois stallites accrochés aux parois de la faille et reliés par un système complexe de traverses et d'échelles de cordes.

LES TERRES BÉNITES

Cette région proche des grands lacs constitue l'une des terres les plus hospitalières de Sombre-Terre. Les survivants qui y ont élu domicile ont récupéré tout un système de fours solaires datant de l'Avant et permettant à la population de produire lumière et chaleur en quantité impressionnante. Les communautés peuvent désormais se passer des stallites à cet endroit de Sombre-Terre car les torches solaires reproduisent fidèlement le cycle du jour et de la nuit de façon artificielle sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés.

Les terres bénites vivent en symbiose parfaite avec le stallite des Gardiens qui leur fournit la protection et la logistique nécessaires à leur organisation quand les communautés offrent aux célestes du stallite les avantages des fours solaires. Ces derniers ont permis localement le développement des cultures et de l'élevage de certains animaux comme le cheval, espèce quasi éteinte sur le reste de la planète.

LA VALLÉE DE L'EDEN PERDU

Il s'agit là d'une région de Solaria particulièrement épargnée des assauts du Grand Cataclysme et où une forme de végétation adaptée est parvenue à survivre grâce à l'irrigation naturelle permanente de la vallée. Au centre de la Vallée de l'Eden Perdu, on trouve le stallite de la lumière céleste, l'un des premiers regroupements d'Adeptes de Gaïa sur Sombre-Terre. Plusieurs Gardiens Originels sont connus pour avoir élu domicile dans cette vallée et pour organiser le culte de l'Entité-Monde de manière voilée. Mais ce stallite est aussi réputé pour sa technologie appliquée de manière adéquate aux conditions de vie dans l'Obscur. Les célestes locaux ont notamment su retrouver les connaissances relatives aux ballons dirigeables.

LA FORÊT PÉTRIFIÉE

Pour des raisons inexplicables, l'ancienne forêt équatoriale de cette région de l'Afrique est restée comme figée, sans jamais s'altérer durant les trois siècles d'Obscur. Naturellement, la végéta-

tion est morte et on ne peut rien tirer de cette forêt, mais le spectacle est tout de même saisissant.

OKHAEN

Situé sur l'ancien Liberia, le stallite d'Okhaen n'a été découvert que très récemment. Riche en eau et en pétrole, ce lieu attire les compagnies de Sombre-Terre, et souvent aussi, les convoitises. Cadre de départ proposé pour Dark Earth, vous en trouverez une description complète un peu plus loin.

LES PLATEAUX

Cette zone est constituée d'immenses plateaux qui s'étendent du centre au sud de Solaria. C'est une des régions les plus étranges au niveau des stallites qui y sont représentés, de par leur diversité et leur manière de s'adapter aux conditions extérieures. Le stallite-fleur est abrité par une énorme bulle de verre, trace des technologies de l'Avant, diffusant chaleur et lumière aux célestes, permettant l'agriculture et la production de fleurs magnifiques. La termitière est un stallite abritant une société calquée sur le principe des insectes et œuvrant systématiquement pour le bien collectif.

ASIA

.....

Asia ne ressemble plus en rien à ce qu'était l'Asie il y a plus de trois cents ans. Le continent noir, comme l'appellent certains marcheurs, est de loin celui qui a le plus souffert du Grand Cataclysme. Les glaces ont recouvert toute la moitié nord d'Asia, condamnant les quelques communautés encore présentes à mourir ou à fuir vers le sud et des terres plus clémentes. Les chaînes himalayennes, complètement défigurées par les bouleversements sismiques, se sont développées de manière chaotique, faisant culminer le sommet de certaines montagnes à plus de 10 000 mètres d'altitude. L'Inde, en partie recouverte par les eaux, le golfe persique, asséché, l'archipel japonais, écartelé, l'Afghanistan, recouvert par le désert... on ne peut pas dire que le continent noir ait été épargné. Aucun autre territoire de Sombre-Terre ne présente une telle diversité de paysages.

Mais Asia est également l'écrin de bijoux fabuleux, de stallites extraordinaires et de cités de l'Avant en ruine. Les communautés d'Asia sont cependant extrêmement recluses et n'acceptent généralement pas le contact avec l'extérieur. Le continent est donc très en retard au niveau des voies de communication et de commerce, car chacun tente de vivre en autarcie sans prendre son voisin en considération.

LA DIASPORA JAPONAISE

Le cas japonais est une exception notable de Sombre-Terre. En effet, ce peuple, habitué à vivre avec les problèmes sismiques, a plu-

tôt bien survécu au cataclysme en reconstruisant rapidement les bases d'une civilisation dans ce qui restait de leur territoire ravagé. Les Japonais ont par conséquent réussi à conserver une identité nationale et une culture propre, même après plus de trois cents ans.

LA MER D'ARAL

La météorite qui abritait le Seigneur Shankr s'est écrasée non loin de l'ancienne mer d'Aral, provoquant un cratère aux dimensions titanesques. L'entité repose désormais à plus de huit cents mètres dans les profondeurs de la terre. La chaleur provoquée par l'explosion a vitrifié une zone de plusieurs kilomètres de rayon autour du cratère et brûlé toute vie animale ou végétale à une centaine de kilomètres à la ronde. Un nuage d'archessence shankr s'est également dégagé lors de l'impact et reste toujours en suspension au-dessus du trou béant, permettant au Seigneur Shankr de vivre dans une atmosphère fortement saturée en darkessence. Il est désormais quasi impossible de s'approcher à moins de cinquante kilomètres du gouffre sans ressentir les effluves de ce nuage et risquer d'être contaminé par la substance sombre. Sans compter les centaines de shankréatures qui forment déjà la cour du Seigneur Shankr et qui gravitent autour du cratère.

SERI BEGAWAN

Ce stallite situé sur l'île de Bornéo est le théâtre d'un conflit qui prend ses sources bien avant la date fatidique du Grand Cataclysme. Le tombeau à rêve a toujours été protégé par une tribu indigène qui vénérât l'entité de lumière comme un dieu. Mais, l'histoire traçant son chemin, l'île fut colonisée par les occidentaux et les indigènes furent très vite marginalisés. Après le Grand Cataclysme, ce furent les survivants «civilisés» qui investirent le stallite alors que les indigènes furent relégués à vivre dans l'Obscur. Aujourd'hui, les indigènes qui vivent sur cette île n'ont rien changé de leur mode de vie d'antan et sont une des seules communautés à garder un souvenir réel de l'Avant.

LE BERCEAU DES DRAGONS

Le berceau des dragons est le plus grand stallite d'Asia, puisqu'il compte aujourd'hui la même population que Phénice avant la croisade de la ville mouvement, soit presque 200.000 personnes. Dirigé par un conseil de douze sages imposant une loi autoritaire et stricte, le stallite adopte une philosophie très particulière de la guerre cosmique éternelle. En effet, les célestes locaux pensent qu'il faut rejeter le concept de lutte entre l'ombre et la lumière et lui préférer un juste milieu : le clair-obscur.

La cité, située sur les ruines de Pékin, est la cible constante des shankréatures, très nombreuses en ce lieu. Dernièrement, il semblerait qu'un Avatar se soit réveillé pour combattre lui-même les créatures de l'Obscur avant de disparaître. Depuis, de nombreuses délégations d'Initiés tentent de rejoindre le berceau des dragons.

LE TOIT DU MONDE

Le toit du monde est un stallite mythique situé à sept mille mètres d'altitude, soit au-dessus du noir-nuage. Peu de marcheurs croient réellement à cette histoire et il est vrai qu'aucun témoignage digne de foi n'est venu appuyer cette légende. Et pourtant, il existe bel et bien un Runka endormi à sept mille mètres d'altitude, niché dans une montagne de l'Himalaya. La communauté d'une centaine d'individus vit en totale autarcie, coupée du monde dans leur retraite paradisiaque. La petite fraternité est dirigée par un homme qui n'est autre qu'un Avatar Runka et qui inculque sa sagesse à ses fidèles.

LA NOUVELLE CALCUTTA

Construite sur les ruines de l'ancienne cité, la ville est bâtie en sous-sol sur cinq étages. À chaque étage correspond une couche de la population et seuls les prôneurs ont libre accès à la lumière, puisqu'ils se trouvent à la surface. Les fouineurs se trouvent, eux, au dernier sous-sol et vivent dans un état de pauvreté bien pire que ce que la Calcutta de l'Avant a pu connaître.

LA CITADELLE DE CASHMERE

La citadelle est un stallite creusé à même la roche, sous laquelle repose le Runka. La cité, dont l'architecture n'est composée que de tunnels et de grottes, est dirigée par une dynastie de souverains dont le dernier en date est Hamabad XXI. À leur mort, chacun d'eux se fait enterrer à côté du Râ, dans le tombeau à rêve. Un Initié Sartharil a d'ailleurs récemment témoigné qu'il était parvenu à parler avec l'esprit des souverains défunts en se concentrant sur le Râ.

LA CITÉ DES PONTS

Ce stallite est situé sur les rives du Golfe Persique à demi asséché. Les célestes ont construit une série de ponts reliant les deux côtés de la berge en s'appuyant sur la structure d'un ancien barrage fissuré. Le fonctionnement de ce stallite est assez original, dans le sens où il laisse libre cours au pouvoir des Guildes, sortes de corps de métier assez influents dans la région.

LE PAYS DES NEUF VENTS

Le pays des neuf vents regroupe quatre stallites réunis autour d'une même idée fixe : construire une machine volante performante, capable de voler au-dessus du noir-nuage, contre les courants aériens (ce que ne permet pas un dirigeable). Les stallites se livrent à une guerre sans merci depuis des dizaines d'années afin de parvenir à maîtriser totalement la technique du vent et des aéroplanes.

ELDENA

Le continent américain a subi son lot de souffrances lors du Grand Cataclysme. Une météorite titanesque s'est abattue sur le Golfe du Mexique, en modifiant les côtes à jamais et inondant du même coup le bassin du Mississippi. Le Canada, comme toutes les régions nordiques de Sombre-Terre, s'est retrouvé sous un épais manteau de glace, rendant la survie quasi impossible. La Californie a subi d'importants tremblements de terre qui creusèrent de nombreux canyons laissant place à des bras de mer et transformant la région en une zone à forte activité volcanique. La partie sud n'a pas été épargnée non plus et la Cordillère des Andes, notamment, s'est totalement affaissée par endroits. La forêt Amazonienne n'est plus qu'un vieux souvenir et les côtes du continent ont bougé parfois de près de cent kilomètres.

Eldena est un continent relativement peu peuplé, connu pour ses nombreuses bandes de pilliers qui parcourent le pays. À de nombreux égards, Eldena marque bien sa différence par rapport au reste du monde dont elle est totalement isolée.

LE CHARNIER

Le Charnier est un stallite situé autour de l'ancienne cité de New York. Pas moins de trois Runkas sont endormis dans le sous-sol de la ville, sous les dizaines de mètres d'eau boueuse qui recouvrent la cité mythique de l'Avant. Ce lieu étrange n'a de stallite que le nom et aucune ville n'a réellement été bâtie, ni aucune société fondée sur les ruines de New York. Les célestes qui y vivent sont souvent des exclus, des parias ou des fuyards qui se sont réfugiés ici. Ils nourrissent d'étranges croyances hérétiques concernant les Runkas endormis sous le Charnier et celles-ci les amènent souvent à s'immerger sous la boue pour se rapprocher des Titans solaires.

LA COURONNE ARGENTÉE

Cette région regroupe quatre stallites situés dans les montagnes rocheuses du nord d'Eldena. Ceux-ci sont un exemple d'harmonie entre les peuples indiens et ceux d'origine européenne, une harmonie sans précédent dans l'histoire. En effet, les deux communautés semblent se respecter et ont chacune fondé deux stallites ne regroupant que des individus de leur race. L'objectif est de conserver une réelle identité ethnique ainsi qu'une façon d'appréhender la Guerre Cosmique éternelle. Les deux peuples sont conscients de leurs différences et les respectent.

BROKEN ANGELS

Bâti sur les ruines de Los Angeles, Broken Angels est le stallite qui se rapproche le plus des modèles de la Roke du point de vue de l'organisation sociale. C'est une caste de prôneurs qui dirige la cité à moitié engloutie sous les eaux et ils le font d'une main de fer. On les appelle les inquisiteurs et ils pratiquent une punition fort simple pour tous ceux qui s'éloignent de leur idéal de vie et de pensée : la mort. La réalité est que Broken Angels

souffre d'un manque d'espace qui rend obligatoire la limitation de la population. Étant donné la dureté des conditions de vie aux abords du stallite, les inquisiteurs ont préféré choisir la peine de mort plutôt que l'exil afin de "respecter le condamné". Mais les exigences des inquisiteurs ne s'arrêtent pas là et ils souhaitent désormais imposer leur philosophie de la perfection à toutes les communautés alentours.

ANACITE

Les Anasazi sont des indiens originaires de l'Amérique Centrale complètement dévoués à la troisième force. C'est véritablement une population d'élus de Gaïa chez lesquels on retrouve traditionnellement de nombreux Gardiens Originels. Les stallites des Anasazi, dont Anacite est le plus grand, sont construits sur le modèle des temples et des cités incas.

LES YUCATANS

Depuis des temps reculés, les Mayas ont été les hommes de confiance des Runkas et leurs légendes ont toujours été marquées par l'empreinte de la Guerre Cosmique éternelle. Ainsi, une légende avait annoncé que le cycle des temps serait bouclé par une période de ténèbres précédant le renouveau de la lumière. Aujourd'hui les Mayas sont de retour, organisés en une civilisation rayonnante centrée autour de l'initiation et des Runka. Ils sont parvenus à fédérer sept stallites autour d'une même culture.

L'AMAZON

La forêt amazonienne n'est plus aujourd'hui qu'un gigantesque borbier marécageux, irrigué par les fleuves Orénok et Amazon. Les arbres ont disparu depuis bien longtemps et toute la région est quasiment déserte si ce n'est un unique stallite bâti sur les berges de l'Orénok. Il s'agit d'un lieu étrange, dominé par une confrérie d'Initiés de la Maison Sartharil. Ceux-ci ont choisi ce lieu pour tenter une expérience unique : se greffer une pierre Runka dans la chair afin d'en tester les conséquences. Les premiers essais se sont avérés prometteurs...

JAYNERO

Ce qui reste de la cité de l'Avant n'est qu'un archipel aux dimensions réduites, un stallite nostalgique et affaibli. Construit

tout en hauteur, grâce à des empilements de carcasses d'objets de l'Avant, Jaynero ressemble véritablement à une sculpture géante qui monte vers le ciel et menace de s'écrouler à chaque instant.

LE Puits DE L'ESCLAVE

Il s'agit d'un stallite flottant, amarré au centre d'un grand lac canadien gelé. En sous-sol, un Runka endormi avait, bien avant le cataclysme, été mis sous la protection d'une base sous-marine à l'initiative des Initiés. Le stallite est très pauvre en ressources et tous les célestes doivent se soumettre à un rythme de vie particulier pour économiser nourriture et énergie.

LE PEUPLE DES RIVES

Quelques stallites ont étrangement vu le jour sur des plages d'Amérique du Sud, déformées et déplacées par les séismes du Grand Cataclysme. Aujourd'hui, on peut assister en ces lieux singuliers de Sombre-Terre à la vision incroyable de ces quelques stallites à l'architecture délirante, creusés à même le sable et dont les célestes maîtrisent à la perfection les techniques du verre.

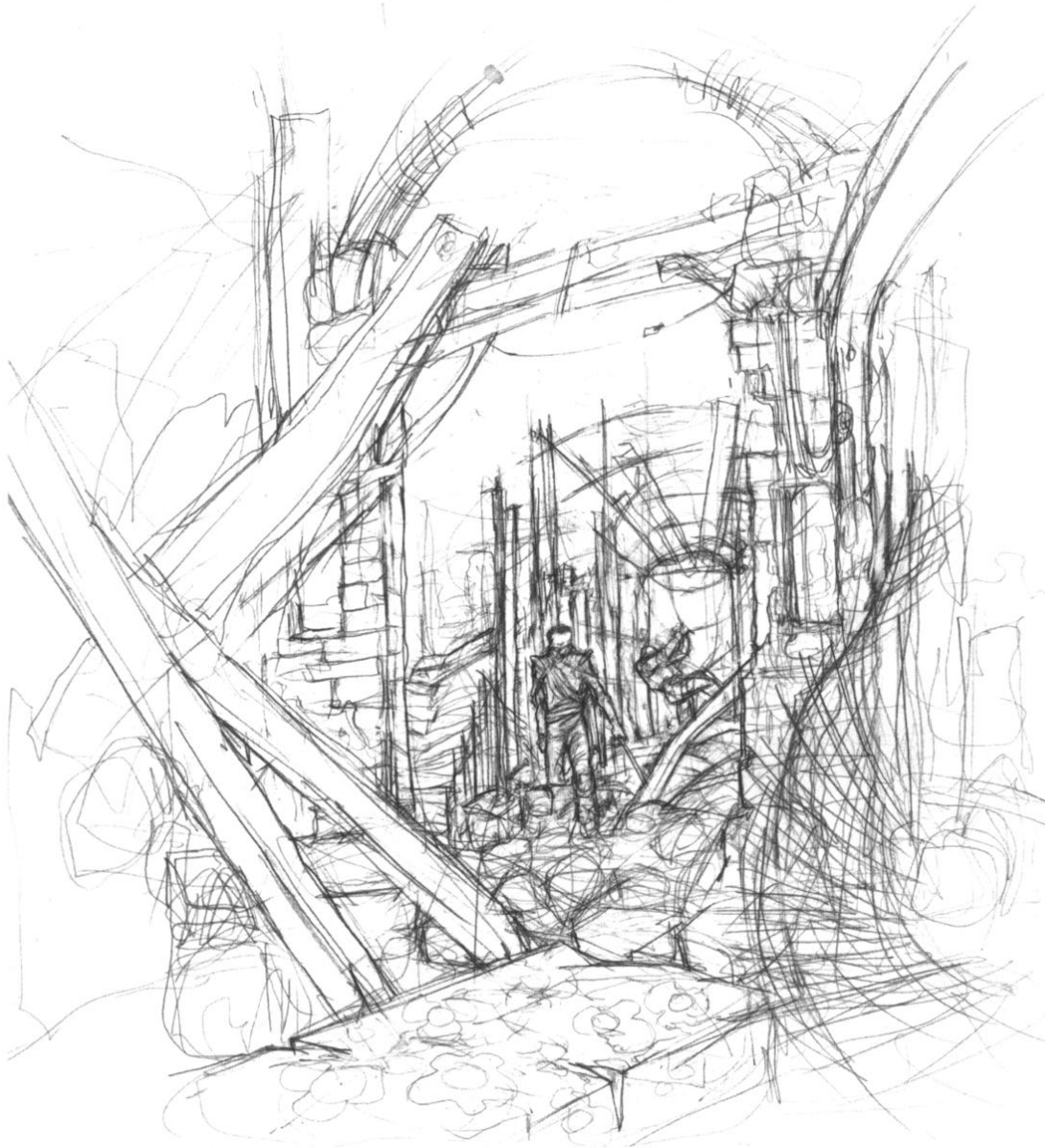
LES TERRES AUSTRALES

.....

Aujourd'hui, l'ancienne Australie a été en grande partie submergée par les eaux. N'ont subsisté que ce que l'on appelle communément les Terres Australes. La région est victime de sa proximité de la banquise et souffre d'une température moyenne proche de 0°C. Trois saisons principales influencent les Terres Australes : la saison des cyclones, la saison des grandes sécheresses et celle des gels australs.

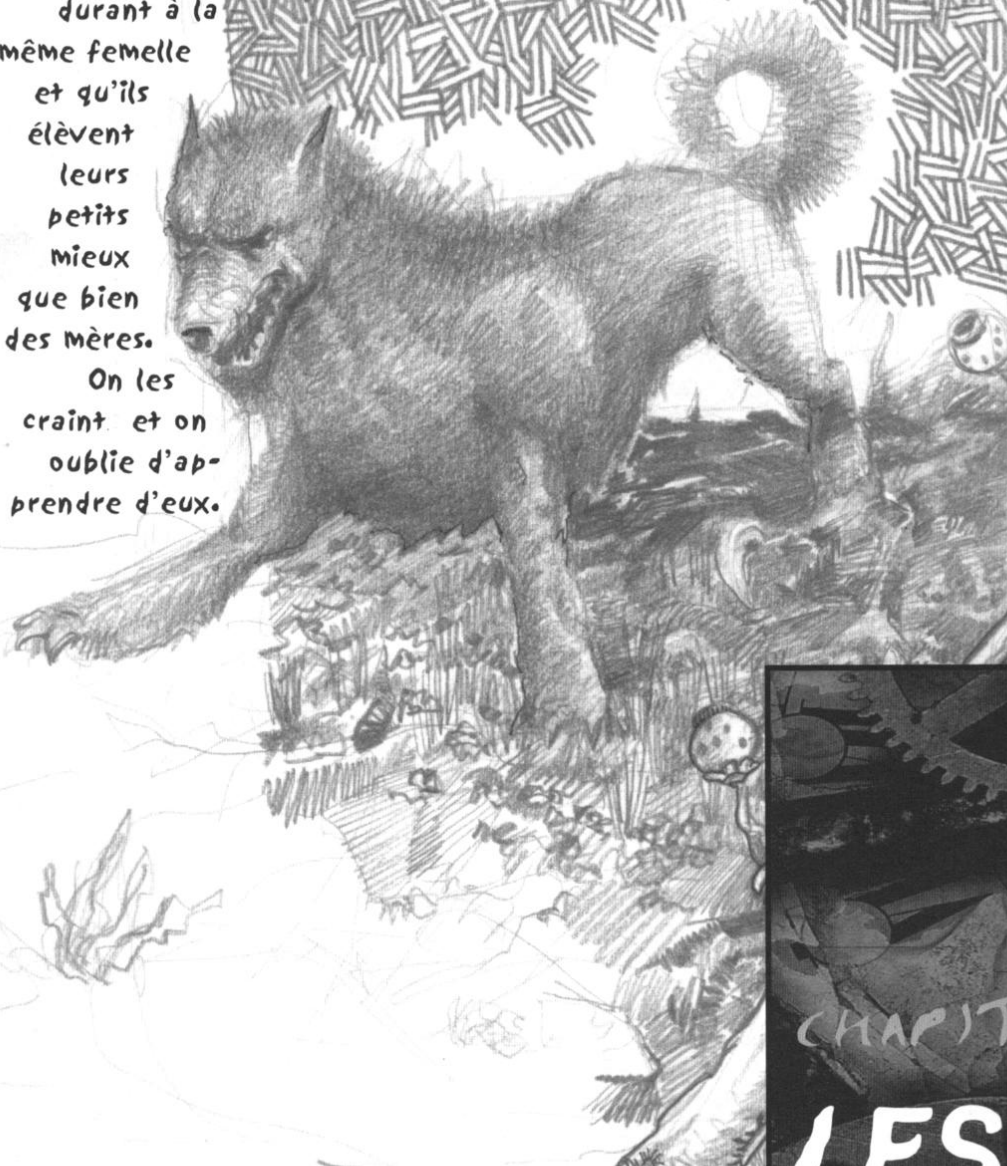
Les Terres Australes sont sources de très nombreuses légendes du fait de leur éloignement et de leur isolement par rapport au reste de Sombre-Terre. Ayers Rock est la cité principale de la région et le plus grand stallite du monde, en superficie, avec ses cinq Runkas endormis dans le sous-sol. Les populations aborigènes locales entretiennent des rapports très particuliers avec leur environnement en général. En effet, les habitants des Terres Australes ont su tirer parti de l'existence des Runkas, du Shankr et des traces de l'Avant. Ces peuples sont également très superstitieux et ont notamment élevé les cyclones, parmi d'autres phénomènes naturels, au rang de divinités.





Un voulpe... On ne sait quasiment rien d'eux. Certains disent qu'ils sont fidèles toute leur vie durant à la même femelle et qu'ils élèvent leurs petits mieux que bien des mères.

On les craint et on oublie d'apprendre d'eux.



CHAPITRE 2

LES MILIEUX



L'Obscur, qui recouvre la quasi totalité de la surface de Sombre-Terre, n'est pas une étendue uniforme et monotone, loin de là. Ses paysages sont variés, ses menaces, nombreuses et diverses. Concrètement, l'Obscur se décompose en ce que les marcheurs ont nommé des milieux. Le chapitre consacré à la Survie, dans la première partie de ce livre, fournit les règles générales de survie au sein des 10 milieux que compte Sombre-Terre. Vous trouverez ci-après une description complète de chacun d'entre eux. En introduction, vous pourrez d'abord lire un extrait des célèbres Carnets de l'Obscur de Rusk, le marcheur de légende (voir le chapitre consacré aux figures légendaires, un peu plus loin). Rusk y présente les caractéristiques globales du milieu, en y ajoutant ses propres conseils à l'attention des marcheurs. Ces conseils, que les joueurs ont le droit de lire, peuvent leur donner de bonnes idées lorsque leurs personnages traversent le milieu concerné. La faune et la flore propres au milieu sont ensuite précisées, avec la fiche des caractéristiques des créatures les plus dangereuses. Un boubier, danger typique du milieu décrit, est également inclus, avec les règles de simulation plus particulièrement destinées au meneur de jeu. Enfin, à chaque milieu sont associés des exemples de lieux typiques ou de communautés susceptibles d'être croisées par les explorateurs de l'Obscur au cours de leurs périples. Ces lieux peuvent inspirer des idées de scénario au meneur de jeu, ou simplement lui permettre de décrire des haltes exotiques à ses joueurs.

LA FAUNE

La faune de Sombre-Terre, en partie décimée par le Grand Cataclysme, n'a pas disparu de la planète. Grâce à l'archessence sombre, certaines espèces ont rapidement muté, sans pour autant se transformer en shankréatures. Les espèces animales adaptées à l'Obscur les plus fréquemment rencontrées par les marcheurs sont précisées pour chacun des milieux, avec règles spéciales et caractéristiques à la clé pour les plus dangereuses d'entre elles.

RÈGLES DE COMBAT DES BÊTES, FAUNES ET CRÉATURES

Pour gérer les attaques d'une créature, le MJ utilise les règles de combat normales décrites dans la première partie de ce livre. Pour déterminer le potentiel de combat d'un animal ou d'une créature, il faut additionner sa Caractéristique Hargne à son Talent Agresser. La valeur généralement élevée de cette somme peut surprendre voire inquiéter les joueurs, dont les personnages ne sont souvent pas aussi bien dotés. Cela s'explique avant tout par le fait que la plupart des animaux sont beaucoup plus rapides, plus explosifs que nous autres, pauvres humains ! Mais ce fort potentiel est tempéré par le fait que l'animal n'est pas aussi imaginatif que l'homme dans sa manière de combattre. Ainsi, une bonne partie du potentiel de combat est automati-

quement consacrée à l'initiative, ce qui diminue sensiblement le nombre de dés restant pour l'attaque et la défense. Concrètement, le MJ devra systématiquement affecter entre 1 et 3 dés du potentiel de combat à l'initiative de l'animal, selon le type d'animal (précisé pour chacun d'entre eux). Le reste sera consacré à l'attaque, jusqu'à ce que la créature soit blessée. À partir de ce moment-là, il faudra répartir les dés restants pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense.

Remarque : Dans les encadrés de caractéristiques des animaux, les dommages des armes naturelles prennent toujours en compte les bonus dus à la Force. Vous ne devez donc pas rajouter le score de Force de l'animal à ces dommages.

DONNER DES ORDRES À UN ANIMAL

Certains marcheurs ont la chance d'être accompagnés par un animal dressé (en général, un cerbère, un urs, ou un rapazz). Pour donner des ordres à un animal - ce que fait régulièrement le Dresseur, par exemple (voir les Archétypes) - le marcheur doit parvenir à se faire comprendre et obéir de son animal, ce qui équivaut à réussir un jet de Survie + (animal concerné). Pour établir le SR, le MJ doit d'abord évaluer si l'ordre donné est simple, moyen, ou complexe. Le SR variera en conséquence de 1 à 3, selon la complexité établie. Puis, le PJ procède à un test de Survie + (animal concerné).

Exemple : Pour donner des ordres à un cerbère, le MJ estime le SR des différents types d'ordre probables : " Attaque ! " = ordre simple, 1 réussite requise ; " Rapporte ! " = Ordre moyen, 2 réussites requises ; " Contourne et attaque ! " = ordre complexe, 3 réussites requises.

Si le PJ ne possède pas la compétence Survie / (animal concerné), il peut se rabattre sur un test de Communication + Empathie. Mais tous les seuils de réussite se voient alors infliger un malus de +2 (Exemple : un ordre simple requiert 3 succès).

N'oubliez pas qu'un animal n'est pas un robot obéissant au doigt et à l'œil, mais un être vivant et relativement intelligent. Parfois, il adoptera des attitudes apparemment aberrantes pour les humains. C'est au MJ que revient la tâche d'imaginer les réactions que la bête pourra avoir lorsqu'elle n'aura pas compris l'ordre donné.

LES BOUBIERS

À chaque milieu est associé un boubier typique. Cela ne signifie pas pour autant que le boubier en question ne peut pas être rencontré dans un autre milieu. Ainsi, des marcheurs sont déjà tombés sur des zones vitrifiées en plein désert - et pas uniquement dans les chaos - et le châtement céleste intervient parfois dans des marais. Mais d'une manière générale, le boubier est plus fréquemment rencontré dans le milieu précisé.

Pour simuler les dangers du borbier, le MJ pourra se référer aux règles détaillées incluses pour chacun d'entre eux. En général, pour échapper à ses dangers, le marcheur doit effectuer des tests contre des SR précisés à chaque fois. Néanmoins, avant d'effectuer les différents jets requis, chaque Marcheur a droit à un jet de Survie + (milieu privilégié du borbier) contre un SR 3, pour simuler son expérience de l'Obscur. Si le jet est réussi, tous les SR requis diminuent automatiquement de 1 point. Si le jet échoue, en revanche, le marcheur devra procéder aux différents tests avec les SR de base. Si le borbier ne correspond pas à son milieu privilégié, le marcheur n'a droit qu'à un jet de Survie pure pour tenter de diminuer les SR.

Exemple : Pour retrouver un dirigeable récemment écrasé dans l'Obscur à une centaine de kilomètres des pyramides de Nâh, Kenan entreprend un long périple dans le désert. Au troisième jour de marche, le MJ décide de confronter le marcheur à une zone vitrifiée. Avant de procéder aux différents jets requis, Kenan a droit à un jet de Survie (SR 3) pour tenter de diminuer les divers SR des tests requis pour ce borbier. Normalement, ce type de borbier se rencontre dans les chaos, c'est pourquoi Kenan devra se contenter d'un jet de Survie pure, et non pas Survie + Déserts. Si Kenan obtient 3 succès à son jet de Survie pure, tous les SR requis par le borbier seront diminués de 1 point.

LES MONTAGNES

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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. À 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. À 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. »

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES SINGES BLANCS

Le Yéti des légendes de l'Avant a réellement existé. Débarrassé de l'encombrante présence humaine, il s'est enhardi jusqu'à descendre dans les vallées. Il reste un animal dangereux, avec ses deux mètres cinquante de hauteur, ses muscles durs comme l'acier et son ouïe particulièrement fine. Pourtant le singe blanc est principalement végétarien et n'attaque que s'il se sent menacé.

LES RAPAZZ

Ce terme générique regroupe tous les oiseaux de proie qui sont parvenus à survivre en milieu montagneux. S'il fallait dresser un portrait typique de cet animal, ce serait plutôt un oiseau de grande taille (envergure comparable à celle d'un vautour ou d'un gypaète), pourvu d'un épais plumage et capable de repérer ses proies à une très longue distance dans l'immensité neigeuse.

SINGE BLANC

Agilité 6 / Camoufler 3, Esquiver 3, Sauter 3
Force 8 / Forcer 6, Porter 5
Hargne 6 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 5
Mouvement 3 / Grimper 6, Sprinter 3
Prestance 3 / Impressionner 5, Influencer 4
Résistance 5 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 5
Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 3
Trempe 3 / Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommages
Griffes	+4
Morsure	+6

Protection	Fourrure
Vie	18
Énergie	6

Remarque :

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).

Lorsqu'ils sont affamés, ces animaux très agressifs peuvent s'attaquer à des enfants et les emporter dans leurs serres. Leur chair est comestible, mais guère savoureuse, même selon les critères des montagnards de Sombre-Terre.

LES UNCIAS

L'uncia est l'un des derniers grands fauves de Sombre-Terre. Il s'agit d'une sorte de léopard des neiges plus grand et plus massif que son homologue de l'Avant, un animal d'une férocité légendaire, capable de traquer sa proie sur plusieurs dizaines de kilomètres, y compris si elle est humaine. Les stallites des montagnes regorgent de légendes mettant en scène de longues traques mystiques, dont les hommes sortent toujours vainqueurs (on est loin de la réalité). La fourrure de l'uncia est extrêmement précieuse – et donc extrêmement recherchée.

LES TAKINS

Le takin est l'équivalent montagnard du yack, qui est descendu vers les plaines pour chercher sa nourriture. C'est un animal plus massif encore, aux cornes recourbées comme celle d'un mouflon et à la silhouette imposante, pouvant atteindre près de huit cents kilos. Le takin se nourrit principalement de mousses et de lichens, qu'il découvre en grattant la neige avec ses pattes. C'est un animal solitaire et agressif, prêt à tout pour défendre sa progéniture.

LES CHEURETS

Élégant mais fragile, le cheuret est une variété de ruminant aux pattes agiles et à la longue fourrure blanche – un croisement

RAPA22

Agilité 8 / Camoufler 2, Esquiver 4
Force 2
Hargne 4 / Agresser 3, Surprendre 3
Mouvement 7 / Voler 6
Prestance 5 / Impressionner 3
Résistance 2 / Endurer 1, Régénérer 2
Sens 5 / Chercher 6, Percevoir 6, S'orienter 5
Trempe 3 / Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommages
Bec	+2
Serres	+3

Protection	nulle
Vie	6
Énergie	3

Dés consacrés à l'Initiative 3

TAKIN

Agilité 2 / Esquiver 1, Sauter 3
Force 9 / Forcer 6, Porter 8
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 3
Mouvement 4 / Grimper 3, Sprinter 4
Prestance 2 / Impressionner 4
Résistance 7 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 3 / Percevoir 3
Trempe 3 / Surmonter 4

Armes	Dommages
Cornes	+6 (+8*)

(*) Dommages en cas de charge

Protection	Cuir épais 2
Vie	20
Énergie	1

Dés consacrés à l'Initiative 2

approximatif entre chamois et bouquetin. Il reste un animal très rare, censé porter bonheur aux voyageurs qui l'aperçoivent. Malheureusement pour lui, sa viande au goût musqué est très appréciée des peuples montagnards, et la faim l'emporte le plus souvent sur la superstition.

BOURBIER : LA DIGUE DE L'ÎLE CRATÈRE

Il faut imaginer les contreforts d'un haut plateau, dans lequel s'ouvre un canyon incurvé dont on ne voit guère le bout. Il s'agit en fait d'une impasse, dans laquelle les Marcheurs auront pu être

acculés par tout ennemi (tribu, meute de loups ou autres, qui ont eu l'intelligence de rabattre ici leurs proies pour en venir à bout). Les deux parois sont impossibles à escalader. Seul le fond de l'impasse n'est que peu pentu. Il est constitué d'éboulis, certes friables, mais qui offrent au moins prise.

Cette première surprise passée, deux autres attendent les personnages piégés. Tout d'abord, il y a ici un impressionnant écho. Il démultiplie les cris, les grognements des agresseurs... jusqu'à faire penser qu'ils sont des milliers. Étourdissant, cet écho va jusqu'à déstabiliser la proprioception (leur sens de l'espace) des personnages. Il agit aussi sur les parois du canyon, qui s'effritent lorsque le bruit est trop fort : les gravats tombent alors dans un fracas suffisant pour à son tour résonner et déclencher d'autres éboulements...

Acculés, poursuivis, les Marcheurs devront pourtant bien s'engager sur la pente qui leur est offerte. Il leur faut grimper, en risquant à tout moment de dévaler avec la pierre jusqu'au point de départ, en se retrouvant ensevelis sous l'avalanche provoquée par le bruit de la chute. Autre danger : toute la faune parasite, scorpions, serpents etc., qui loge ici, lovée dans les interstices rocaillieux.

Mais le vaste plateau que tentent d'atteindre les personnages n'en est pas un : il s'agit, en réalité, des parois d'un cratère empli d'eau. Les personnages sont en train d'escalader une digue qui s'effrite ! À force de la grimper, elle va bientôt céder, laissant jaillir un torrent bientôt boueux. À moins de vouloir propulser les PJ quelques centaines de mètres en arrière, le MJ peut leur offrir une issue de secours : un tunnel providentiel sous la cascade momentanée. Tunnel qui ne tardera pas à lui aussi s'effondrer. Une suggestion pour la suite : si l'origine de ces lieux était, plutôt que l'impact d'une météorite, une activité volcanique, il se pourrait bien qu'il y ait (comme souvent) un second cratère, plus

élevé, qui fasse office d'île au milieu du lac en train de se vider... À vous de voir si après ça vous réveillez le volcan !

HALTES & COMMUNAUTÉS

LES TECHNOLOGUES

Cette communauté a été fondée par des bâtisseurs et des marcheurs de talent qui découvrirent par hasard d'anciennes mines abandonnées, encore riches en métaux précieux. Ils installèrent peu à peu leurs ateliers et leurs habitations et entreprirent d'exploiter ces mines abondantes en richesses. Au fil du temps, ils virent venir les rejoindre d'autres forgerons, alchimistes et inventeurs. Ensemble, ils ont atteint des sommets dans la maîtrise des alliages et la confection d'armes.

Aujourd'hui, cette communauté entretient un véritable commerce avec les marcheurs désireux d'acquérir des armes de qualité supérieure. Cette communauté prime l'excellence et a su s'entourer de bâtisseurs de renom. Il y a quelques années, elle s'est assurée le concours de dresseurs pour apprivoiser les puissants singes blancs afin de les employer à l'extraction de la mine.

Les technologues sont immensément riches, et recrutent fréquemment des gardes supplémentaires pour surveiller leur patrie. Leur réputation de bons payeurs n'est plus à faire, et elle attire beaucoup de nouvelles recrues qui veulent faire fortune rapidement.

LA HALTE DES VERTIGES

Cette halte se trouve au sommet d'un pic montagneux, offrant un panorama exceptionnel sur l'environnement proche. Fondée par un clan de montagnards, elle est construite à même le flanc de la montagne : votre voisin n'est pas à côté de vous dans cette halte, mais au dessus ou en dessous.

Les permanents qui font vivre la halte possèdent une forte éthique de la montagne : ceux qui parviennent jusqu'à eux sont dignes d'être des frères, tant les compétences d'escalade pour arriver à la halte des vertiges sont mises à rude épreuve.

La halte des vertiges est un vrai cul-de-sac : le sommet sur lequel elle se trouve est le point culminant de la région proche. Mais ceux qui y sont allés vous diront que le détour en vaut la peine, tant l'accueil y est chaleureux et le réconfort octroyé, propice à vous revigorer pour des semaines de marche.

LA DIGUE DE L'ÎLE CRATÈRE

Écho : Décrivez le non pas comme un écho, mais comme une multitude de cris d'animaux. Si les PJ manifestent leur curiosité, alors, seulement, faites procéder à un jet de Sens + Percevoir (SR 3). Une réussite permet de s'apercevoir qu'il ne s'agit pas de milliers de créatures mais d'un simple écho.

Escalader la paroi friable : Jet de Mouvement + Grimper (SR 4). Un échec signifie une dégringolade, qui inflige 7 points de dommage (voir les règles de chute, modificateur -2D).

Présence d'animaux dans les interstices : Choisissez un ou plusieurs petits animaux de type scorpions ou serpents.

Évitez d'être emporté par le jaillissement du torrent : Jet de Hargne + Surprendre (SR 3). En cas d'échec, le PJ encaisse l'équivalent d'une chute de 11 mètres (11 points de dommages, modificateur 3D). Appliquez également durant 2 minutes les règles relatives à la noyade, en considérant un courant fort, soit 4R requises.



LES RUINES

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 dirais 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 des poussières charriées par le 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 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 la 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. "

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES PARASITES

Une vie parasitaire importante règne dans les anciens égouts et métros. Des champignons mutants côtoient des bactéries gloutonnes à l'origine chargées de l'épuration des eaux, et devenues en trois cents ans des masses endormies en attente de matière organique. Chaque espèce porte en elle un nombre important de germes et de parasites, nocifs pour qui n'y est pas adapté (jet de Résistance + Endurer, SR 2 à 4, ou 5 points de dommages encaissés, jet d'encaissement autorisé).

LES RATS

Les rats ont investi la surface, se nourrissant durant de nombreuses décennies des restes des villes (fibres, plastiques, stocks de nourriture pourrie...). Certains ont développé une membrane

MEUTE DE 5 RATS

Agilité 5 / Camoufler 4, Esquiver 2, Sauter 1
Force 2
Hargne 4 / Agresser 2, Supporter 2, Surprendre 2
Mouvement 2 / Grimper 4, Nager 2, Sprinter 2, Planer (rats volants uniquement) 3
Prestance 1 / Impressionner 2
Résistance 3 / Endurer 3, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 5
Trempe 4 / Surmonter 2

Armes	Dommages
Morsure	+2
Griffes	+1
Vie	10
Énergie	3
Dés consacrés à l'Initiative	2

sous les pattes qui leur permet de planer quelques mètres entre les immeubles en ruines. Beaucoup se sustentent grâce au mortier des constructions : ils accélèrent ainsi la décrépitude et la chute des bâtiments. D'autres rongeurs, cousins des rats et des taupes, parcourent les galeries en dévorant les gaines de plastique ou de caoutchouc dégradé, les fougères noires et les champignons. Tout est éventré sur leur passage. Nombre d'entre eux sont marqués par des aberrations génétiques : museaux difformes, nombre de pattes élevé, queues disproportionnées...

LES ROUILLES

Les rouilles sont de très gros lézards de près de 3 mètres de longueur qui ont pris la couleur de leur environnement : la tôle froissée des carcasses métalliques. Ils sont ainsi presque invisibles, ce qui leur permet d'attraper de nombreux insectes ou de chaparder toute nourriture (humaine, par exemple !) qui passe à leur portée.

ROUILLE

Agilité 4 / Camoufler 8, Esquiver 3, Sauter 3
Force 6
Hargne 5 / Agresser 3, Supporter 5, Surprendre 6
Mouvement 4 / Grimper 4, Sprinter 3
Prestance 2 / Impressionner 5
Résistance 5 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 6
Sens 2 / Chercher 2, Percevoir 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 d'investir 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 Écailles (Protection 1)
Vie 15
Énergie 1

Dés consacrés à l'Initiative : 3. Même blessé, un rouille ne consacre jamais le moindre dé à la défense.

LES PUANTS

Les puants sont des félidés agiles et impressionnants, tant par leur taille (un bon mètre au garrot) que par leur rugissement. Leur mode de défense consiste en l'émanation d'une odeur forte, si insupportable qu'elle peut provoquer des évanouissements (jet de Hargne + Supporter, SR 3, ou perte de conscience pendant 1D6 passes).

LES CERBÈRES

Fidèle compagnon de l'humanité, domestiqué pendant les temps très durs de la glaciation préhistorique, le chien a survécu au désastre de Sombre-Terre – du moins les races les plus fortes choyées par l'homme. Appelés désormais les cerbères, ils sont devenus de terribles gardiens, des guides infailibles et courageux. Les cerbères les plus courants sont le résultat d'un croisement entre le husky, le dogue, le pitbull et le chien-loup. Ce sont d'énormes créatures noires, aux muscles noueux, aux crocs acérés et dotés d'un flair prodigieux. Véritables bêtes de guerre, ils portent très souvent des colliers à pointes. Certains d'entre eux servent à tirer des traîneaux et à porter des bagages. Dans les grands stallites et dans certaines ruines, les cerbères vivent en meutes particulièrement dangereuses.

CERBÈRE

Agilité 2 / Camoufler 1, Esquiver 2, Sauter 4
Force 3 / Forcer 1, Porter 2
Hargne 5 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 4
Mouvement 4 / Grimper 2, Nager 2, Sprinter 5
Prestance 2 / Impressionner 3
Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 3
Sens 6 / Chercher 6, Percevoir 5, S'orienter 3
Trempe 3 / Motiver 1, Résister 2, Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+3
Griffes	+2

Protection	Cuir dur 1
Vie	13
Énergie	3

Dés consacrés à l'Initiative 2

L'EBEN

Il s'agit d'un énorme serpent noir, dont la taille peut atteindre huit mètres. Ses mâchoires, remplies de plusieurs rangées de dents pointues, sont tranchantes comme des rasoirs. L'eben évolue principalement dans les ruines, les marais et les mortezones. Sa technique de chasse consiste à étouffer ses proies par constriction, avant de les dépecer avec ses dents (il n'avale pas ses proies entières, contrairement à d'autres serpents). Créature transformée par l'archessence sombre, sa morsure peut contaminer légèrement (niveau 1).

EBEN

Agilité 6 / Camoufler 5, Esquiver 2
Force 7 / Forcer 4
Hargne 6 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 5
Mouvement 3 / Grimper 3, Nager 1, Sprinter 2
Prestance 2 / Impressionner 6
Résistance 6 / Contrôler 5, Endurer 2, Régénérer 6
Sens 5
Trempe 5 / Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+4
Constriction	+5
Protection	0
Vie	17
Énergie	3
Dés consacrés à l'Initiative	3

BOURBIER : LES VENTS CHIMIQUES

Les vents chimiques prennent leur source sur les ruines des zones industrielles polluées de l'Avant, c'est pourquoi ce bourbier est plus fréquent que dans les autres. S'ils peuvent asphyxier les marcheurs, les vents chimiques risquent surtout de les empoisonner. Les aventuriers vétérans savent généralement vite réagir aux premiers signes de cette menace. Dès que le vent se lève, en particulier au milieu des ruines dévastées de l'Avant, ils ont le réflexe immédiat de revêtir leur filtre, par simple précaution. Comme beaucoup d'autres, ils évitent de porter en permanence ce masque, qui les prive d'oxygène et les fatigue grandement. Ils préfèrent ne les mettre qu'à l'approche du danger. Le vent chimique, la plupart du temps incolore, n'est pas inodore. À la moindre odeur inhabituelle, les marcheurs expérimentés enfilent leur masque, sans chercher à en savoir plus. L'expérience leur a maintes fois prouvé qu'il faut toujours s'attendre au pire dans l'Obscur.

LES VENTS CHIMIQUES

Réagir à l'arrivée d'un vent chimique : Jet se Sens + Percevoir (SR 3). Si le jet est réussi, les PJ peuvent revêtir leur filtre avant de ressentir les effets néfastes des vents. Si le test échoue, les PJ respirent une première bouffée (1ère passe) avant d'enfiler leur filtre, s'ils ne le portaient pas déjà.

Empoisonnement : Quiconque a respiré les vents chimiques court le risque d'être empoisonné. Les toxines charriées par ces vents passent rapidement dans le sang une fois inhalées, et il faut alors espérer que l'effet de dispersion naturel épargnera le Marcheur empoisonné. Le poison des vents chimiques suit les règles définies dans la première partie de ce livre. Ses attributs sont les suivants : Virulence : 3, Période : 1 heure, Dispersion : -1 par test. Un filtre de niveau 1 réduit de 1 point la virulence, un filtre de niveau 2, de 2, et un filtre de niveau 3 protège totalement.

HALTES & COMMUNAUTÉS

L'ARÈNE DES JUSTES

Cette communauté a élu domicile dans les ruines d'une cité de l'Avant presque entièrement dévastée. Les bâtiments qui constituaient auparavant cette ville furent littéralement réduits en poussière. Dominant ce territoire de boue et de cendres se trouve une arène de gravats, perchée au sommet d'une butte située au centre de l'ancienne cité. Il s'agit en fait, au départ, d'un petit cratère creusé par une explosion et dont les survivants ont consolidé l'édifice et surélevé les parois. Ceux sont aujourd'hui pas loin de cent individus qui se sont entassés dans des abris de fortune creusés à même les murs épais de l'arène. Le site est connu à des dizaines de kilomètres autour pour ses combats très célèbres pour leur violence et les enjeux qu'ils impliquent. L'arène des justes est progressivement devenue un lieu de paris où de vrais professionnels du métier y amènent leur champion afin qu'il combatte pour leurs intérêts. On a vu des combats se dérouler pour tout type d'enjeu : un objet à troquer, un territoire à contrôler, une femme, une vie...

Quoi qu'il en soit, les voyageurs sont toujours très bien accueillis dans cette étrange communauté, à une condition : qu'ils finissent par payer leur séjour dans un combat final au cours duquel ils jouent leur propre tête. La règle locale voulant que le vainqueur d'un combat ait toujours raison, on appelle les gens qui vivent ici "les justes".

LES PLATEAUX

Ces ruines abritent en fait deux communautés réparties sur deux plateaux distincts. "Les veilleurs" vivent sur le promontoire rocheux le plus élevé. Il s'agit d'une communauté d'une trentaine d'individus assez évolués et particulièrement érudits. À l'origine, les veilleurs se sont installés ici, il y a plus d'un siècle, pour encadrer une mission scientifique dont le but était d'étudier la manière dont certains animaux, comme les rats, s'étaient adaptés aux conditions de vie sur Sombre-Terre. Ayant trouvé un lieu fortement peuplé en rats, les veilleurs commencèrent leurs investigations.

Cependant, au cours du temps, une curieuse folie héréditaire s'empara de certains membres de la communauté qui semblaient se prendre eux-mêmes pour des rats. Au bout d'une trentaine d'années, les veilleurs décidèrent d'expulser ces indésirables fous furieux vers le plateau situé en contrebas. Ceux que l'on appelle désormais "les rats" sont aujourd'hui deux fois plus nombreux que les veilleurs et vivent complètement à leurs dépens. Copiant le mode de vie des rats, les parias se nourrissent des ordures et des immondices déversées par les veilleurs, tels des parasites.

Aujourd'hui, la communauté des veilleurs étudie le comportement des hommes rats qui, à l'image de l'animal qu'ils ont pris en modèle, semblent s'adapter de plus en plus à l'Obscur. Mais l'hypothèse que les rats se rebellent un jour contre la communauté des veilleurs n'est certainement pas à exclure.

LES SOUTERRAINS

.....

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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. À 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. À 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 ce soit 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 locaux 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 voutures prennent généralement très mal les intrusions, mais il est possible de les chasser, à condition d'être plusieurs et de brandir des torches (n'oublies 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...

À 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 et 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. »

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES DICTULES

Cet insecte placide et gracieux a de quoi impressionner. Chacune de ses six pattes est longue de trente centimètres, et il se déplace très rapidement sur n'importe quelle surface rocheuse. Son corps est minuscule, et il se repère aux vibrations. Le dictule est recherché pour le suc dont il enduit ses pattes lorsqu'il est exposé au froid : cette substance possède un goût sucré assez agréable et est utilisé comme aromatisant.

LES ARAIGNÉES

L'araignée a bien résisté aux changements climatiques provoqués par le Grand Cataclysme. Certaines espèces se sont éteintes, mais d'autres ont muté pour s'adapter à leur nouvel environnement, donnant naissance à des créatures plus petites mais plus dangereuses que du temps de l'Avant. Le poison de l'araignée (Virulence 4, Période 1 heure, Dispersion 1) est devenu plus virulent, et les espèces des cavernes, sensibles au moindre mouvement, sont particulièrement redoutées des voyageurs.

LES UDIKS

L'udik est l'un des animaux les plus étonnants qui soient. Il existait certainement avant le Grand Cataclysme, mais ce dernier a instauré des conditions favorables à sa propagation. Comme l'ornithorynque, auquel il ressemble un peu, l'udik pond des œufs mais reste un mammifère. Il vit dans les mares souterraines et dans la pénombre des cavernes, se nourrissant de petits champignons et d'insectes. C'est un animal inoffensif, à la fourrure rêche mais recherchée.

LES CHAUVES-SOURIS

La chauve-souris de Sombre-Terre est une version bien plus dangereuse que celle de l'Avant. Toujours dotés de leur sonar précis, les spécimens que l'on peut trouver dans les cavernes sont massifs et beaucoup plus grands que par le passé. La plupart ne

sont pas agressifs tant qu'on ne les approche pas de trop près, mis à part l'espèce nommée Vampire, surnom dû au fait que les individus de cette race sont pourvus de crocs acérés et se repaissent du sang de leur proie. Le voyageur averti saura immédiatement qu'il se rapproche d'un nid de vampires au vu des squelettes qui jalonnent le sol.

BOURBIER : LES TREMBLEMENTS DE TERRE

Depuis l'Apocalypse, Sombre Terre a le sommeil agité par des cauchemars qui la torturent. Souvent, dans cette nuit éternelle, elle se retourne, gronde de sourds gémissements et éructe sa douleur. La terre tremble, comme si elle avait peur ou qu'elle était encore secouée par les spasmes de la catastrophe. Elle cherche un nouvel équilibre. Lentement elle réagit, panse ses plaies. Le mythe voudrait qu'un jour d'une de ses failles surgisse un soleil...

Les tremblements de terre sont extrêmement fréquents sur tout Sombre-Terre, mais ils sont particulièrement redoutés dans le milieu des souterrains, où leurs conséquences peuvent être dramatiques. L'intensité sismique est la plupart du temps très faible, bien que perceptible par tous. Le meneur de jeu peut régulièrement mettre en scène ces secousses : tout d'abord comme une menace sourde, omniprésente, inéluctable et dévastatrice. Cette terre qui ne semble guère fiable est un bon élément de tension, et un rappel de la place qu'occupent les hommes sur Sombre-Terre. En jouant de cette intensité, en la faisant croître ou décroître, le MJ peut à sa guise en faire un élément récurrent de scénarios en scénarios, jusqu'à l'utiliser de façon plus virulente à l'instant approprié.

Au bon moment, ces soubresauts peuvent retourner une situation : agir en deus ex machina au profit des joueurs pour les tirer d'un mauvais pas ou, à l'inverse, les placer soudainement dans une situation délicate. Ils peuvent perdre en quelques secondes toute leur fortune ou tout un convoi. Le temps d'une débâcle, ils peuvent avoir à sauter de roche en roche dans une caverne souterraine, les aspérités rocheuses se dérobant sous leurs pieds et ceux de leurs ennemis. Ils peuvent s'engouffrer, sombrer dans une faille qui n'existait pas l'instant d'avant, et qui dans quelques secondes va se refermer en voulant les broyer. Cette même faille, cette porte qui s'entrouvre pour aussitôt se refermer, peut vomir des trésors ou laisser entr'apercevoir quelques merveilles scintillantes de l'Avant...

Bien sûr, les vibrations peuvent également provoquer des éboulements, sans oublier l'association possible à une activité volcanique. Les effusions de lave sont un autre moyen de rendre grandioses ce bourbier ! Et si les PJ parviennent à sortir à l'air libre, pensez aussi aux nuages de cendres : un instant au-dessus des stallites, Solaar n'est plus... Dans l'Obscur, la nuit semble prendre corps en milliards de particules asphyxiantes... Pour preuve, ces convois comme fossilisés dans les cendres fumantes, et ces récits d'explorateurs sauvés in extremis de ces manteaux de soufre par une poche d'air souterraine.

LES TREMBLEMENTS DE TERRE

La tension du grondement : Jet de Trempe + Surmonter (SR 2). En cas d'échec, perte provisoire de 1 (petite secousse) à 3 (gros séisme) points d'Énergie.

Échapper à une chute dans les entrailles de la terre : Agilité + Esquiver (SR 2 ou 3) et Agilité + Sauter (SR 2 à 4). En cas d'échec, appliquer les règles d'une chute de 10 à 20 mètres.

Déceler l'imminence d'un tremblement de terre : Sens + Percevoir (SR 3) ou Survie + Souterrains (SR 4).

HALTES & COMMUNAUTÉS

NUK III

Ce lieu est un ancien abri anti-atomique souterrain datant de l'Avant. Prévu pour subvenir au besoin des résidents durant des siècles, ce dernier a subi une avarie dans son système de survie et s'est transformé en piège mortel pour les réfugiés du Grand Cataclysme. Tous se sont éteints un mois après l'apocalypse. Depuis, ce lieu a été maintes fois visité par des maraudeurs, des marcheurs ou des antéquaires, et bien évidemment délesté de ses richesses. Pourtant cet abri reste un lieu de refuge sûr, fait de métal épais et traversé d'un réseau complexe de couloirs et de salles. L'abri n'est plus hermétique depuis sa découverte.

Des rumeurs circulent selon lesquelles ce lieu n'a pas encore révélé toutes ses richesses, et que bon nombre de salles secrètes sont encore à découvrir. Une véritable course au trésor s'y est d'ailleurs déroulée il y a quelques années, entre des groupes rivaux. Cette dernière s'est terminée en véritable boucherie : seul l'un des antéquaires est ressorti de l'endroit, bredouille et vociférant à qui veut bien l'entendre que l'abri est maudit, rend fou, et que la seule chose que l'on peut y découvrir est sa propre mort.

LES ENTRAILLES

D'apparence sûre et inhabité, cette caverne peut devenir un piège mortel pour des voyageurs venus y trouver le repos. Cette grande salle est en effet une ancienne champignonnière, investie il y a des années par une maraude. Cette dernière, après avoir essuyé de lourdes pertes lors de la découverte de la caverne, tant le sol y est instable et creusé de toutes parts, décida de s'installer non pas dans la champignonnière, mais en dessous. Après un long travail du sol, les maraudeurs arrivèrent à leurs fins : une caverne propice au repos dont le sol apparemment en terre et en pierre n'est en fait qu'un leurre, des plaques de bois que l'on peut soulever ou affaïsser par le dessous, pour assaillir des marcheurs endormis ou pire, les faire chuter dans un gouffre au fond duquel leur corps s'écrasera mollement. Le repaire des maraudeurs est, quant à lui, un complexe réseau de galeries réparties autour du gouffre qui se trouve sous le sol de la caverne. Un ingénieux système de passerelles mouvantes permet aux maraudeurs de se

déplacer au-dessus du vide et de desceller les lourdes plaques qui forment le sol de la caverne et le plafond du repaire de la maraude.

LE NOIR-NUAGE

Depuis l'avènement récent des dirigeables, le noir-nuage est considéré comme un milieu à part entière, dont il est nécessaire de connaître les moyens d'y survivre et de s'y déplacer. Ce "milieu" concerne tous les lieux où le noir-nuage représente l'essentiel de l'environnement. Lorsqu'un marcheur se déplace dans un marais de l'Obscur, on ne peut pas dire que ce soit le noir-nuage qui l'influence principalement. En revanche, un inventeur qui parvient à mettre au point une machine volante capable de parcourir plusieurs dizaines de kilomètres sans interruption sera certainement considéré comme évoluant dans le Milieu noir-nuage.

LA FAUNE

LE SOLAARIEN

Il s'agit d'un petit oiseau d'aspect fragile au plumage blanc immaculé. Volant à très haute altitude dans le noir-nuage, le Solaarien est visible de très loin de par la luminosité qu'il dégage. En effet, son plumage emmagasine la lumière lorsque l'oiseau vole au-dessus du noir-nuage, avant de libérer cette lumière phosphorescente lorsqu'il évolue à nouveau dans l'obscurité du noir-nuage. Mesurant moins d'un mètre d'envergure et d'une apparence chétive, le Solaarien n'en est pas moins un animal à la constitution robuste, capable de survivre à toutes les intempéries du noir-nuage. Son nom mythique provient du fait qu'il est réputé passer le plus clair de son temps au-dessus du noir-nuage et que ses seuls prédateurs sont des Shankréatures. Personne n'a jamais vu un Solaarien se nourrir et les plus grands Initiés croient qu'il est béni des Runkas.

LE PLANEUR

Le Planeur est un énorme oiseau pourvu d'un corps filiforme et dont l'envergure dépasse les cinq mètres. Totalement inoffensif, cet animal effectue de très longs vols sans jamais battre des ailes grâce à sa connaissance parfaite du noir-nuage et de ses courants aériens. La plupart des Inventeurs qui ont tenté l'aventure de voler dans les airs se sont souvent inspiré des Planeurs et de leurs méthodes pour comprendre le fonctionnement complexe de ce qu'ils nomment "l'aérologie du noir-nuage".

LES SHANKRÉATURES VOLANTES

Le noir-nuage étant également une manifestation du pouvoir shankr sur Sombre-Terre, il est bien évident que de nombreuses shankréatures naissent spontanément des flux d'énergie de celui-

PLANEUR

Agilité 6 / Camoufler 2, Esquiver 2
Force 3
Hargne 2 / Agresser 1, Supporter 2
Mouvement 5 / Planer 6
Prestance 2 / Impressionner 2
Résistance 3 / Endurer 2, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 3
Trempe 2 / Résister 1, Surmonter 2

Armes	Dommages
Bec	+2
Serres	+3
Protection	Nulle
Vie	8
Énergie	1

Dés consacrés à l'Initiative 1

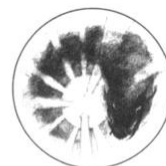
Remarque : Monter un planeur nécessite une série de jets de Survie + Planeur (SR 3) ou de Survie + noir-nuage (SR 4), au choix.

ci. Même s'il n'est pas constitué d'archessence shankr mais de cendres, le noir-nuage est saturé de la substance corruptrice en certains lieux particuliers. Les oiseaux qui le traversent alors sont régulièrement victimes de contamination directe par le nuage, excepté le Solaarien, qui semble être naturellement immunisé à l'archessence shankr. Il sera facile au MJ d'imaginer les variations que peuvent donner ces oiseaux lorsqu'ils sont contaminés (Exemple : le Kroch, décrit dans la deuxième partie de ce livre).

LA FLORE

L'ALGUE FILAIRE

Cette plante est véritablement une des plus étranges bizarries du noir-nuage. Il s'agit d'une sorte de grappe de mousse prenant la forme d'un filet membraneux capable de flotter dans les courants d'airs du noir-nuage. L'Algue Filiaire est dépendante des vents de Sombre-Terre, qui peuvent l'emporter sur de très longues distances et à des altitudes considérables. Le végétal semble se nourrir de la substance même de l'Obscur et ingère la poussière du noir-nuage pour assurer sa survie. Il n'est pas très fréquent de rencontrer des Algues Filaires au niveau du sol, mais de nombreux marcheurs se sont déjà fait surprendre par cet étrange filet de mousse noirâtre qui se colle au corps tel une sangsue. Il est alors nécessaire de brûler l'Algue afin qu'elle lâche prise.



L'ALGUE FILAIRE

Lorsqu'un ou plusieurs marcheurs se retrouvent involontairement au contact de l'algue filaire (que ce soit au cours d'une marche ou dans un engin volant), la ou les victimes sont aussitôt entravées par une substance extrêmement gluante. L'algue filaire semble même se contracter si la victime se débat, et suce son sang si elle trouve un morceau de peau dénudé.

L'algue filaire colle la victime, qui ne peut se dégager par la force que très difficilement (en réussissant un jet de Force + Forcer de SR 8). Le meilleur moyen de se libérer est le feu, qui expose l'algue à des dégâts de 2 à 4 points par Passe. À vous de déterminer le nombre exact de points de dégâts effectués en fonction de l'intensité de la flamme. Dès que l'algue a subi 12 points de dégâts, elle est brûlée et libère la victime.

LE CHAMPIGNON RONGEUR

L'érosion

Pour empêcher le champignon rongeur de recouvrir une structure métallique, il faut gratter le métal fréquemment, en réussissant un jet de Techniques + Métal de SR 2 (un seul jet autorisé par personnage et par tranche de deux heures). Si le personnage échoue deux fois d'affilée, le champignon rongeur attaque le métal. L'arme, l'armure ou la machine subit automatiquement l'équivalent de 1 point de dégât. Pour une armure, les points de dégâts ainsi obtenus diminuent d'autant la protection apportée (Exemple : une armure complète de métal ayant subi un point de dégât passe d'une protection de 4 à une protection de 3). Pour une arme, chaque point de dégât diminue de 1 les dommages qu'elle effectue.

Un objet de petite taille (arme à une main, pièce de métal, ...) est entièrement rongé après 3 points de dégâts subis. Un objet de taille moyenne (armes à deux mains, armure complète) est rongé au bout de 5 points de dégâts. Les objets de grande taille (véhicules) sont rongés après avoir subi 10 points de dégâts.

La nourriture

Pour transformer la poudre de champignon rongeur en bouillie alimentaire, il faut d'abord être parvenu à le gratter correctement (voir ci-dessus), puis réussir un jet de Survie + Noir-Nuage. Chaque succès obtenu à ce test se transforme en l'équivalent d'un repas pour un homme (il faut deux repas de ce type pour faire une ration alimentaire quotidienne).

LE CHAMPIGNON RONGEUR

Ce végétal est un parasite qui se fixe sur tout objet en métal situé à une certaine altitude dans le noir-nuage. Il prolifère à une vitesse incroyable et peut recouvrir la coque d'une machine volante en moins de deux heures. Le Champignon Rongeur produit des plaques de couleur blanchâtre qui s'effritent facilement et ne sont donc pas dangereuses. Il est même possible de s'en nourrir en mélangeant la poudre obtenue avec un peu d'eau afin

d'obtenir une bouillie épaisse et bourrative. Cet aliment est à la base de toute l'alimentation de la plupart des stallites de hautes montagnes. Toutefois, si les plaques de champignons ne sont pas grattées fréquemment, elles commencent alors à ronger l'objet de métal.

BOURBIER : LE CHÂTIMENT CÉLESTE

Depuis le grand cataclysme, les tempêtes n'ont pas disparu de la surface de Sombre-Terre, bien au contraire. Régulièrement, les Marcheurs doivent en supporter les désagréments, évidemment amplifiés dans l'Obscur et plus encore, au sein du noir-nuage. Certains mythes racontent que ces déferlements d'éclairs ne sont autres que l'œuvre de Solaar. Durant de brefs instants, la divinité fait éclater sa colère et rappelle ainsi son existence aux hommes. Sa lumière, plus intense que jamais, revient succinctement au moment où les éclairs déchirent le noir-nuage, illuminant un court instant un paysage tourmenté et sinistre. Pour certains, c'est là le signe qu'il faut lutter et garder l'espoir : ce paysage défiguré peut revenir à la vie, à condition de ne pas oublier le dieu capable de soigner ces territoires malades, et à condition de garder la foi... Pour d'autres, en revanche, Solaar exprime là son dégoût des hommes, déjà punis par le cataclysme et qui osent braver une région interdite. Un défi leur est lancé. Voudront-ils y répondre ?

Pour beaucoup d'autres marcheurs, enfin, ces "manifestations" ne sont rien d'autre que de simples phénomènes météorologiques, partie intégrante des dangers inhérents à l'Obscur.

Traverser une zone orageuse comporte de nombreux risques, particulièrement amplifiés dans le milieu du noir-nuage ou dans certaines régions plates. En plus des désagréments liés au vent et aux

LE CHÂTIMENT CÉLESTE

La foudre : Une attitude pleine de sang-froid limite considérablement les risques d'être frappé par la foudre. Pour simuler cela, le marcheur devra procéder à un test de Trempe + Surmonter (SR 2 si le PJ ne porte pas d'armes ou d'objets métalliques, SR 3 dans le cas contraire).

En cas d'échec, eh bien, c'en est vraisemblablement fini de l'infortuné marcheur, qui subit instantanément 15 points de dommages (jet d'encaissement autorisé) et mourra vraisemblablement carbonisé. On remarquera que ce cas extrême ne devrait pas souvent se produire, si le PJ respecte les règles élémentaires face à cette menace. En quittant ses armes et autres objets métalliques, le risque de base n'est plus que de SR 2 (il passe même à SR 1 si le PJ a réussi au préalable un jet de Survie + noir-nuage, SR 3, comme précisé dans l'introduction consacrée aux bourbiers). Si un PJ a pris les précautions qui s'imposaient et échoue malgré tout à ce test, vous pouvez toujours vous montrer magnanime, en décrétant que la foudre a traversé une partie non vitale de son corps (bras ou jambe). Le PJ subit alors une blessure grave (8 points de vie perdus), et peut souffrir d'effets secondaires graves, décidés par le meneur de jeu (paralysie, troubles de la mémoire, etc.).

fortes pluies de couleur noire qui accompagnent généralement la tempête, ce sont les éclairs qui constituent la plus grave menace pour les marcheurs. La foudre a tendance à s'abattre sur les corps ou les objets étrangers aux particules de cendres qui constituent le noir-nuage. En général, à l'approche d'un orage, les marcheurs aguerris évitent de progresser dans le noir-nuage, redescendant sous la couche nuageuse s'ils voyagent à bord d'un dirigeable, se protégeant sous terre ou dans une caverne rocheuse s'ils évoluent au sommet d'une montagne plongée dans le noir-nuage. S'il n'a pas la possibilité de quitter le noir-nuage, le marcheur aguerri saura qu'il est plus prudent de quitter ses armes et autres objets métalliques, le temps que passe l'orage, pour limiter les risques d'être frappé par la foudre.

HALTES & COMMUNAUTÉS

LA ROCHE NOIRE

À certains endroits de Sombre-Terre, il se forme naturellement des enchevêtrements de roche noire qui lévitent à environ cent mètres d'altitude. Certaines de ces plates-formes sont connues pour être habitées par des communautés humaines souvent dotées d'une technologie très avancée.

La Roche Noire est une communauté perchée sur un amalgame rocheux de ce type, à plus de 120 m d'altitude au-dessus d'un des grands lacs d'Eldena. Les constructions occupent la quasi totalité de la plate-forme, soit un disque d'environ 300 m de diamètre, et sont constituées de cabanes en métal solidement harnachées afin de résister aux très fortes bourrasques qui animent le noir-nuage à cette altitude.

Les habitants de la Roche Noire, entre 40 et 50 personnes à la peau noirâtre et dépourvue de pilosité, ont bien su s'adapter aux conditions de vie dans le noir-nuage. Ils ont su tirer partie du Champignon Rongeur en construisant leurs habitations en métal afin d'y récupérer la base de leur nutrition. L'eau qui leur manque provient directement du lac en contrebas, qui devient potable après une étape de filtrage indispensable. Pour descendre au niveau du sol, les membres de la communauté de la Roche Noire utilisent des Planeurs (voir plus haut) particulièrement robustes, qu'ils montent à la manière d'un cheval volant. Un Planeur ne peut supporter que le poids d'un seul homme, et ceci uniquement pour franchir la hauteur qui sépare la Roche Noire du sol. Les habitants ont également inventé un système de treuil mécanique qui permet de remonter et de descendre des poids importants au bout d'une chaîne.

LES GLACES

.....

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 arkebuse 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 titres : 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 voutpes 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 voutpe blanc. Pour ma part, j'ai rencontré l'un d'eux une seule fois. Une de trop... Les cerbères étaient terrifiés et j'ai dû faire flamber toutes mes torchines pour que cette forme immense qui rôdait dans l'ombre ne nous attaque pas. Le voutpe nous a laissés 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 clan 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 toutes circonstances. "

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES URS

Les urs sont extrêmement appréciés des habitants de Sombre-Terre, qui en ont fait des animaux domestiques. Seule l'espèce polaire semble avoir survécu dans son entier, mais il est possible que des variétés plus sombres aient migré vers les régions australes. Les urs se sont faits en quelques générations à la compagnie des humains. Ces derniers les utilisent principalement comme bête de somme, et évitent de les chasser. Seules les peuplades les plus reculées, ou les plus menacées par la famine, en viennent à de telles extrémités. On raconte que certains urs atteignent la taille du mythique Oliphant, une espèce animale de l'Avant aujourd'hui éteinte.

LES PHOQUES

En l'absence de prédateurs humains, les phoques, qui s'étaient presque éteints à l'aube du Grand Cataclysme, ont trouvé dans la glaciation de la Terre des conditions propices à leur propagation. Recherchés par les humains pour leur graisse et leur chair, ils sont également une proie facile pour les urs et les orquals, mais cela ne les empêche pas de prospérer. Leur capacité à se reproduire semble avoir été génétiquement altérée, dans la mesure où les femelles peuvent désormais mettre à bas toute l'année.

LES VOULPES

On trouve des voutpes (anciennement dénommés loups) dans toutes les parties du globe. Animal " survivant " par excellence, le voutpe s'est adapté aux nouvelles conditions climatiques imposées par le Grand Cataclysme. On distingue des dizaines d'espèces (du grand voutpe blanc des régions nordiques au maigre prédateur des plaines centrales) et autant d'attitudes humaines à leur égard. Certains sont craints et respectés, d'autres traqués sans merci et quelques-uns ont même été domestiqués. Les voutpes se déplacent généralement par meute de 10 à 20 individus.

LES MANCHOTS

Plusieurs colonies de manchots ont survécu sur les côtes isolées des régions australes – jusqu'à ce que les hommes les retrouvent et décident de les ramener dans leurs stallites. Peu comestibles, les manchots sont parfois utilisés comme animaux de compagnie dans les stallites du sud, où les enfants apprécient le côté comique de leur démarche.

URS

Agilité 3 / Esquiver 1, Sauter 2
Force 9 / Forcer 6, Porter 6
Hargne 5 / Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 3
Mouvement 4 / Grimper 4, Nager 4, Sprinter 5
Prestance 3 / Impressionner 6
Résistance 7 / Contrôler 6, Endurer 5, Régénérer 5
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 4
Trempe 4 / Résister 5, Surmonter 5

Armes	Dommages
Morsure	+5
Griffes	+6

Protection	Fourrure épaisse 2
Vie	22
Énergie	5

Dés consacrés à l'Initiative 3

VOULPE

Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 3, Sauter 4
Force 4 / Forcer 3, Porter 3
Hargne 6 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 4
Mouvement 5 / Nager 2, Sprinter 6
Prestance 4 / Impressionner 4
Résistance 5 / Contrôler 5, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 6 / Chercher 6, Percevoir 6, S'orienter 5
Trempe 2 (6*) / Motiver 0 (4*), Résister 1 (4*), Surmonter 1 (4*)

* = en meute

Armes	Dommages
Morsure	+3
Griffes	+2

Protection	Fourrure 1
Vie	17
Énergie	3

Dés consacrés à l'Initiative 3

LES ORQUALS

L'orqual reste avec le béhémoth l'une des plus redoutables créatures de l'océan, mais il ne vit que dans les régions les plus froides. C'est un redoutable prédateur à la peau noire, à la mâchoire garnie de crocs acérés, et pouvant atteindre plus de dix mètres de longueur. Pour se nourrir, l'orqual n'hésite pas à bondir hors de l'eau pour fracasser la banquise où se trouvent ses proies potentielles. Certains habitants des stallites des régions les plus froides lancent parfois de grandes chasses à l'orqual à l'issue fort incertaine. La chair de l'orqual est comestible.

ORQUAL

Agilité 3 / Sauter 5
Force 15
Hargne 7 / Agresser 6, Supporter 4, Surprendre 6
Mouvement 7 / Nager 8
Prestance 2 / Impressionner 6
Résistance 10 / Contrôler 6, Endurer 5, Régénérer 5
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 2
Trempe 4 / Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+6
Protection	Cuir épais 2
Vie	25
Énergie	4

Dés consacrés à l'Initiative 3

Remarques : Etant donnée la taille de l'Orqual et sa manière très particulière de combattre (l'orqual brise la glace en sautant pour happer sa proie, avant de replonger), considérez que le PJ attaqué doit faire face à une initiative de 3, puis lancez 10 dés pour déterminer l'unique attaque qui aura lieu. Le PJ, pour l'éviter (ou l'amoinrir), a tout intérêt à consacrer tout son potentiel de combat en défense, et même à dépenser des points d'énergie ! Car l'attaque du cétaqué fera certainement mal.

BOURBIER : LES GRÊLONS NOIRS

Les grêlons noirs sont une calamité tombée du ciel, particulièrement fréquente dans les milieux les plus froids de Sombre-Terre, et donc les glaces. Les marcheurs clairvoyants savent pertinemment que lorsque le noir-nuage devient plus foncé qu'à l'accoutumé, c'est qu'une pluie non ordinaire se prépare. Il peut s'agir d'une pluie acide, mais également d'une pluie de grêlons noirs. La différence dans ce signe annonciateur provient du fait qu'aucun phénomène électrique ne peut être décelé à l'approche des grêlons noirs, alors qu'on perçoit nettement l'électricité ambiante qui précède une pluie acide.

La pluie de grêlons noirs fait courir le risque aux marcheurs de se retrouver rapidement assommés, puis de périr par lapidation. Le martèlement incessant de ces grêlons gros comme des œufs de hibours blesse et peut tuer aussi sûrement qu'une répétition de coups de coquefer en pleine tête ! Les aventuriers surpris par un tel déluge doivent se protéger le plus rapidement possible. Un bouclier peut se révéler utile, même s'il ne protégera pas indéfiniment, et sera la plupart du temps inutilisable à l'issue de ce courroux céleste. Les marcheurs ainsi menacés doivent donc trouver une solution très rapidement. Un abri rocheux est bien sûr la réponse idéale à cette menace, à condition qu'il soit vite accessible. Le MJ n'hésitera pas, dans de telles situations, à

LES GRÊLONS NOIRS

Déceler l'imminence d'une chute de grêlons noirs : Jet de Sens + Percevoir (SR 4).

En cas d'échec, les PJ sont surpris par les grêlons, et n'ont pas le temps de s'y préparer. Ils subiront les premiers effets du martèlement qui s'ensuit (première Passe), avant de pouvoir se protéger efficacement.

Martèlement : À chaque Passe où est le PJ est exposé à la chute des Grêlons noirs, il subit des dommages de niveau 3. Un jet de Résistance permet de limiter la perte de points de vie, d'autant que les Protections agissent. On voit vite qu'une armure de niveau 3 protège totalement contre cette menace.

faire monter la pression. Si les marcheurs ne disposent que d'un nombre limité de blindage de type bouclier, ils devront se grouper sous les quelques targes disponibles. Les grosses cuirasses, et surtout les casques, offrent aussi une protection appréciable contre ce fléau tombé du ciel...

HALTES & COMMUNAUTÉS

LE CLAN DES IMMORTELS

Cette communauté a été fondée par un groupe d'esquimaux rejetés par leur clan, accusés d'homicides volontaires : pour conserver la mémoire et les traditions orales du clan, ce groupe mit au point un processus d'hibernation naturelle visant à ralentir le vieillissement du corps et à accroître la longévité. De manière fréquente, les rôles entre ceux qui hibernent et ceux qui luttent pour la survie du clan devaient être échangés. Ce processus fut accepté par le clan dans son entier. Le groupe initiateur insista pour que les doyens en profitent en premier, mais le processus n'était pas au point. Le résultat fut que tous les membres du clan mis en catalepsie moururent peu de temps après. Accusés d'avoir mis en scène cette mascarade pour usurper la direction du clan, les membres de ce groupe furent bannis.

Ils s'installèrent à des lieux de leur naissance et continuèrent leurs expérimentations, jusqu'au jour où le processus devint fiable. Alors, à tour de rôle, ils hibernèrent durant de longues périodes et chacun, à leur réveil, prit en charge l'éducation des nouveau-nés.

Belle histoire, si ce n'est que face à des conditions de vie éprouvantes, ils en vinrent à l'esclavage : réduits à un petit nombre, ils kidnappèrent des enfants de villages voisins et dépouillèrent des marcheurs du grand Nord, pour les faire travailler à leur place. Désormais, ceux du clan des immortels qui n'hibernent pas sont des matons, obligeant ceux qui ne sont pas de leur clan à travailler sans relâche et à subvenir à leur besoin en nourriture.

Aujourd'hui, les membres les plus vieux du clan ont plus de cent ans. Le clan guette en permanence l'approche d'un groupe de marcheurs perdus sur la banquise pour en faire leurs esclaves.

LA CITÉ DES GLACES

Bien plus grande qu'une halte, cette cité est une merveille pour les yeux : tout y est en glace, les bâtiments magnifiquement sculptés par les maîtres artisans de cette cité. Les habitants qui ont fondé cette cité sont des experts de la construction d'igloos et de la maîtrise de la température.

La cité est souterraine, à l'abri des vents violents qui auraient tôt fait de réduire à néant toute sculpture. Creusée dans la banquise, elle s'étend sur une centaine de mètres. La température est toujours exactement la même, ce qui permet de conserver l'apparence magnifique du lieu. Les habitants sont relativement hospitaliers, exigeant des visiteurs quelques règles draconiennes de discipline : il ne faut pas allumer de source de chaleur sans autorisation, ne jamais parler plus fort qu'un murmure pour ne pas créer de vibrations susceptibles d'attirer un orqual par le dessous de la cité, ce qui anéantirait totalement cette dernière. La construction d'un bâtiment est une œuvre minutieuse, où toute la population participe, coupant copeau de glace par copeau de glace sans faire le moindre bruit.

Les marcheurs qui ont eu la chance d'admirer la cité des glaces l'ont bien rapidement surnommée – et malgré les merveilles que l'on peut y voir – la tombe. Une tombe froide et silencieuse...

LES MERS

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 enco-

re 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 découvriions 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. Essaie-toi le plus longtemps possible au cabotage, navigue le long des côtes pour désapprendre ton métier de Marcheur. Tu dois devenir un autre homme. À ce prix seulement, tu pourras enrichir les Carnets de l'Obscur par le récit de ta vie..."

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES REQUINS

Le requin est, comme le rat, un animal capable de s'adapter aux conditions climatiques les plus variées. C'est le dernier grand poisson des mers. La plupart des espèces de requins ont survécu au Grand Cataclysme, même si la glaciation progressive des océans les a obligés à migrer vers des mers plus clémentes. Le requin, d'une taille moyenne de 5 mètres, se nourrit principalement de profundis, mais agrmente parfois son régime alimentaire de phoques... ou d'humains.

LE BÉHÉMOTH

Le béhémoth est une créature mythique dans le monde de Sombre-Terre, mais elle semble bel et bien exister. Elle est la terreur des navigateurs car contrairement aux requins, elle ne se contente pas de dévorer des naufragés : elle renverse également les embarcations. Le béhémoth mesure en moyenne plus de dix mètres de long, ce qui en fait le prédateur le plus redoutable des mers. Certains témoins racontent avoir vu des requins se faire attaquer par un béhémoth, ce qui donne une idée assez juste de la puissance et de la sauvagerie de cet animal.

REQUIN

Agilité 5 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 3
Force 6 / Forcer 4
Hargne 6 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 4
Mouvement 6 / Nager 6
Prestance 2 / Impressionner 5
Résistance 5 / Endurer 5, Régénérer 5
Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 3
Trempe 3

Armes **Dommages**
Morsure + 5

Protection **Peau épaisse** 1
Vie 16
Énergie 2

Dés consacrés à l'Initiative 3

Remarque : Un personnage humain combattant un requin dans l'eau doit, au début de chaque Passe, réussir un jet de Mouvement + Nager (SR 4 à 6, selon la force du courant maritime). En cas d'échec à ce jet, le personnage perd 3 dés à toutes ses actions (et donc également) son potentiel de combat.

BÉHÉMOTH

Agilité 3 / Esquiver 3, Sauter 4
Force 12 / Forcer 6
Hargne 8 / Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 2
Mouvement 7 / Nager 6
Prestance 3 / Impressionner 6
Résistance 8 / Endurer 5, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 3
Trempe 4

Armes **Dommages**
Morsure + 8

Protection **Cuir** 3
Vie 30
Énergie 5

Dés consacrés à l'Initiative 3

Remarque : Mêmes restrictions pour le combat aquatique et pour le requin.

LES PROFONDIS

Ce terme générique désigne l'ensemble des espèces de poissons qui vivaient autrefois en grande profondeur. Des spécimens blanchâtres, voire translucides, souvent hérissés de piquants ou d'excroissances inesthétiques, mais fonctionnelles, et qui sont remontés à la surface, où les espèces plus communes, inadaptées

aux nouvelles températures, ont presque entièrement disparu. L'homme n'y a pas gagné au change, car la chair de l'immense majorité des profonds n'est pas comestible.

LES CRUSTAKS

Cette dénomination rassemble la plupart des crustacés qui ont survécu aux conditions climatiques imposées par le Grand Cataclysme : ce sont principalement des crabes, de gigantesques homards et certaines espèces de langoustines. Il semble que les pêcheurs de Sombre-Terre dans leur grande majorité n'établissent pas de distinction réelle entre toutes ces espèces, se contentant d'apprécier leur chair délicate et savoureuse – une véritable manne pour les peuplades côtières les plus défavorisées. À noter : certaines espèces de crabes aux proportions gigantesques (près d'un mètre de diamètre) sont remontées des profondeurs où elles vivaient pour s'installer sur les plages de Solaria, sans s'avérer, en principe, dangereuses.

LES MÉDUSES

Seules les espèces de méduses géantes ont survécu au Grand Cataclysme. Pourvues de filaments irritants gigantesques (certains peuvent atteindre trente mètres de long), ces créatures tendent à proliférer dans certaines régions côtières. À priori, elles ne représentent pas un danger pour l'homme, sauf dans le cas d'éventuels naufragés : le contact de leurs filaments peut facilement tuer un humain de constitution moyenne (12 points de dégâts, la victime a droit à un jet d'encaissement).

BOURBIER : LE GOIS

Il s'agit d'un gué, a priori franchissable, bien qu'un peu brumeux et marécageux. Les aventuriers vont s'engager sur ce gué sans savoir que dans quelques minutes, dans quelques heures, l'eau va les rejoindre à la vitesse d'un urikan au galop. N'oublions pas que sur Sombre-Terre, les marées sont aussi folles que l'activité magnétique... Le MJ, à défaut d'une mer dans les parages de son aventure, peut mettre en scène des lacs saumâtres qui débordent de façon cyclique selon le principe des vases communicants - le gois est alors ce goulot d'étranglement.

Les signes : la vallée dans laquelle se situe l'action n'est pas exempte de signes annonçant l'imminence du drame. Des cadavres, des squelettes d'animaux marins, dentus, cornus, monstrueux, jonchent le sol boueux. Des sortes d'éponges, que l'on prend de prime abord pour des rochers, sont éparpillées le long du chemin. En s'en approchant, en marchant ou en s'asseyant dessus, les marcheurs en découvriront la vraie nature : elles sont gorgées d'une eau acide, brûlante, causant des dommages extrêmement longs à cicatiser. Il s'agit d'un concentré de l'eau qui ne va pas tarder à submerger les lieux...

Un refuge : alors qu'une véritable poursuite s'engage entre l'eau et les personnage-joueurs, le meneur de jeu peut faire apparaître un refuge, peut-être masqué par la brume (ou dépassé par les joueurs sans qu'ils en comprennent de prime abord l'utilité). Il s'agit d'un haut pilier d'une vingtaine de mètres. Un totem plutôt, qui s'achève par un visage implorant, bouche bée, les noirs nuages. Rien n'est gagné : la vase qui recouvre le pilier le rend glissant, et

malgré les prises il est difficile d'y grimper rapidement, alors que l'eau arrive avec une force et une vitesse impressionnante (de quoi emporter les personnages). Ensuite, il a été rongé par l'eau, et semble pouvoir à tout moment se briser : il ploie, tangué sous le nombre des Marcheurs (faudra-t-il en sacrifier quelques-unes... L'idée émergera peut-être dans l'esprit d'un joueur retors !).

Dans l'eau : les flots charrient, soulèvent tout un tas de débris. Ce sont eux qui peuvent venir buter contre le totem... et le faire chavirer. Mais ces débris pourront alors servir de frêles esquifs aux aventuriers. Plusieurs dangers les menaceront alors : Un énorme requin, affolé et carnassier, navigue dans ces eaux troubles, parmi les débris qui s'entrechoquent.... Et puis, les personnages-joueurs ne savent sans doute pas tous nager, surtout dans de telles conditions.

Les rivages leur réservent une dernière surprise. La vase y est tout aussi glissante que sur le totem, et le courant s'y fracasse violemment. Mais le pire, c'est que sur les bords, tout ce que la région compte de vivant s'est rassemblé. Il y a à la fois les animaux qui ont, comme les personnages, fuis la marée, et ceux qui, habitués à ce festin cyclique, attendent de dévorer les proies affolées ou les cadavres noyés...

HALTES & COMMUNAUTÉS

LA CRIQUE DU BÉHÉMOTH

Il s'agit d'une plage à peu près préservée de la destruction par le Grand Cataclysme et l'endroit pourrait presque paraître paradisiaque s'il n'y avait l'Obscur et cette mer cendrée qui vient se répandre périodiquement sur une plage boueuse. C'est dans cette crique qu'a choisi de vivre une communauté de pêcheurs regroupant une quarantaine d'individus. Toute l'activité de ces adaptés est consacrée à la pêche, seule source de nourriture locale.

Les habitants de la crique vouent un culte depuis plusieurs dizaines d'années à un béhémoth qui fréquente régulièrement leurs côtes. La gigantesque créature passe par les eaux de la crique périodiquement, tous les dix jours. Après son passage, les pêcheurs savent qu'ils ne prendront plus rien dans leurs filets pendant deux jours. Donc, en comptant le jour où le béhémoth est présent, les pêcheurs ne peuvent sortir en mer que sept jours sur dix. Pourtant, les membres de la communauté continuent à donner une offrande au béhémoth juste avant son arrivé afin de calmer son courroux.

L'ÉPAVE

Le Grand Cataclysme a produit bien des bouleversements et les fonds marins n'ont pas été épargnés, loin de là, par l'activité sismique. De gigantesques bancs de sables et plates-formes rocheuses sont remontés à la surface, entraînant avec eux des épaves oubliées par le temps ou des reliefs inattendus, porteurs des traces de l'histoire.

C'est sur un de ces promontoires sablonneux que gît l'épave d'un ancien super tanker. Sa coque est aujourd'hui béante et le bateau abrite une communauté de survivants échoués ici après avoir tenté de s'aventurer en pleine mer. L'épave n'est pas bien loin de la côte, juste quelques kilomètres, mais ceux qui y ont élu domicile ne quitteraient ce lieu pour rien au monde. En effet, ceux-ci ont découvert des tonnes de boîtes de nourriture de l'Avant, encore comestible, et le système d'éclairage du navire est partiellement opérationnel. De ce fait, les survivants y vivent tranquillement, à l'écart de toutes les difficultés de Sombre-Terre. Située dans une baie naturelle, l'épave est totalement à l'abri des intempéries et des monstres marins.

LE GOIS

L'Acide de l'eau des éponges

Soumettez-le(s) marcheurs impliqué(s) à 1 Passe d'exposition à des dégâts de Potentiel 4. Effectuez ensuite un jet de Résistance. Les Protections protègent contre ces dommages, mais elles sont rongées par l'acide (-1 point de Protection définitif).

Courir devant l'eau galopante et atteindre le refuge

Faites procéder à un jet de Résistance + Endurer. Le seuil requis varie de 3R à 5R (en fonction des agissements du PJ). Si le jet de dés échoue, le PJ est emporté par les flots (Voir les règles sur la noyade, en première partie de ce livre, en considérant que les flots sont des remous, SR 5). Si nécessaire, appliquez les règles concernant l'Asphyxie. En outre, pour chaque Passe écoulée dans l'eau, les PJ subissent une perte de 1 point de vie à cause de la concentration acide, cumulée lors des Passes suivantes (appliquez les règles relatives au feu).

Attaque du requin

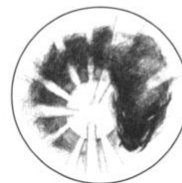
Reportez-vous à la fiche descriptive du requin. On suppose qu'au moment où les PJ ont vaincu cette menace (s'ils y parviennent), ils atteignent tout juste la rive.

Sur le refuge

Grimper sur le refuge nécessite la réussite à un jet de Mouvement + Grimper (SR 4). En cas de chute, se reporter aux règles précédentes.

Sur les rivages

À vous de placer quelques créatures (des crocodiles, par exemple, ou plus classiquement, des voutpes).



LES DÉSERTS

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 maraudeurs 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 prendre aux 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 infailible 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. »

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LES LÉZARDS

Comme les autres habitants du désert, les lézards sont devenus omnivores... Mais, disposant de peu d'armes hormis leurs mâchoires puissantes, ils survivent parfois en se mangeant eux-mêmes, en dévorant leur peau, après la mue, leur queue, voire une patte, qui se régénère néanmoins en un mois, si le lézard trouve rapidement une autre source de nourriture. Cette autophagie est menée à son comble lors de la reproduction, un combat à mort, où l'avidité sexuelle se double d'une faim inextinguible.

LES HYÈNES

Des meutes de hyènes décharnées parcourent le désert, en avançant de biais sur les crêtes des dunes. De là, elles fondent sur leur proie en quelques secondes, à moins qu'elles ne préfèrent la suivre de longues journées durant. Ces hyènes sont considérées comme les v salopes du désert.

LES NUÉES

La pluie, en faisant émerger quelques heures les plantes endormies, réveille aussi des myriades de sauterelles affamées capables de manger jusqu'à la moelle des os des créatures qu'elles rencontrent sur leur passage.

LES CHAMEAUX OSSEUX

L'ancien chameau a su s'adapter, au fil des ans, aux rudes conditions de Sombre-Terre. Doté d'une seule bosse dorsale et grasseuse, il a surtout développé un système immunitaire contre

les attaques acides des vents du désert. Ainsi, sa peau s'est-elle durcie, recouvrant son corps de parties osseuses aux endroits fragiles (bas des pattes, flancs, encolure et tête). L'animal a également à courir plus rapidement et peut, en se couchant, résister plusieurs heures au Venin, un vent terrible qui souffle dans la région de Nâh, où l'on trouve de grandes populations de ces ani-

CHAMEAU OSSEUX

Agilité 2 / Camoufler 2, Esquiver 1, Sauter 2
Force 8 / Porter 5
Hargne 3 / Agresser 5, Supporter 7, Surprendre 2
Mouvement 4 / Sprinter 6
Prestance 2
Résistance 5 / Contrôler 7, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 5
Trempe 3 / Résister 2, Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+3
Sabots	+2
Protection	Plaques osseuses 2
Vie	20
Énergie	5

Dés consacrés à l'Initiative 2

HYÈNE

Agilité 2 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 3
Force 4 / Forcer 2
Hargne 5 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
Mouvement 4 / Sprinter 4
Prestance 1 / Impressionner 3
Résistance 5 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 4
Trempe 1 (5*) / Motiver 0 (3*), Résister 1 (3*), Surmonter 1 (3*)

* = en meute

Armes	Dommages
Morsure	+3
Griffes	+2
Protection	Cuir épais 1
Vie	18
Énergie	2

Dés consacrés à l'Initiative 2

Remarque : À l'instar des loups, elles se déplacent surtout en meute de 5 à 20 individus. Si elles sont craintives seules, elles se montrent impitoyables quand elles agissent en bande.

maux. Le cavalier peut se servir du Chameau Osseux comme une protection et se lover entre ses pattes.

Le Chameau Osseux a été rapidement domestiqué par certaines peuplades de Solaria. Notons que le Chameau Osseux évolue en liberté sur ce continent, le mettant à la portée de n'importe qui.

LES SCORPIOS

À force de s'entre-dévorer, les scorpions n'ont cessé de grossir – jusqu'à atteindre plusieurs dizaines de centimètres –, d'endurcir leur carapace, d'affûter leurs dards et de produire des poisons de plus en plus violents. Et surtout, l'abdomen qui leur sert d'aiguillon mortel a muté : le scorpion peut le lancer à distance afin de paralyser sa proie et venir ensuite s'y nourrir sans danger.

Les scorpions attaquent souvent à plusieurs, en groupe de 3 à 10 individus. Plus vifs que les mangoustes que l'on trouve parfois à l'orée du désert, ils sont les plus redoutables habitants de ce milieu aride.

SCORPIO

Agilité 5 / Camoufler 5, Esquiver 3, Sauter 2
Force 1
Hargne 4 / Agresser 3, Supporter 6, Surprendre 4
Mouvement 2 / Grimper 6, Sprinter 3
Prestance 1 / Impressionner 3
Résistance 2 / Contrôler 8, Endurer 2, Régénérer 4
Sens 3
Trempe 3 / Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommages
Dard (*)	+1 + Venin
Pincés	+1

(*) La portée du dard est de 10 mètres. Si la victime est blessée (perte d'au moins un point de Vie), elle subit l'attaque venimeuse du scorpion.

Protection	Carapace 1
Vie	6
Énergie	1

Dés consacrés à l'Initiative 3

BOURBIER : LES SABLES MOUVANTS

Les marcheurs chevronnés qui traversent une zone ensablée se montrent toujours très attentifs, connaissant les effets mortels de ce prédateur vorace, jamais rassasié, toujours prêt à engloutir de nouvelles victimes.

Dans un désert, une zone de sables mouvants peut se repérer à sa couleur ocre, légèrement plus claire que celle du reste du paysage. Il faut bien entendu disposer d'un éclairage suffisamment puissant pour s'en rendre compte (indice 2 au moins).

Dans un marais ou un rivage, les sables mouvants se remarquent surtout à l'absence de ridules et de végétation à leur surface.

S'ils repèrent des indices laissant à penser que l'étendue sablonneuse sur lesquels ils avancent est récente et ne constitue pas une zone désertique traditionnelle (morceaux de rochers gris inadaptés au paysage, créatures typiques des plaines et non pas des déserts, température anormalement fraîche, sable plus humide que d'ordinaire, ...), les marcheurs devront redoubler de prudence.

Au risque de ralentir leur progression, certains marcheurs préfèrent ainsi tester la dureté du sol avant d'y poser le pied. Ils utilisent pour cela leur luxance, leur bâton " pastoral " ou à défaut, une arme longue et relativement fine (fauchard, espton, balance, piochard ou encore palache, flambergue et fortépée). Une bonne technique, également, consiste à avancer en file indienne, en gardant un espace important entre deux individus. Si le marcheur de tête est pris dans les sables mouvants, ses compagnons, relativement éloignés et donc épargnés, peuvent alors lui porter secours. Il convient évidemment d'éviter à tout prix le regroupement, car si tous les marcheurs venaient à être pris dans des sables mouvants au même moment, ils seraient immanquablement condamnés.

Un marcheur pris dans les sables mouvants doit avant tout garder son calme. Se débattre ne sert à rien, sinon à accélérer l'enlèvement. S'il est seul, il lui reste à prier pour qu'il y ait une prise à proximité, rocher, termitière, cactus, ou autre grosse plante... S'il ne dispose d'aucun moyen pour agripper un objet fixe, la victime des sables mouvants est condamnée à périr. Si, par miracle, le marcheur peut attraper une saillie quelconque, il lui reste une petite chance d'échapper à l'emprise du sable. Cette saisie peut se faire directement, avec ses mains, ou indirectement : avec une corde, une hache, ou ce long bâton métallique " pastoral " qu'utilisent nombre de marcheurs, dont l'extrémité recourbée trouve là tout son intérêt. Ensuite, c'est uniquement une question de force, sachant que plus l'enlèvement est avancé, plus

la tâche sera ardue. Si le marcheur n'est pas seul, ses compagnons pourront beaucoup plus facilement l'extirper de ce piège naturel.

Ajoutons, pour corser l'affaire, que le sable de Dark Earth est souvent acide. C'est pourquoi on trouve aussi des sables mouvants... corrosifs !

HALTES & COMMUNAUTÉS

LA HALTE DE SERDIFA

Cette halte est une petite communauté nomade composée d'une trentaine de survivants. La caravane est constituée de quatorze carioles attachées les unes aux autres par des cordages solides. Les nomades parcourent le désert de long en large en illuminant l'Obscur de leur lumière et leur sagesse. En effet, les quelques familles de la caravane possèdent une philosophie et une approche des réalités de Sombre-Terre bien différente de celle de la plupart des survivants. Ils prônent des valeurs de fraternité, d'entraide et de liberté comme principes fondamentaux de la survie.

Régulièrement, les nomades installent leurs camps pendant deux ou trois jours : la caravane se transforme alors en ce qui prend le nom de " halte de Sordifa ". La halte est véritablement une institution ici et les marcheurs égarés espèrent tous apercevoir la lumière bienfaitrice qui annonce sa présence dans le désert. En effet, les sordifas mettent un point d'honneur à apporter la lumière partout où ils sont en se servant, selon l'endroit, de luxances, de scarabées célestes solariens, ou encore d'étranges champignons fluorescents.

Les sordifas sont un peuple soudé, un équilibre parfait entre des Adeptes de Gaïa et des marcheurs de la Voie de l'Homme. Il en résulte une communauté de marcheurs survivants grâce autant à leur lien avec la Terre qu'à leur technologie. Les membres de la halte de Sordifa sont des sages techniciens, sortes de chamans des sciences de l'Avant.

LE FORT DE GAMBERAS

Au beau milieu du désert se tient le fort de Gamberas. Il s'agit d'une construction incroyable, taillée à même le sable vitrifié et à moitié ensevelie sous le sable. Le fort abrite aujourd'hui douze personnes, survivants de la grande époque du lieu lorsque celui-ci ressemblait plus à un vrai bastion de près de cent hommes. Mais la construction a subi les assauts du temps et des intempéries de l'Obscur et ce n'est plus qu'un amas de ruines cristallisées dans le verre. Le fort est constamment la cible de hordes de hyènes qui semblent avoir pris la petite communauté comme source d'amusement quotidien. De nos jours, la vie au fort de Gamberas est un véritable enfer et il s'agit beaucoup plus d'une survie de tous les jours contre les agressions extérieures. On se barricade, on dispose des pièges et surtout, on prie fort qu'une caravane de marcheurs vienne un jour sauver tout le monde.

LES SABLES MOUVANTS

Repérer des sables mouvants : Sens + Chercher (SR 4).

Jet de chance (prise à proximité) : Le PJ consacre autant d'Énergie qu'il le souhaite. Chaque point consacré lui permet de lancer un dé. Le MJ fixe alors un seuil de réussite, entre 3 et 5 selon la configuration des lieux. En cas d'échec à ce test, il n'y a aucune prise à proximité du PJ, qui est condamné (sauf s'il a des compagnons non enlisés à proximité).

S'extirper des sables mouvants (à condition d'avoir une prise) : Jet de Force + Forcer (SR 4 la première passe, +1 par Passe supplémentaire, soit SR 5 la deuxième passe, SR 6 la troisième, etc.). Au bout de 4 passes, le PJ est entièrement englouti (Voir les règles relatives à l'Asphyxie, avec Absence d'oxygène totale).

Extirper un personnage des sables mouvants : Même jet que précédemment, mais le risque est uniquement encouru par la victime.

Sables mouvants acides : La victime s'expose à chaque Passe dans les sables à des dégâts de Potentiel 4. Elle peut tester sa Résistance pour diminuer ces dommages.

LES CHAOS

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 mètres 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 chacals 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 cicatrifiera. 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 ont 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 chacal 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... ».

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

LE HIBOUR

Ce grand volatile de 3 mètres d'envergure, à mi-chemin entre un hibou et un vautour, possède de grands yeux, un long cou décharné et exhibe un plumage brun et gris. Certains prétendent que des hiboux et des vautours, grands charognards devant l'éternel, ont eu la mauvaise idée de dévorer une Shankréature fortement contaminée. De cette étrange combinaison est née une nouvelle race d'oiseaux bien adaptés aux ténèbres (grâce aux sens surdéveloppés du hibou), nettoyeurs de cadavres, tout en restant de redoutables prédateurs à la méthode de chasse très particulière. Ainsi, les hibours agissent en groupe de 5 ou 6 individus, jetant leur dévolu sur une proie unique, sur laquelle ils concentrent toutes leurs attaques jusqu'à ce qu'elle succombe. Si la victime est accompagnée, certains hibours se chargent alors de tenir à l'écart ses acolytes, tandis que la majorité d'entre eux s'acharne sur la proie dans l'espoir de la tuer rapidement. Ces oiseaux présentent donc un grand danger, car en se concentrant comme ils le font sur un seul personnage, le risque qu'ils le tuent ou le blessent sérieusement est évidemment amplifié.

HIBOUR

Agilité 7 / Camoufler 3, Esquiver 4
Force 2
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3
Mouvement 6 / Voler 6
Prestance 3 / Impressionner 3
Résistance 3 / Endurer 1, Régénérer 3
Sens 5 / Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 4
Trempe 2 / Résister 2, Surmonter 2

Armes	Dommages
Bec	+2
Serres	+3
Protection	Nulle
Vie	8
Énergie	3
Dés consacrés à l'Initiative	2

LES BUFOS

Ce crapaud géant, dont la peau peut sécréter une sorte d'encre vénéneux, s'est remarquablement adapté aux températures des chaos, qui sont passées de trente degrés en moyenne à dix tout au plus. Il vit principalement en Eldena, mais certains spécimens ont été observés sur le continent de Solaria. C'est sur ce continent que certaines bandes de maraudeurs indigènes enduisent les pointes de leurs flèches du poison exsudé par leur peau, un poison qui à fortes doses peut causer l'arrêt du cœur, et qui agit par simple contact avec le sang.

LES CHACRALS

Le chacral est l'archétype du mammifère canin adapté aux conditions de vie difficiles des chaos. On ne le rencontre que sur les Terres Australes et en Eldena. Il s'agit d'une sorte de croisement entre loup, chacal et coyote. Se déplaçant en meutes, le chacral se nourrit des rares petits mammifères qu'il parvient à dénicher, mais surtout de scorpions, de serpents et de lézards. Perpétuellement affamé, il s'attaque à l'homme s'il sent qu'il peut en venir à bout.

CHACRAL

Agilité 3 / Camoufler 4, Esquiver 4
Force 3
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3
Mouvement 4 / Nager 1, Sprinter 4
Prestance 2 / Impressionner 3
Résistance 3 / Contrôler 5, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 6 / Chercher 6, Percevoir 5, S'orienter 4
Trempe 1 (5*) / Motiver 0 (3*), Résister 1 (4*), Surmonter 1 (3*)

* = en meute

Armes	Dommages
Morsure	+3
Protection	
Vie	13
Énergie	3

Dés consacrés à l'Initiative 2

LES GEOKS

Semblable à une petite autruche, cet oiseau est incapable de voler, mais se déplace sur terre à une vitesse impressionnante. Il est la proie favorite des varans, des chacrals et des hommes, mais ses remarquables facultés d'adaptation ainsi que son métabolisme particulièrement performant permettent à l'espèce de se répandre dans toutes les régions semi-désertiques. Le geok se nourrit de petits insectes et picore les cactus. Sa chair est succulente crue, mais perd tout son goût une fois cuite.

LES VARANS

Les spécimens de varans qui ont survécu au Grand cataclysme sont devenus de véritables monstres, capables de passer six mois immobiles sans se nourrir, dans l'attente d'une proie conséquente. Certains varans atteignent près de quatre mètres de longueur. Leurs dents acérées et leurs réflexes fulgurants en font des adversaires redoutables, même pour des humains raisonnablement armés, et la plupart des chasseurs préfèrent éviter toute confrontation, même si l'écaille râpeuse de ces animaux fournit à l'occasion un cuir extrêmement résistant.

BOURBIER : LES ZONES VITRIFIÉES

La formidable chaleur dégagée lors du Grand Cataclysme à la suite de la chute des énormes météorites a eu des répercussions terribles sur l'ensemble du continent. Les températures extrêmes atteintes au moment de l'impact ont provoqué un phénomène de vitrification touchant des régions entières. Des surfaces lisses de couleur bistre s'étendent ainsi à perte de vue sur diverses contrées de Sombre-Terre, offrant un étonnant panorama quasi surnaturel. Il faut imaginer une terre dure, glacée et luisante, sans la moindre végétation, ni la moindre trace de vie. Si le lieu n'est pas dénué d'une étrange beauté froide, il n'en demeure pas moins dangereux. Le risque principal provient des ruptures de cette " croûte ", comme l'appellent les marcheurs. L'épaisseur de la croûte est variable, en effet. Quand elle dépasse les 10 cm, le risque est négligeable. Mais quand elle est plus mince, la croûte peut céder sous le poids des hommes, causant dans certains cas de graves coupures. La couche vitrifiée surplombe souvent une terre molle, ce qui limite alors les blessures. Il faut prendre garde toutefois à ne pas retirer son pied trop vite, sous peine d'aggraver la plaie. Il arrive parfois que la croûte cède directement au-dessus d'un lac aux eaux glaciales, voire au-dessus du vide ! N'oublions pas que Sombre-Terre a continué à subir des bouleversements géologiques continus, transformant des montagnes en plaines et inversement. Il n'est donc pas rare que le terreau qui supportait autrefois une croûte vitrifiée se soit retiré partiellement, créant des trous sous cette voûte artificielle, et donc des pièges en puissance.

Emprunter un terrain vitrifié peut dans certains cas faire gagner du temps, c'est pourquoi certains marcheurs expérimentés acceptent de tenter le coup. Les plus chevronnés d'entre eux savent progresser sur les parties épaisses de l'écorce, en faisant résonner leurs fameux bâtons ou leur lampanion. Des accidents

LES ZONES VITRIFIÉES

Repérer une croûte trop mince : Sens + Chercher (SR 5) ou Survie + Chaos (SR 4).

Première coupure subie lors de la rupture de la croûte : 5 points de dommages, jet de Résistance autorisé. Seule une armure de type jambière protège contre ces dégâts.

Retirer son pied : jet de Agilité + Esquiver (SR 3 à 5, selon la méthode et la description du PJ). Un échec signifie une nouvelle blessure (voir précédemment). Si le PJ ne précise pas qu'il prend garde en retirant son pied, la nouvelle blessure est automatiquement infligée, sans même effectuer le jet d'Agilité + Esquiver. En cas de blessure grave, le pied est tranché, ou broyé.

Croûte surplombant un trou : en plus de la première coupure, le PJ chute de 5 à 10 mètres (Voir les règles sur les chutes). Remonter nécessite un test de Mouvement + Grimper (SR 3 si le PJ est aidé par d'autres marcheurs, SR 5 s'il agit seul). Lorsqu'il est remonté à hauteur de la croûte, éviter une nouvelle blessure nécessite le même test que précédemment.

se produisent inévitablement, malheureusement, et l'on déplore la mort de nombre d'explorateurs trop confiants, retrouvés raides, piégés sur la croûte, des pointes profondément enfoncées sur tout le corps.

HALTES & COMMUNAUTÉS

LES LABOUREURS DE SANG

Dans certains recoins des chaos se dressent des forêts d'arbres pétrifiés, contaminés par l'archessence sombre. Semblables à des spectres, ils attirent à eux des voyageurs et les emprisonnent dans leurs racines afin de se nourrir de leur essence vitale...

La communauté des laboureurs de sang regroupe une vingtaine de personnes qui se sont installées non loin d'une de ces forêts maudites. Elles sont toutes légèrement contaminées et ont conclu un pacte avec les "spectres" de la forêt : les laboureurs doivent leur amener des créatures vivantes de manière régulière, en échange de quoi, les arbres leur assurent une relative tranquillité vis-à-vis des prédateurs de l'Obscur, due à leur simple présence.

Les laboureurs vivent en symbiose avec leur environnement, et ont réussi l'exploit de faire pousser certaines plantes comestibles dans les chaos. Lorsque des étrangers arrivent dans leur domaine, ils les accueillent en leur offrant un repas modeste mais souvent salvateur dans ce milieu. Puis vient l'heure fatidique où les laboureurs servent une liqueur faite à base de plantes à leurs invités. Ces derniers s'endorment sous l'effet d'un puissant somnifère et se réveillent entravés dans les racines d'un arbre, lentement digérés par ce dernier. Les laboureurs récupèrent leurs possessions et se rendent dans les haltes les plus proches pour se procurer de quoi survivre.

LE MUSÉE VIVANT

En plein milieu d'une zone escarpée et accidentée, au cœur d'un cirque rocheux, un témoignage intact de l'Avant se dresse, invisible à tous ceux dont la route ne passe pas exactement par cet endroit. Le bienheureux voyageur peut y découvrir les monuments les plus célèbres de l'Avant, tous représentés à une échelle réduite. Avec suffisamment de recul et d'altitude, un observateur attentif reconnaîtra même une carte du monde, dessinée à même le sol, tel qu'il était avant le Grand Cataclysme.

Ce musée a été découvert peu de temps après l'apocalypse par une famille de survivants. La particularité de cette lignée est qu'elle était atteinte de nanisme. Les générations se succédant et la consanguinité aidant, les descendants de cette famille sont des hommes et de femmes de très petite taille, la moyenne avoisinant un mètre de hauteur. Au fur et à mesure des années, cette communauté a aménagé son environnement pour le rendre fonctionnel : une passerelle a été tendue entre l'Empire State Building et la Tour Eiffel, la muraille de Chine sert de chemin de ronde sur le flanc Est du musée...

Les habitants du musée sont d'habiles chasseurs et n'ont entretenu aucun lien avec la population des stallites. Il va s'en dire que la rencontre avec des marcheurs "géants" aura un arrière-goût de l'épopée de Gulliver, et qu'il faudra beaucoup de

patience et de précautions à des PJ de taille normale pour se lier d'amitié avec ces petites gens pourtant fort sympathiques.

LES MARAIS

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 en 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 rug ou ton pistolet 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 lançat 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 manopole 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 mailles. 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, ta 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 pouvez vous 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, fait flamber les incandescents qui te restent ou recommande ton âme à Solaar. De toute façon, si tu n'as plus de lumière, tu mourras. "

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

BESTIAIRE

LES BROUILLES

Les brouilles ressemblent à des brumes, parfois agitées de mouvements saccadés. Ce sont des nuées de poussière vivantes, faites d'insectes contaminés par l'archessence shankr. Une symbiose s'est opérée, la matière maudite ne gardant de l'insecte original que le mode de reproduction et de survie : la succion. Les bans de brouilles sont comme animés d'une conscience commune, partagée entre les millions de particules affamées. La symbiose est telle que les brouilles s'attaquent entre elles, et se repoussent dans des tourbillons frénétiques.

LES GIGOGNES

Ce sont des échassiers au vol lourd et disgracieux, aux plumes-écailles recouvertes d'huile maraîchine lubrifiante. Leurs longues jambes, solides comme du fer mais couvertes de sangsues, labourent la tourbe et en libèrent des particules organiques qui nourrissent de microscopiques seiches que les gigognes gobent avec leur bec tranchant. Leur flore intestinale est emplie d'animaux parasites qui les dévorent de l'intérieur, au point de tuer les gigognes et de faire un festin de leur charogne. Cadavre qui attire inévitablement d'autres animaux, eux-mêmes parasités. Les aventuriers, à tout moment, risquent d'être ainsi contaminés : seul un alcool très fort, pris quelques heures après l'ingestion, ou des produits toxiques, peut éliminer le parasite (équivalent à un poison de Virulence 6, Période 1 heure, Dispersion 1)

LES CONGRES

Ce sont de longs poissons aveugles, dont un tiers du corps est occupé par la mâchoire. Hermaphrodites, ils portent en eux leur progéniture. Ils repèrent la moindre vibration de l'eau pour fondre sur leur proie par groupe de 5 depuis leur cache rocheuse ou leur tapis de vase.

CONGRES (GROUPE DE 5)

Agilité 6 / Camoufler 4, Esquiver 4
Force 2
Hargne 5 / Agresser 4, Supporter 5, Surprendre 4
Mouvement 5 / Nager 6
Prestance 2 / Impressionner 2
Résistance 4 / Endurer 4, Régénérer 3
Sens 1 / Chercher 2, Percevoir 3
Trempe 4 / Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+2

Protection	Nulle
-------------------	-------

Vie	8
------------	---

Énergie	2
----------------	---

Dés consacrés à l'Initiative 3

LES FLOTTES

Ce sont des crabes qui flottent à la surface, endormis, leurs pinces disproportionnées et affûtées recroquevillées à l'intérieur d'une coque presque indestructible. Les colonies de flottes peuvent recouvrir des kilomètres carrés. Ils s'éveillent, dans un bruissement engourdissant, en réagissant au bruit, à la chaleur, à la lumière ou aux palpitations de l'eau. Les flottes fondent alors sur leur nourriture : c'est-à-dire de toute créature vivante, qu'ils dépècent en quelques minutes, la réduisant à un tas d'os.

LES CRACHOTS

Ce sont des crapauds de la taille d'un petit cerbère, dont la langue se déroule sur plusieurs dizaines de centimètres en infligeant une piqûre paralysante (jet de Résistance SR 4 ou paralysie durant 5 – Résistance heures). D'autres crachent des poisons acides (dommages 5, jet de Résistance autorisé). Leurs coassements sont si puissants qu'on s'attend, la première fois, à voir apparaître une créature bien plus grande.

LES CROCODILES

Ces créatures sont les descendants des crocodiles, caïmans et autres alligators, qui ont évolué pour s'adapter à leur nouvel environnement. Ils sont ainsi devenus des reptiles à sang chaud, ce qui leur a permis de survivre au refroidissement général de la planète. Leur couleur varie du vert foncé au jaune sale, et certains arborent de grosses tâches brunâtres.

Les crocodiles sont beaucoup plus fréquents dans Solaria que sur la Roke, mais on en rencontre tout de même dans certains

LES FLOTTES

Ces étranges crabes ont une prédilection pour les grandes étendues d'eau sur lesquelles ils se regroupent et flottent, en se plongeant dans un sommeil semi cataleptique. Parfaitement camouflés, ils sont en réalité à l'affût. Les flottes, serrés les uns à côté des autres et ne présentant que leur carapace arrondie à la surface, les marcheurs non avertis peuvent confondre cet attroupement pour une plage de galets. Ils constatent leur erreur de cruelle manière en posant le pied dessus. La première créature réveillée lance un signal activant tous les flottes à proximité qui, un peu à la manière de piranhas, se précipitent sur la victime pour la dépecer vivante. Les marcheurs vétérans ont donc appris à se méfier des plages de galets !

Première étape : Réagir avec sang-froid. Pour cela, chaque marcheur doit réussir un jet de Trempe + Surmonter (SR 4). En cas d'échec, il subit une première Passe d'attaque automatique de la part des Flottes (voir plus loin). Si le jet réussit, en revanche, le personnage ne subit aucun dommage pour le moment. On passe alors directement à la deuxième étape.

Deuxième étape : Sortir de l'eau le plus vite possible. Il s'agit là d'une Opposition Active un peu particulière. Chaque Marcheur doit effectuer un jet de Mouvement + Sprinter ou Mouvement + Nager, selon la profondeur du marais. Le MJ, lui, lance 8 dés, puis comptabilise la différence entre les réussites des flottes et celles de chaque PJ (certains s'en sortiront mieux que d'autres). Si cette différence est favorable au PJ (il a obtenu un nombre de réussites supérieur ou égal à celui du MJ), il n'encaisse aucun dégât. Si, en revanche, elle est favorable aux flottes, chaque point de différence représente 1 Passe d'attaque des flottes que le personnage devra subir (Exemple : si un marcheur a obtenu 2 réussites à son jet tandis que le MJ en a obtenu 5, le marcheur doit supporter 3 Passes d'attaque des Flottes).

Les attaques des flottes : Chaque Passe d'attaque fait subir 5 dommages à la victime, qui a droit à un test de Résistance pour réduire la perte en points de vie. Les armures protègent normalement.

marécages du vieux continent. Puissants et vifs, ces animaux ont comme technique de chasse privilégiée celle qui consiste à rester totalement immobile au moment où sa proie approche, avant de la happer quand elle passe à proximité. On notera qu'il existe une race particulière de crocodiles, affectés d'un rictus permanent qui leur confère une expression proche du sourire. Certains marcheurs les ont surnommés les souriens.

BOURBIER : LES BRUMES TOXIQUES

Ce brouillard se manifeste sous la forme d'un épais brouillard olivâtre, qui emprisonne la moindre source de lumière et limite

CROCODILE

Agilité 3 / Camoufler 5, Esquiver 1
Force 7 / Forcer 3
Hargne 5 / Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 4
Mouvement 4 / Nager 6, Sprinter 4
Prestance 2 / Impressionner 6
Résistance 6 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 5
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 3
Trempe 4 / Résister 3, Surmonter 2

Armes	Dommages
Morsure	+4
Queue	+3
Protection	Peau écailleuse 2
Vie	18
Énergie	3
Dés consacrés à l'Initiative	3

considérablement la visibilité. Les brumes toxiques sont très impressionnantes la première fois qu'on les traverse, tant elles paraissent vivantes. Elles semblent effectivement poursuivre les êtres humains qui s'en approchent, cherchant ostensiblement à s'insinuer sous leurs vêtements, à envahir les orifices du visage, à pénétrer les corps fatigués... Ce phénomène s'explique par le fait que l'organisme des individus dégage une chaleur qui attire inévitablement ces froides fumées opaques.

Les signes avant-coureurs de la formation de brumes toxiques proviennent déjà du lieu lui-même : les zones marécageuses sont propices à leur constitution, particulièrement après de récentes pluies non accompagnées de vent. La pluie, souvent toxique, imprègne ainsi la terre, la boue, les marécages de vapeurs nocives qui n'attendent que l'arrivée de corps chauds pour se former. La proximité d'une Mortezone constitue aussi un facteur hautement favorable. Plus cette brume est dense, plus l'air devient irrespirable.

Les principales conséquences de la traversée d'une zone de brumes toxiques sont donc les problèmes respiratoires qui surviennent, d'une part, mais aussi l'imprégnation dans les vêtements de vapeurs toxiques, qui commencent par provoquer une forme exacerbée d'urticaire, avant d'entraîner des complications beaucoup plus graves. De plus, l'odeur particulière de vase et de pourriture est si forte qu'il devient presque impossible pour le porteur de ces vêtements imprégnés de chasser normalement : le moindre animal peut le sentir à des kilomètres à la ronde. Enfin, la fatigue arrive beaucoup plus vite lorsqu'on se déplace dans un tel environnement, les blessures ont tendance à s'infecter et la probabilité d'attraper une maladie est très sensiblement supérieure.

LES BRUMES TOXIQUES

Repérer à l'avance la formation de Brumes Toxiques : Jet de Sens + Chercher (SR 5). En cas d'échec, les PJ ne peuvent anticiper cette menace et la subissent donc par surprise. Si le jet est réussi, au contraire, les PJ savent à l'avance que la région qu'ils s'appêtent à traverser est infestée de brumes toxiques. Ils peuvent contourner la zone dangereuse, ou s'y aventurer dûment préparés, voire protégés.

Agression respiratoire : Ces Brumes ne sont pas aussi nocives qu'une véritable asphyxie, elles peuvent être respirées, mais agressent l'organisme de celui qui les respire. C'est pourquoi les règles qui les gèrent sont légèrement différentes de celles concernant l'Asphyxie. Chaque Passe où est le PJ respire dans les Brumes Toxiques donne lieu à un test de Résistance + Endurer (SR 3). En cas d'échec, le personnage subit 4 points de dommages, qu'il peut réduire grâce à un test de Résistance. Un filtre d'indice 1 protège partiellement contre cette agression (Le SR passe à 2). Un filtre d'indice 2 protège grandement contre cette agression (le SR n'est plus que de 1). Enfin, un filtre d'indice 3 protège totalement contre les brumes toxiques.

Infestation : En plus d'agresser les poumons des PJ, les Brumes toxiques imprègnent leurs vêtements, entraînant des désagréments certains. Si les vêtements ne sont pas désinfectés (en les faisant bouillir dans de l'eau, par exemple), ils finissent au bout d'un jour par provoquer un fort urticaire. Le PJ subit 2 points de Dommages (il a droit à un jet de Résistance). Le lendemain, ce test doit être effectué à nouveau. Au bout du troisième jour et pour les suivants, ce sont 4 points de dommages qui sont ainsi causés.

Tant que les vêtements n'ont pas été désinfectés, le PJ souffre en outre d'un effet secondaire contrariant, à savoir la forte odeur qu'il dégage. Tous ses jets de Agilité + Camoufler ainsi que Survie + Animaux essuient une pénalité de +3 à tous les SR.

HALTES & COMMUNAUTÉS

LA SPHÈRE

Cette étonnante communauté vit sous la surface d'un marais, en parfaite symbiose avec son milieu environnant. La sphère est une construction de l'Avant atteignant les quarante mètres de diamètre et enfouie dans le sol marécageux. Seul le haut de l'édifice dépasse de quelques mètres la surface du sol.

La sphère peut se mouvoir dans le marais grâce à un système très lent permettant de déplacer des parcelles de terre autour de la construction. Celle-ci est également capable d'accumuler l'eau du marais afin de la recycler en la purifiant de toute contamination. Pour la nourriture, les trente habitants de la sphère doivent encore sortir chasser, mais ils disposent d'un arsenal comportant notamment des harpons d'une puissance redoutable, capables de toucher un crocodile à trente mètres.

Malheureusement, les membres de la communauté ne comprennent absolument rien à l'équipement qu'ils utilisent. Ils sont

tout juste en mesure de s'en servir mais seraient bien en mal de pouvoir le réparer. Leur survie ne dépend que de la durée de vie de ces technologies de l'Avant...

LA CITÉ DES ARBRES-CENDRES

Un site bien étrange accueille au sein du marécage une cité suspendue sur des arbres restés pétrifiés par le froid. Ce lieu fantomatique est habité par une communauté de cinquante survivants ayant construit d'astucieuses cabanes en métal montées sur un système complexe de passerelles et de poulies.

Auparavant, les membres de cette communauté vivaient dans les marais, à même le sol, mais une brusque montée des eaux a littéralement inondé la zone, forçant les survivants à venir s'installer en hauteur, dans les arbres.

Cette communauté est étonnante, dans le sens où elle est parvenue à organiser totalement son mode de vie afin de ne jamais avoir à descendre de sa cité. Les cultures sont récoltées à même les arbres sous forme de moisissures comestibles alors que la chasse est effectuée avec d'énormes arcs dont les flèches sont reliées aux chasseurs par un système de cordages très solides qui servent ensuite à remonter les bêtes.

LES MORTEZONES

INTRODUCTION AU MILIEU

« 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 voutures 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 aux Chaos, ça ressemble parfois aux déserts, 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 rue, 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 lanpation, 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 feront 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. Évite 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.

Tous ces signes doivent te mettre la puce à l'oreille, Fils, et t'inciter à te préparer au pire. Les boubriers 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 voutpes 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. 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 sont tirés. Essaie de te fixer un cap puis de le tenir, ne te fie qu'à ton propre instinct, et ne fais confiance à personne...

Rusk, Les Carnets de l'Obscur

LA FAUNE

La faune des mortezones est essentiellement constituée de shankréatures. Reportez-vous à La menace Shankr, en deuxième partie de ce livre, au chapitre intitulé Shankréatures. Vous y trouverez une liste représentative des monstres qui hantent les mortezones.

BOURBIER : LA MORTEZONE

Le milieu des mortezones est tellement dangereux qu'on utilise également le terme "mortezone" pour désigner les gigantesques boubriers qu'on y rencontre.

Décrire une mortezone type se révèle délicat, tant son apparence peut varier d'une région à l'autre. Comme elle associe la présence d'archessence shankr à celle de fortes radiations, la physionomie d'une mortezone dépend de la prédominance de l'un ou l'autre de ces deux aspects. D'une manière générale, on peut affirmer qu'elle présente la plupart du temps un relief accidenté, exhibant de nombreux cratères à dominance noire et aux striures brunâtres. Parfois, des eaux glauques au bouillonnement suspect confèrent au lieu un caractère encore plus inquiétant et

LES MORTEZONES

Combinaison de différents boubriers décrits dans ce chapitre + effets particuliers suivants :

Radiations : S'ils ne sont pas protégés par une combinaison doublée de plomb, les marcheurs peuvent s'exposer à de graves radiations. Dès la sortie de la Mortezone, chacun devra procéder à un jet de Résistance + Régénérer (SR 3 à 5, selon le niveau de radiation). Si le jet est réussi, le marcheur ne souffre d'aucune séquelle. Dans le cas contraire, il est atteint d'un cancer plus ou moins grave, selon les résultats de son jet. S'il n'a obtenu aucun succès à son jet, il s'agit alors d'un grave cancer (moins d'un an à vivre pour le marcheur). Sinon, les effets sont moins dramatiques (à déterminer par le MJ. Exemples : stérilité, perte définitive de 1 point dans une caractéristique, etc.)

Risque de sombre contamination : Voir le chapitre consacré à la contamination dans La menace Shankr.

Visibilité : L'éclairage est automatiquement réduit d'un niveau dans une Mortezone. Le niveau 1 n'éclaire pas du tout, l'éclairage de niveau 2 est équivalent au 1, etc.

Pression psychologique : Pour retranscrire l'écrasant sentiment de crainte qui pèse inévitablement sur les Marcheurs contraints d'évoluer en Mortezone, ces derniers doivent s'affranchir d'un jet de Trempe + Surmonter (SR 5). En cas d'échec, 3 points d'Énergie sont provisoirement perdus durant toute la traversée de la Mortezone.

Présence de brumes acides : La brume acide parfois présente dans certaines mortezones attaque les organismes qui la traversent. Les PJ qui s'y exposent subissent 4 dommages à chaque heure. Un test de Résistance leur permet de réduire les points de vie ainsi perdus. S'ils disposent d'une protection, ils sont épargnés durant quelque temps : la brume commence par attaquer les armures. En 5 Passes, elle détruit 1 point de Protection. Une Protection de Niveau 3 protège donc durant 15 heures.

Les créatures : N'importe quelle Shankréature peut se trouver là : Écorche, Hurlant, Ghost Entonnante, Kharnit, Kroch... Reportez-vous au chapitre La menace Shankr.

malsain. Il n'est pas rare non plus que l'atmosphère baigne dans une fumée grise et compacte, plus ou moins acide.

La présence de darkessence rend le lieu encore plus sombre que d'ordinaire. La visibilité est de fait extrêmement réduite. De plus, c'est souvent à proximité de ces régions damnées que l'on rencontre d'ignobles shankréatures.

En fait, pour rendre compte réellement du danger des Morte-zones, il faut combiner plusieurs boubiers, sans oublier de toute façon les effets possibles des radiations et de l'éventuelle contamination à l'archessence shankr, soit par l'intermédiaire des Shankréatures, soit par le contact avec une flaque de Darkessence (voir les règles sur la sombre contamination, dans le chapitre La menace Shankr). Le MJ est donc invité à imaginer une combinaison de boubiers de son cru, en mélangeant ceux décrits ci-dessus (par exemple des sables mouvants acides à une petite croûte vitrifiée, le tout baignant dans une brume toxique !).

Si les marcheurs contraints de traverser une telle région y passent trop de temps, il y a de fortes probabilités qu'ils soient irradiés ou contaminés par l'archessence sombre. Pour réduire ces risques, certains d'entre eux, généralement ceux qui savent à l'avance qu'ils vont devoir traverser une telle zone, s'y préparent. Ils se font ainsi confectionner, souvent par l'intermédiaire d'anté-quaires, des combinaisons spéciales, doublées de plomb, et s'arment de lance-flammes. L'inconvénient majeur de ces tenues est leur lourdeur et leur encombrement.

HALTES & COMMUNAUTÉS

LES CAGES

Tout marcheur vous le dira : les morte-zones sont les pires endroits de Sombre-Terre, et mieux vaut les éviter quitte à rallonger son voyage de quelques semaines. Pourtant, certains n'ont parfois pas le choix de leur trajet et doivent traverser ces régions de désolation. Pour ces malheureux, une compagnie de marcheurs intrépides brava plusieurs fois par le passé le courroux de l'Obscur. Cette compagnie installa des cages sur des grands

pylônes, accessibles par une mince échelle de métal creusée à même le poteau d'acier. L'ajout d'une technologie non maîtrisée de l'Avant mais en état de marche, des lampes au néon reliées à des batteries encore chargées, acheva de faire ressembler cet édifice de fortune à un phare bravant la tempête et la rage des créatures de l'Obscur. Les cages sont faites de barreaux épais et très serrés, et se ferment uniquement de l'intérieur. Chacune peut contenir jusqu'à 6 personnes, et dans ce cas, chacun sert d'oreiller aux autres. De toute façon, seuls les marcheurs fous ou inexpérimentés (ce qui revient au même dans une mortezone) s'endormiront tous en même temps...

LE BERCEAU DES TÉNÉBRES

Les ancêtres de cette communauté ont fait partie des premiers marcheurs. Après avoir longuement étudié Sombre-Terre, ils arrivèrent à la conclusion que l'homme n'était pas adapté à ce nouvel environnement et qu'une nouvelle espèce, bâtie à partir de la race humaine, devait voir le jour pour prendre possession de la planète. Ces marcheurs se contaminèrent alors volontairement, mais de manière contrôlée, et partirent s'installer au beau milieu d'une mortezone. Là, les hommes et les femmes du groupe s'accouplèrent et de leur union naquit des sombre-fils.

Les générations ont passé, mais cette philosophie particulière est restée ancrée dans les mémoires de chacun. Aujourd'hui, cette communauté est forte d'une cinquantaine de personnes, pour la plupart toutes des sombre-fils (et des sombre-filles bien sûr). Les humains que l'on peut y rencontrer sont des marcheurs ayant été récemment convaincus de la légitimité de ce changement de règne, et viennent assurer le renouvellement du sang. La communauté ne subit pas les assauts des monstres de la mortezone grâce à l'archessence contenue dans le corps de chacun de ses membres.

De par leur nature, les membres du berceau sont assez agressifs, mais restent très intelligents et perspicaces : si l'un d'eux devient trop bestial, il est abattu sur le champ. L'arrivée de marcheurs inconnus ne les dérange pas et ils commercent même avec eux, tout en essayant de les convaincre de rejoindre leur cause. Le futur leur donnera-t-il raison ?





Dans le troisième cercle, je griffonne
la caverne d'Omar avant qu'il arrive.
Ses gardiennes me laissent faire et
j'arrive à deviner la coquette
derrière la guerrière.



CHAPITRE 3

OKHAEN, UN STALLITE DANS L'OBSCUR

Les marcheurs ont découvert Okhaen il y a quinze ans à peine. Un trésor à leurs yeux : Okhaen est riche d'eau et de pétrole, de lumière et de cultures. De l'Obscur, la cité n'est qu'un puits de lumière entouré d'une enceinte sans porte. Le stallite est une fosse. Une spirale qui s'enfonce sous terre en neuf hautes marches d'une dizaine de mètres, neuf cercles aux diamètres de plus en plus réduits. Vertigineuse et troglodyte, souterraine et aérée à la fois, Okhaen a longtemps vécu cloîtrée. Le stallite s'ouvre aujourd'hui au monde. Une muraille, une route, s'élance dans l'Obscur vers un cimetière d'épaves, transformé en chantier par la compagnie de la Nuit-Horizon.

L'HISTOIRE D'OKHAEN

AVANT...

Okhaen n'était pas une ville avant l'Apocalypse. Ce fut plutôt, pendant plusieurs décennies, un chantier permanent et en premier lieu, une carrière, à mi-chemin entre Douala et Nouakchott. Son exploitation donna au cratère sa forme actuelle, en spirale. Mais le site avait une autre valeur, pétrolifère, qui fût bientôt découverte. La carrière devint alors le puits OKN 72. Il ne s'avéra pas aussi bénéficiaire qu'espéré. Les travaux, mal organisés, conduisirent à la percée d'une nappe phréatique. Cela bloqua pendant plusieurs années l'exploitation du site. Le problème était simple : les nappes de pétrole et d'eau risquaient d'entrer en contact et de se mêler. Or, les eaux profondes non renouvelables venaient d'être déclarées patrimoine mondial...

Une autre lecture de ces événements peut-être faite. Devenue champ pétrolifère, la carrière fut très vite isolée du reste de la région. Était-ce un moyen pour des Initiés de protéger le Tombeau à Rêves qui risquait d'être mis à nu ? Ou d'en continuer la recherche plus sereinement ? La découverte de la nappe phréatique pourrait aussi résonner comme une manœuvre supplémentaire pour protéger le Runka endormi. Autant d'arrêts qui laissèrent le champ libre à son étude et à son approche...

LES PREMIERS TEMPS

Au lendemain de l'Apocalypse, Okhaen fut investie par une centaine de survivants, attirés là par la percée du noir-nuage provoquée par le Runka. Ils en firent rapidement un bastion impenable, en le défendant corps et âmes contre les autres survivants qui désiraient le rallier. Puis ce fut contre les premiers monstres...

Une société s'organisa petit à petit : des pompes furent mises en place pour irriguer certaines marches de la carrière, sur le modèle des rizières d'antan, et le pétrole commença à être exploité. Des demeures troglodytes furent creusées, et la pierre extraite servit à la construction d'une muraille extérieure.

Une lignée de dignitaires - les Sedar Bissa - imposa un régime autoritaire, particulièrement répressif pour les femmes.

NOTE AU LECTEUR

Les personnalités Izmir, Omar et Lucéphore d'Ambre sont décrits dans le chapitre Les figures légendaires, un peu plus loin.

Okhaen ne comptait que quelques milliers d'habitants, et la soumission des femmes s'imposa pour que les querelles de cœur n'enflamment pas le stallite. Si la polygamie était autorisée, l'adultère féminin était, lui, condamné à mort. Comme les autres criminels, les suppliciées étaient emmurées vivantes dans la muraille. Leurs âmes coupables pouvaient ainsi se racheter en protégeant le stallite. Autre loi clef de ce monde fermé : hormis les membres de la lignée Sedar Bissa, seuls les fils aînés des familles avaient le droit de creuser leur demeure dans la carrière. Que ce fils aîné meurt ou que la famille donne d'abord naissance à une fille, et ce droit disparaissait.

Okhaen s'organisa. Les gardiens du feu protégeaient la muraille et l'ordre des Sedar Bissa. Les nourrisseurs s'occupaient des pompes à eau et des cultures. Les bâtisseurs creusaient les demeures, et consolidaient la muraille. Un culte autochtone et chtonien vit le jour, plus orienté dans cette cité enfouie vers les bienfaits venus du sol que ceux venus du ciel.

LE GRAND INCENDIE

L'événement le plus marquant du long règne des Sedar Bissa fut le grand incendie qui embrasa le stallite vers 250 P.A. La nappe de pétrole prit feu et il fallut, d'après la légende, plus de vingt ans pour qu'enfin les flammes cessent de consumer la fortune d'Okhaen. Aujourd'hui encore, des murs noircis témoignent de ce sinistre, tout comme une partie de la muraille - le mur des incendiés - où furent emmurées les centaines de victimes de la catastrophe. Dès lors, les gardiens du feu s'installèrent au tréfonds de la cité, entourant la nappe de pétrole de leur protection.

LA VENUE D'IZMIR

Okhaen vécut ainsi près de trois siècles, dans une autarcie complète, isolée volontairement et géographiquement du reste du monde. La muraille d'Okhaen n'avait guère de porte, et nul n'aurait laissé entrer ou sortir quelqu'un hors de la cité. Un peu plus de cinq mille hommes et femmes vivaient là quand des marcheurs se présentèrent, en 305 P.A. Un dénommé Izmir était à leur tête, et un simple pistol à ruego lui permit d'entrer. Il n'en menaça pas les gardiens du feu, mais leur en fit la démonstration en le promettant pour cadeau si lui et son équipée étaient acceptés au sein de la cité.

Izmir fut bien sûr ébloui par la richesse du discret stallite, riche à la fois de sa pierre, de son eau et de son combustible, mais aussi de ses cordes de ruego ou de son kif enivrant... Izmir fut aussi étreint par l'émotion naturelle de tout marcheur face à une telle découverte. Okhaen était une lumière de plus dans l'Obscur. Il palabra longtemps avec Mafuté Sedar Bissa. Il lui raconta Sombre-Terre telle qu'il la connaissait. Mafuté Sedar Bissa y crut à peine, mais Izmir convainquit le dignitaire okhaeni-

te de le laisser repartir en compagnie d'hommes de son stallite.

Parmi eux se trouvait le jeune Omar, un fils de bâtisseur aux élans rebelles dont le départ n'attrista que sa famille.

LE RETOUR D'OMAR

Dix ans après, Omar revint à Okhaen, riche de mille récits, de merveilles à offrir et d'une expérience sans équivalent dans le stallite. Il avait affronté l'Obscur : son aura était grande et n'avait d'égale que son apparente modestie...

En une nuit, sans qu'une goutte de sang ne soit versée, Omar délogea Mafuté Sedar Bissa et sa famille. Jour après jour, en discutant avec les gardiens du feu, les nourrisseurs, les prôneurs, les bâtisseurs, il avait fait entrevoir aux Okhaenites d'autres possibilités. Une fois les gardiens du feu - et surtout leur chef, Traoul Lubumba - acquis à sa cause, Omar n'eut qu'à écarter les Sedar Bissa du pouvoir.

Les cavernes appartinrent dès lors à ceux qui vivaient dedans. Le droit de creuser fut élargi à quiconque en avait besoin, et ce, après consultation d'un concile constitué des représentants de chaque caste. La loi sur l'adultère fut abolie et les femmes admises à investir les postes qu'elles désiraient. L'apprentissage de l'écriture fut rendu obligatoire pour tous les enfants et la fabrique de papiers de ruég, favorisée.

Entouré d'une garde prétorienne constituée de gardiennes du feu, Omar se mit au travail : seuls l'intéressaient le développement d'Okhaen et l'exploitation de ses fabuleuses richesses, en vue d'une expansion qui ferait sa gloire.

LES TERREUX

En 311 P.A., un événement faillit remettre en cause le pouvoir d'Omar et la nouvelle organisation du stallite. Une colonne de survivants, des adaptés à l'Obscur vivant en tribu depuis longtemps, s'approcha d'Okhaen et s'installa sous ses murailles et sa lumière. Ils furent surnommés les Terreux tant ils étaient crasseux. Fallait-il, comme les Okhaenites l'avaient toujours fait, les rejeter ou au contraire tenter de les intégrer ? Pour beaucoup, les Terreux étaient plus des animaux que des hommes, et la question ne se posait même pas. Mais pour Omar, il s'agissait là d'une main d'œuvre providentielle. Il laissa les Terreux s'installer au pied de la muraille, à l'extérieur d'Okhaen, et leur fit donner un peu de lumière et de nourriture. Omar avait un grand chantier en tête...

L'ARRIVÉE DES COMPAGNIES

Tout le projet d'Omar, qui rêve de faire d'Okhaen un phare dans Solaria, n'avait de sens qu'en compagnie des marcheurs, et au sein de «l'ère du contact». Omar, son vieux compagnon de route Izmir et d'autres dressèrent pour Okhaen un destin. Les marcheurs ont découvert, à quinze kilomètres du stallite, au bord des eaux sombres, un vaste cimetière d'épaves. Des dizaines d'énormes bateaux de l'Avant croupissent là. Une ferraille inestimable pour les marcheurs.

Conscients des richesses du stallite (lumière, eau, pétrole, et maintenant épaves) et de sa situation géographique privilégiée, ces hommes de bonne volonté échafaudèrent un plan. Une nouvelle muraille, de quinze kilomètres, allait être mise en chantier, pour relier Okhaen aux épaves et à la mer. Les Terreux y travailleraient contre nourriture et protection. À terme, l'idée était d'annexer les lieux pour y fonder une seconde ville, alimentée en pétrole par un pipe-line. Cette ville serait une halte pour les compagnies et un chantier de construction de dirigeables, et pour-quoi pas, de bateaux et de trains.

Omar avait aussi bien compris qu'Okhaen risquait d'être vite trop exiguë. On ne peut creuser à l'infini sa terre sans risquer de dangereux éboulements. Cette seconde ville, c'était l'occasion de dégager les marches d'Okhaen au profit de l'agriculture. Nourrisseurs, bâtisseurs et gardien du feu acceptèrent cette vision nouvelle, après avoir longuement hésité.

Le premier dirigeable de la compagnie de la Nuit Horizon accosta à Okhaen en 317 A.P. Des colons commencèrent à affluer de Sparta, de Phénice, de Nâh, et de plus loin encore : anté-quaïres, bâtisseurs et mécaniciens vinrent exploiter la ferraille et étudier ce pétrole aux possibilités si nombreuses.

AUJOURD'HUI

Okhaen est en train de vivre sa révolution. Le commerce entre Okhaenites et colons prend forme, les cordes du stallite taillent leur réputation dans l'Obscur, et le lux devient petit à petit monnaie courante. Les mentalités changent aussi, et les opposants réactionnaires à Omar diminuent (mais se radicalisent) de jour en jour. Si la venue d'un dirigeable est toujours un événement, ce n'est plus guère un émerveillement.

La muraille avance dans l'Obscur. Plus de sept kilomètres ont déjà été réalisés, au prix, certes, de conditions de vie déplorables pour les Terreux. Le chantier, dans lequel ni colons ni Okhaenites ne s'aventurent à moins d'avoir à y faire, est le décor de bien des misères.

Anticipant la fin de la muraille, un pipe-line a déjà rejoint le Portail. Un phare, haut de quinze mètres, a été érigé et c'est sous cette flamme qu'antéquaïres, inventeurs, et bâtisseurs ont mis en chantier des dirigeables et même un bateau. Fait sans précédent dans l'histoire de Sombre-Terre, la ville naissante est régie par une compagnie de marcheurs, celle de la Nuit-Horizon. C'est un dénommé Lucéphore d'Ambre qui gère cette enclave. Elle est destinée à devenir le point de départ pour la conquête de Solaria et des terres au-delà les mers. Pour beaucoup dans Sombre-Terre, le Portail est considéré comme la clef qui permettra d'accéder à un paradis de lumière rêvé...

Omar et Lucéphore d'Ambre renouvellent chaque année un accord. Contre l'eau, la nourriture et le pétrole du premier, le second s'engage à bâtir une ville, à céder le savoir de la compagnie, et à acheminer grâce aux dirigeables les denrées exotiques dont les Okhaenites se sont épris. Mais la situation n'est pas si idyllique. Les relations entre les deux hommes sont, de notoriété publique, tendues. Nourrisseurs, bâtisseurs, prôneurs et gardiens du feu okhaenites défendent leurs intérêts face aux colons lors de conciles interminables et conflictuels. Les complots, tout comme les mécontentements, affluent dans le stallite, passé en quelques années de 5 000 à 7 000 habitants. Un stallite fermé

trois siècles au monde et brusquement ouvert à une modernité désarçonnante. Et inquiétante : l'Obscur n'est pas si loin...

LE SERPENT & LE DEVIN

Au lendemain de l'apocalypse, des rituels et une religion assez simple se mirent en place dans Okhaen. Aux yeux des survivants, la terre et l'homme venaient d'être damnés, plongés dans les ténèbres pour un cycle de repentir. Poussières négligeables, oubliés de l'ordalie, les survivants durent leur salut à la découverte de cet étrange foyer creusé dans le sol et baigné de lumière.

C'était pour eux la niche du serpent qui venait de dévorer le monde. Lové dans la terre, dans le puits qui avait épousé sa forme spiralée, le serpent avait attendu là l'heure de son terrible réveil. Le moment venu, il avait omis, dans la hâte de sa rage, d'avaler la portion du ciel située au-dessus son ancien gîte.

Le retour du serpent annoncerait à la fois la fin d'Okhaen et la naissance d'une nouvelle ère de lumière. Les Okhaenites s'enfermèrent dans leur cité troglodyte, décidés à survivre cachés, en ne laissant personne pénétrer leur antre. Ils se croyaient dans le seul endroit au monde que le serpent ne penserait pas à détruire. Les richesses du sous-sol s'expliquaient dès lors facilement : l'eau noire, le pétrole, était lumière et énergie, l'eau claire était abondance. Ces sources étaient destinées à réensemencer le monde le jour venu.

Une fois l'an, au solstice d'hiver, alors que la nuit est la plus longue de l'année, le prôneur du stallite - un devin sans autre pouvoir que l'impact de ses oracles - réunit les habitants pour une descente symbolique des neuf marches. La longue procession ondule et serpente alors le long des marches, pour craindre et espérer à la fois le retour du reptile.

Ce devin, condamné au célibat, désigné par son prédécesseur, vit dans une grotte du troisième cercle. Le lieu est propice aux visions, et il s'y manifeste depuis toujours une conscience surnaturelle (le Meneur de Jeu l'aura compris, c'est là l'influence du Runka endormi, dont la lumière mystique, Aldebaran, la foi, inspire certains humains sensibles aux ondes invisibles émises par le géant assoupi). Pour les célestes, ce sont les pensées du serpent qui se manifestent ici. Fort de ces messages, le devin est l'intermédiaire entre les hommes et la divinité.

Hormis s'il est consulté ou s'il a une vision, le devin n'intervient dans la vie du stallite qu'à certains moments précis. À la naissance d'un enfant, il l'associe à l'un des oiseaux de la cité (nb : les oiseaux sont quasiment les seuls animaux à vivre ici. Leur mort annonce d'éventuelles montées de gaz dans les cavernes). À la mort d'un homme, le devin procède à son inhumation dans la muraille. Les âmes ainsi murées cachent aux yeux du serpent les vivants. Enfin, il se fait fort de vérifier que le creusement d'une nouvelle pièce dans l'ancienne carrière ne risque pas d'éveiller les soupçons du serpent.

Au retour d'Omar et à l'arrivée des marcheurs, cette religion assimila sans mal l'idée d'une divinité enterrée sous le stallite. «Ainsi le serpent s'est enfoui sous terre, il dort en dessous de nous... Et son réveil annoncera bien la nouvelle ère». Izmayazhin,

le devin actuel, put sans mal adapter cette nouvelle donne à la religion qu'il se fait fort d'incarner.

Les Initiés, venus avec les marcheurs, laissent pour l'instant l'oracle maintenir ses rituels sans trop s'en préoccuper. Omar lui-même ne le consulte que rarement, et souvent sous la pression de ses plus anciens conseillers.

IZMAYAZHIN, PRÔNEUR

Choisi très tôt par son prédécesseur pour son talent à percevoir l'énergie Runka, Izmayazhin dut assumer rapidement sa charge. Son pygmalion le laissa seul alors qu'il n'avait que 11 ans. Il singea alors, au cours des rituels et des cérémonies, les gestes que son défunt mentor. Ce n'est que petit à petit, alors qu'il vivait la plupart du temps confiné dans sa caverne du troisième cercle, qu'il prit conscience de sa charge, de son influence et de son pouvoir. Omar s'empara alors d'Okhaen - Izmayazhin avait 20 ans - et le tint volontairement à l'écart. Longtemps considéré comme un bedeau dont il fallait laborieusement interpréter les paroles chaotiques, Izmayazhin surprit en assimilant sans mal la révélation de l'existence des Runkas. Il reconquiert aujourd'hui patiemment son prestige, intact surtout chez les anciens, tout en cherchant sa place face aux Initiés dont il devine l'aura. Intransigeant, sûr de ses visions, il peut devenir un appui ou un frein redoutable en soulevant ses fidèles - et les autres : nul n'oserait porter la main sur lui. Il a néanmoins un point faible : son célibat. On se demande parfois s'il n'inspire pas plus ses visions que la caverne...

Agilité 2 / Camoufler 3, Esquiver 2

Force 2

Hargne 2 / Supporter 3

Mouvement 2

Prestance 4 / Influencer 4, Séduire 3

Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 3

Sens 4 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 3

Trempe 3 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 4

Arts Martiaux 2 / Poignard 3

Communication 4 / Baratin 2, Éloquence 5, Empathie 5, Représentation 3

Érudition 3 / Avant 1, Coutumes Prôneurs 3, Légendes 4, Lettres 3, Religion 3, Région (Okhaen) 3, Runkas 1, Histoire 2

Survie 2 / Milieux : Souterrains 3, Premiers soins 1

Techniques 2

Armes :

Poignard : Dommages +3

Armure : Nulle

Ressources

Vie : 11

Énergie : 7

Renommée : rang 3 - Célèbre (120 points)

OKHAEN, QUARTIER PAR QUARTIER

1^{ER} CERCLE : LES GARDIENS DU FEU

Le premier cercle d'Okhaen est le domaine exclusif d'une cinquantaine de gardiens du feu, placés sous les ordres de Bisso Ko Natanabé. La fosse dans laquelle dort l'épais pétrole est gardée jour et nuit avec une vigilance sans faille. Le feu est ici l'ennemi : que ce lac endormi s'enflamme et c'est Okhaen qui meurt. Un filet de protection dense et ignifuge protège le pétrole des flammèches éventuelles. Les gardiens du feu sont rompus à une discipline rigoureuse : pas une torche, pas un briquet ne doit approcher la matière bénite et crainte.

Le chemin de ronde qui enserré la fosse est parsemé de cages contenant les oiseaux censés prévenir des éruptions gazeuses. Cette étrange volière n'est éclairée la nuit que par la lumière chichement distribuée depuis les pièces creusées autour de la poche. Le jour, c'est seulement quand le soleil est à son zénith qu'il atteint les lieux.

Les salles annexes sont, en revanche, les plus illuminées du stallite. Une caserne jouxte la fosse et l'escalier qui mène au second cercle. La torcherie, la forge et la pompe sont plus profondément enfouies, loin de l'or noir. La pompe, improbable et gigantesque machine qui laisse voir à tous, ces entrailles bricolées, alimente sans fin le pipe-line qui traverse Okhaen. Son ronronnement régulier - son rugissement plutôt - berce chaque nuit les gardiens du feu noirs et pestilentiels.

2^E CERCLE : LES GARDIENS DE L'EAU

La seconde marche est comme une douve qui cerclerait du vide : un ruisseau artificiel, un anneau liquide, court le long de la paroi creusée. On le dirait prêt à se déverser sur le premier cercle, si la moindre étincelle embrasait le champ de pétrole. Une trentaine de nourrisseurs s'activent là, calmes équilibrés marchant sur de minces parapets au bord de leur rivière. Un habile système de dénivellement fait circuler l'eau dans l'anneau en lui faisant traverser des filtres. L'eau est ensuite siphonnée vers les cercles supérieurs, à destination des fontaines publiques et des rizières.

La source, un mince filet d'eau qui surgit de la pierre, est l'objet de toutes les attentions. Au point que le second cercle est très peu creusé, pour ne pas compromettre l'arrivée de l'eau.

3^E CERCLE : LE LIEU DU POUVOIR

Le troisième cercle fut longtemps le lieu de tous les privilèges et la demeure exclusive de la fertile lignée Sedar Bissa. La famille régnante, qui compta plus de deux cents membres dans les

BISSO KO NATANABÉ

Bisso Ko Natanabé a une amie, presque son enfant, qui lui dévore tout son temps : l'énorme pompe à pétrole, dont le balancier est pour lui le plus beau des spectacles. Il vit à ses côtés, noir de cambouis, parfumé par la belle et soucieux du sang qui irrigue ses tiges tarabiscotées. Nul mieux que Bisso ne connaît le pétrole : de la fosse au pipe-line, il en connaît les états, il en devine l'humeur. Bourru, grognard, il teste longuement ses hommes avant de les prendre dans son équipe. On le dit alors aussi épais que du mazout ; mais il est surtout inflammable.

Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 2
Force 4 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 4
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 4
Mouvement 3 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 4
Prestance 3 / Impressionner 4, Influencer 2
Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 4, S'orienter 5
Trempe 3 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 3

Arts Martiaux 4 / Laniard 5, Flachion 4
Communication 2 / Baratin 4, Marchandage 3
Érudition 2 / Coutumes : Gardiens du feu 3, Légendes 1, Intendance 3, Région : Okhaen 2
Survie 3 / Milieux : Déserts 3, Mers 2, Pistage 3, Premiers soins 2
Techniques 3 / Métal 2, Bois 1, Pierre 2, Verre 2, Corps 2, Vapeur 1, Huiles 5

Armes :
Laniard : Dommages +3
Falchion : Dommages + 5, Défense +1

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Ressources
Vie : 15
Énergie : 10
Renommée : Rang 2 - Réputé (65 points)

grandes années, vivait là dans de vastes pièces, dont les meubles sculptés à même la pierre sont des trésors d'art naïf.

Omar délogea les Sedar Bissa, en prenant le soin de diviser la famille en différentes fratries, et les envoya creuser dans le cinquième cercle d'autres demeures, plus humbles. Le message était clair, à eux d'entamer une nouvelle vie... Omar ne s'installa pas immédiatement ici : fort de ces idées révolutionnaires, il resta un temps dans sa famille, et fit du troisième cercle le lieu de réunion du concile d'Okhaen. Consultatif - mais essentiel d'un point de vue diplomatique - le conseil regroupe les représentants de chaque caste : d'Anesteya à Bisso Ka Natanabé, de Traoul Lubumba à Napoléon Sedar Bissa, tous se retrouvent ici lors des décisions importantes.

Mais Omar comprit vite l'intérêt d'une installation symbolique en ces lieux. Le troisième cercle jouxte le cœur d'Okhaen (les vivants

4ème et 5ème Cercles) tout en étant situé au-dessus des lieux réellement essentiels (le premier et le second cercle). Enfin, pour les Okhaenites, le pouvoir s'exerce près de La caverne d'Izmazhin, le devin prôneur. L'aspect privilégié du cercle est aussi renforcé par un filet, aux mailles assez larges, qui masque la marche.

Omar a finalement pris possession des lieux, sans pour autant toucher aux pièces attribuées au concile. Il s'est entouré d'une garde prétorienne, constituée de douze gardiennes du feu. D'autres salles servent aux invités de marque et aux conseillers d'Omar. Enfin, quelques pièces solennelles ont été dédiées à l'apprentissage et à l'éducation des enfants du stallite. L'endroit est suffisamment impressionnant pour juguler la fougue de cette jeunesse bien plus turbulente ailleurs.

ANESTEYA

Une femme dirige depuis trois ans le second cercle. La grande Anesteya - si grande qu'elle ne sait pas forcément quoi faire de son corps - est plus attentive au bien-être des nourrisseurs qu'à l'eau elle-même. Ses vrais trésors sont leur vigilance et leur enthousiasme au travail.

Première femme à occuper dans Okhaen un poste d'une telle importance, elle est la proie des quolibets et des attaques. D'autant qu'elle n'a pas d'enfant et que son mari, un nourrisseur du 8ème cercle, s'est violemment opposé à sa nomination. Il ne la voit plus guère qu'à l'occasion. Anesteya est plus fragile qu'elle ne le laisse apparaître. En cas de crise, elle pourrait facilement céder à la panique.

Agilité 3 / Camoufler 1, Esquiver 2

Force 3 / Forcer 2, Porter 2

Hargne 2 / Agresser 1

Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 2, Sprinter 3

Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 2, Séduire 1

Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 3

Sens 2 / Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 2

Trempe 2 / Motiver 2, Résister 1, Surmonter 1

Arts Martiaux 2 / Troislames 3

Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 5

Érudition 3 / Coutumes Nourrisseurs 3, Lettres 2,

Intendance 1, Région (Okhaen) 2, Histoire 2

Survie 4 / Animaux : Rats 4, Cerbères 5, Urs 4, Rapazz 3, Chameaux osseux 3, Végétaux :

Champignons 3, Rueg 5, Essences rares 3, Milieux :

Souterrains 3, Déserts 2, Mers 3, Pistage 3, Premiers soins 3

Techniques 3 / Corps 5, Vapeur 3, Antech 2

Armes :

Troislames : Dommages +3

Armure : Partielle Cuir (Indice 1)

Ressources

Vie : 13

Énergie : 8

Renommée : Rang 2 – Réputée (55 points)

SCARAYA

Scaraya est l'une des douze protectrices d'Omar. Elle doit ce statut à sa filiation : fille d'une longue lignée de gardiens du feu, elle a grandi dans la muraille qui encercle Okhaen, en apprenant tôt le maniement des armes. Mais la frêle brunette a d'autres talents. Elle est aussi sculptrice et travaille à une fresque glorifiant la nouvelle société. Chroniqueuse tout aussi talentueuse et attentive qu'ironique et impertinente, Scaraya joue de cette charge pour séduire sans cesse Omar. Parfois en le défiant, mais sans jamais remettre en cause sa fidélité.

Agilité 3 / Esquiver 4

Force 2 / Lancer 3

Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3

Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 1, Sprinter 3

Prestance 3 / Impressionner 2, Séduire 4

Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 3

Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 4, S'orienter 5

Trempe 4 / Motiver 3, Résister 4, Surmonter 3

Arts Martiaux 4 / Hache 5, Falchion 4, Arbalète 4

Communication 3 / Éloquence 3, Représentation 4

Érudition 3 / Coutumes : Gardiens du feu 3, Légendes 2,

Lettres 1, Région (Okhaen) 3, Histoire 2

Survie 2 / Animaux : Cerbères 2, Milieux : Souterrains 3,

Déserts 2, Mers 1, Pistage 3, Premiers soins 2

Techniques 3 / Métal 2, Bois 1, Pierre 3

Armes :

Hache : Dommages +3

Falchion : Dommage +3, Défense +1

Arbalète : Dommages +4

Armure : Chitine fuselée (Protection 3)

Ressources

Vie : 12

Énergie : 9

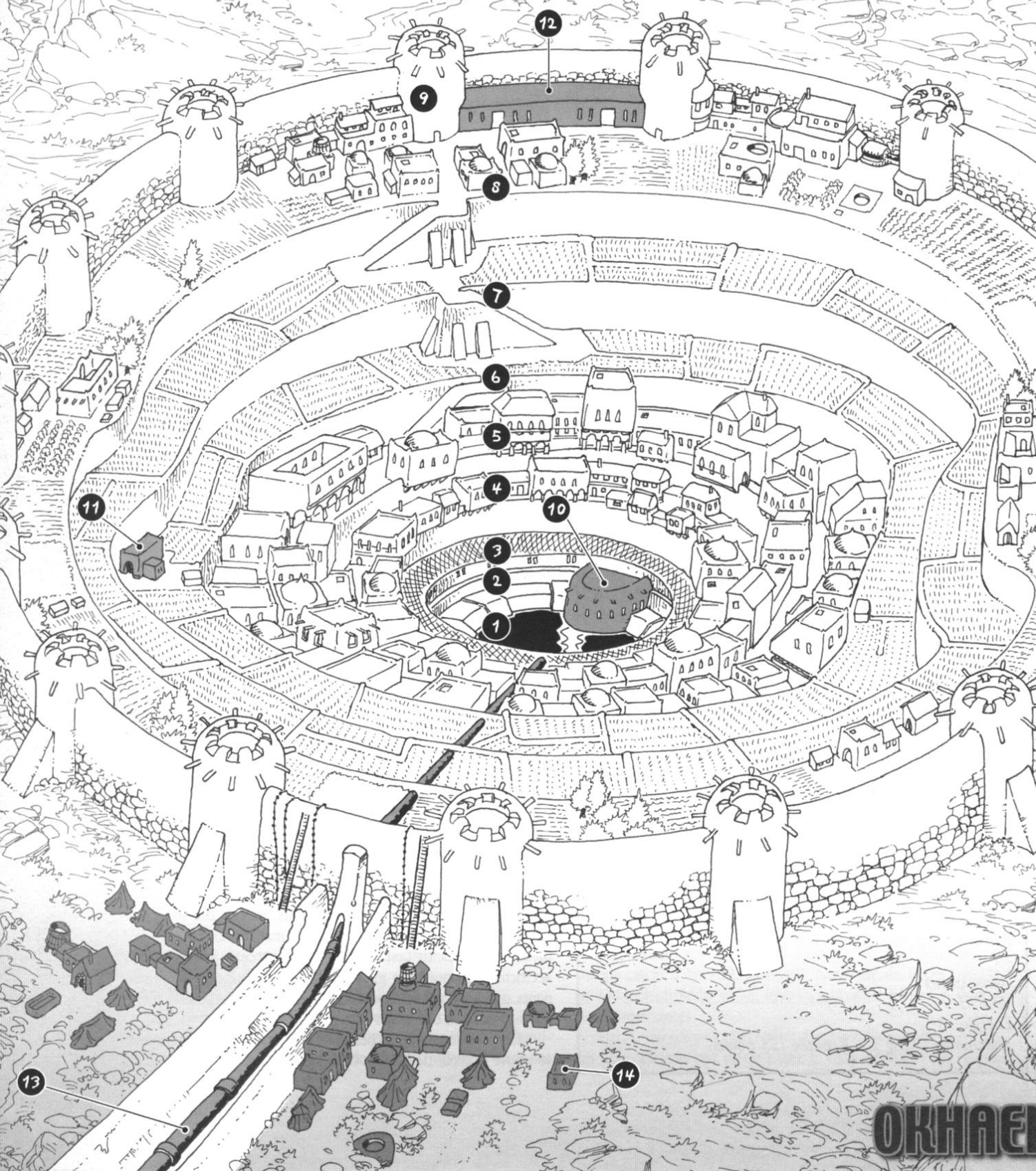
Renommée : Rang 2 – Réputée (80 points)

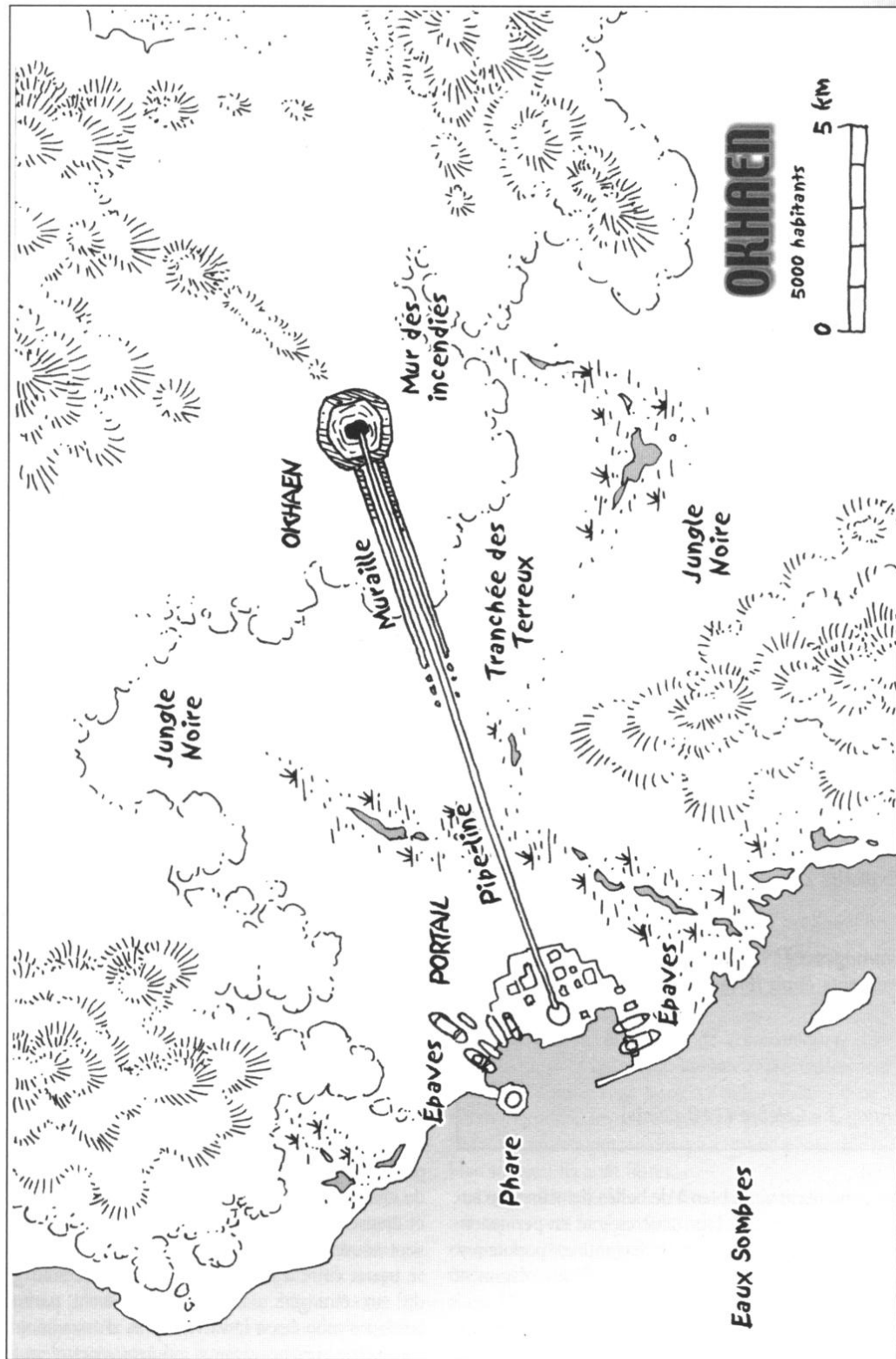
4^E ET 5^E CERCLES : BÂTISSEURS, FOINEURS, ET COMMERÇANTS

Voilà la véritable Okhaen : les 4ème et 5ème cercles réunissent le gros de la population (plus de 2 500 personnes vivent là). Une population hétéroclite faite de bâtisseurs, de creuseurs, de commerçants, de tauliers en tous genres et de foineurs. Les enfants courent dans tous les sens sous les cris des mères de familles, et la circulation entre les deux marches est un véritable parcours du combattant. Il faut slalomer entre les échoppes accrochées au puits, se glisser entre les attroupements permanents que génèrent les fontaines et éviter les chariots de pierre poussés par des bâtisseurs sûrs de leur priorité...

Mais plus encore qu'au bord des marches, c'est sous terre que se trouve le cœur de la ville. De véritables rues s'enfoncent dans

- | | | | | | |
|----|------------------------|-----|-----------------------------|-----|----------------------|
| 1. | 1 ^{er} Cercle | 7. | 7 ^e Cercle | 13. | Pipe-line |
| 2. | 2 ^e Cercle | 8. | 8 ^e Cercle | 14. | Village des Terreaux |
| 3. | 3 ^e Cercle | 9. | 9 ^e Cercle | | |
| 4. | 4 ^e Cercle | 10. | Caserne des Gardiens du feu | | |
| 5. | 5 ^e Cercle | 11. | Entrée des champignonnières | | |
| 6. | 6 ^e Cercle | 12. | Corderie | | |





NAPOLÉON SEDAR BISSA

Avant la venue d'Omar, Napoléon Sédar Bissa était l'un des cinq prétendants au trône de son oncle, décédé depuis. Rapidement, il comprit qu'il lui fallait chercher d'autres lieux de pouvoir qu'un troisième cercle pour l'instant inaccessible. Il se fit creuseur, ayant sa large famille à loger, et il fit bien. Il perça petit à petit les secrets de la caste, et en grimpa les échelons au point d'en devenir le représentant. Son nom l'y aida sans doute chez ces bâtisseurs qui virent d'un mauvais œil la remise en cause du droit de creuser, réservé avant aux fils aînés. Peu importe, ce qui compte pour Napoléon, c'est sa découverte de passages, de réseaux secrets, de conduits, de chemins parallèles propices aux complots et aux mystères. Quadragénaire athlétique, il tient là son pouvoir, auquel s'ajoute la seule force politique du stallite capable de physiquement tenir tête aux gardiens du feu : les creuseurs.

Agilité 3 / Camoufler 4, Esquiver 2, Sauter 4
Force 3 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 3
Hargne 2 / Agresser 3
Mouvement 3 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 3
Prestance 3 / Influencer 3, Séduire 2
Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 6
Trempe 4 / Motiver 3, Résister 5, Surmonter 3

Arts Martiaux 2 / Piochard 3
Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 3, Marchandage 3, Représentation 1
Érudition 3 / Coutumes (Bâtisseurs) 3, Légendes 2, Lettres 3, Intendance 1, Religion 2, Région (Okhaen) 4, Histoire 3
Survie 2 / Milieux : Souterrains 5, Ruines 3, Déserts 2, Montagnes 1, Mers 2
Techniques 4 / Métal 2, Pierre 2, Verre 1, Vapeur 3, Huiles 5, Antech 1, Explosifs 2

Armes :
 Piochard : Dommages +4
Armure : Vêtements épais (Protection 1)

Ressources
 Vie : 13
 Énergie : 8
 Renommée : Rang 3 - Célèbre (110 points)

la pierre. Elles conduisent aussi bien à de belles demeures qu'aux plus tristes et sombres caveaux. Des tanières sont en permanence asphyxiées par les relents gras de cantines populaires. Des réserves jouxtent des fabriques dont les travaux résonnent dans de sinistres dortoirs...

Riches et pauvres se côtoient dans ces dédales caverneux, emplis de recoins inconnus de beaucoup et surtout des colons. Des fabriques de papier de rue aux cuisines, on invente ici, on fume le kif, on boit, on rit, on travaille, on flâne, on s'aime, on se jalouse, on meurt, on se bagarre, et on aime à prendre le soleil

quand on s'avise tout à coup qu'il y a trois jours qu'on n'est pas sorti au grand air.

6, 7 ET 8^E CERCLE : LES PLANTATIONS DES NOURRISEURS

Les trois plus vastes marches d'Okhaen, les trois plus proches du soleil aussi, sont le territoire des nourrisseurs. Les deux plus basses sont des rizières, alors que la dernière est constituée de champs. Invisibles au premier abord, les champignonnières sont l'autre grande culture du stallite. Cinq cents nourrisseurs vivent là, avec leurs familles, attentifs aux caprices du temps susceptibles de faire et de défaire leur fortune, ou pire encore, de provoquer disette et restriction.

La situation est d'ailleurs plus précaire que jamais : la population d'Okhaen a été stable durant des décennies. Les venues successives des Terreux, puis des colons, ont fragilisé l'équilibre alimentaire du stallite. Les nourrisseurs réclament, forts de leur bon sens, la possibilité de cultiver la neuvième marche, au pied de la muraille... Mais Okhaen est pleine comme un œuf, et les nourrisseurs ne font pour l'instant que crier au vœux.

9^E CERCLE : LA MURAILLE

Le neuvième cercle était il y a peu, le domaine exclusif des gardiens du feu. Les quatre cents soldats du stallite vivent là, parfois avec leurs familles, dans l'épaisse et haute muraille (plus de douze mètres) construite en deux cents ans et consolidée sans cesse depuis. Les gardiens guettent de là l'Obscur tout autant que le puits : des lentilles grossissantes, récemment importées, ont d'ailleurs fait déborder la ville de blagues sur ces voyeurs de gardiens.

Les missions des gardiens du feu se sont récemment diversifiées, sans doute plus qu'eux-mêmes ne l'auraient désiré. À la surveillance du feu, du pétrole et du pipe-line, à la distribution des torches, au maintien de l'ordre (allégé toutefois par la disparition du crime d'adultère), se sont ajoutés il y a dix ans le contrôle, la surveillance, et la répression des Terreux. Mission ingrate, dure, tendue, violente, et menée au-delà de la muraille.

L'ouverture du stallite aux marcheurs, prônée par Omar, a encore compliqué la tâche. Le débat sur la nécessité - ou non - de percer la muraille d'une porte a duré plus de trois ans... et s'est conclu par un refus. Des échelles de cordes et des poulies permettent d'entrer. Il fallut instituer des procédures de fouilles de chaque arrivant. Ces contrôles durent de nombreuses heures et épuisent autant les gardiens que les marcheurs. Ces derniers sont souvent cantonnés à l'espace incertain, plutôt boueux, qui se trouve entre la muraille et le huitième cercle, grillagé et interdit aux étrangers. Les marcheurs vivent parfois là dans des baraques montées à la va-vite, près d'assommoirs et d'auberges provisoires. Les négociants, inquiets, s'octroient fort cher la présence de gardiens du feu pour venir ici marchander.

Les gardiens du feu n'en sont que plus retranchés dans leur muraille. Les règles du lieu ont, à leurs yeux, l'avantage d'être

simples et énoncées, loin des embrouilles rencontrées auprès des marcheurs, sur les deux chantiers extérieurs et dans la fébrile Okhaen. Reste leur fierté : la longue pièce qui constitue la corderie. Courbe, elle semble sans fin, et c'est là que se tissent jour après jour les longues fibres de ruego récoltées dans l'Obscur (jadis par les gardiens, aujourd'hui par les Terreux). De plus en plus destinées à d'autres marchés que celui de la nécessité, les cordes intéressent les marchands. La corderie est investie par de plus en plus d'hommes et de femmes non gardiens. Voilà une brèche qui pourrait être utile aux PJ...

LES TRAVERSES

Longtemps, les Okhaenites ont marché dans leur stallite. Les gardiens du feu, appelés à passer du premier au neuvième cercle pour distribuer les torches, effectuaient lentement neuf rondes, autant qu'il y a là de marches. Bien sûr, des échelles taillées dans la pierre facilitent souvent le passage d'un cercle à l'autre : mais elles ne sont pas si nombreuses, chacun préférant limiter les accès à son territoire. Le pipe-line, qui monte aujourd'hui droit comme une flèche vers la muraille, est tout sauf un chemin possible : celui qui s'y risque et qui s'y voit surpris est bon pour la bastonnade publique (les PJ en feront bien un toboggan !).

Heureusement, plusieurs ponts de singe, tout de cordes tressés, traversent le puits : c'est le cas dans les quatrième et cinquième cercles, où ils sont disposés en étoile. Pour les emprunter, mieux vaut ne pas avoir le vertige, ne pas être chargé, et ne pas avoir peur des secousses générées par les habitués pressés. Les nourrisseurs ont aussi leurs ponts tendus, à la fois pour filer d'un champ à l'autre et pour transvaser leur récolte. Les cordes ne cèdent que rarement...

Mais la grande innovation, encore peu empruntée, c'est la nacelle qui permet de descendre directement du neuvième cercle au quatrième (et on peut toujours tenter d'accrocher l'un des ponts de singes croisés sur la descente...). C'est un système complexe de poulies et de cordes, tendues depuis la muraille : au centre du puits, au-dessus du vide, se trouve une nacelle d'osier fatiguée. On y accède en avançant sur trois cordes, avant que le passeur - amateur de frisson - n'enclenche une descente qu'avec le temps il apprécie rapide... Beaucoup préfèrent marcher, mais les nourrisseurs sont de plus en plus réticents à croiser du monde dans leurs cultures.

LA TRANCHÉE DES TERREUX

Sept kilomètres pris à l'Obscur en dix ans : la nouvelle muraille est le visage sombre d'Okhaen. Environ trois cents survivants de l'Obscur crouissent dans cette tranchée boueuse, investie par les rats, sous les regards durs des gardiens du feu qui encadrent les Terreux sans ménagement. Adaptés un temps à l'Obscur, les Terreux n'ont aujourd'hui pour horizon que les pierres à empiler, le mortier à tremper, le ruego à récolter dans l'Obscur, les coups à recevoir et les mauvais restes des Okhaenites à manger.

Ils vivent et meurent dans la muraille. Leurs morts y sont enchâssés, tout comme les trop rebelles. Quelques-unes ont

TRAUL LUBUMBA

Lubumba, le leader des gardiens du feu, fut l'instrument premier du putsch d'Omar. Sans lui, rien n'aurait été possible et ne le serait sans doute aujourd'hui. Ce grand noir aux scarifications innombrables imposa aussi sa vision d'un monde juste à Omar. Il vit donc avec regret Omar prendre ses quartiers dans le troisième cercle, tout comme il redoute sa dérive despotique. Mais Lubumba a beaucoup à faire, et ne connaît pas, contrairement à l'homme qu'il a mis sur le trône, le reste du monde et ses enjeux.

Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 5, Sauter 4
Force 4 / Forcer 4, Lancer 5, Porter 3
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 2
Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 1, Sprinter 4
Prestance 2 / Impressionner 4
Résistance 4 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 5, Percevoir 3, S'orienter 3
Trempe 3 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 4

Arts Martiaux 4 / Trident 4, Falchion 5, Pistol à ruego 4
Communication 2 / Baratin 4, Marchandage 3, Représentation 2
Érudition 2 / Coutumes (gardiens du feu) 3, Région (Okhaen) 2
Survie 3 / Animaux : Cerbères 2, Milieux : Souterrains 2, Pistage 3, Premiers soins 2
Techniques 2 / Métal 2, Vapeur 1, Explosifs 1

Armes :

Trident : Dommages +5, Défense +2
Falchion : Dommages + 5, Défense +1
Pistol à ruego : Dommages +6
Armure : Métal complet (Protection 4)

Ressources

Vie : 17
Énergie : 10
Renommée : Rang 2 — Réputé (95 points)

appris la langue, et tentent de communiquer, d'apprendre, en rêvant à ce puits baigné de lumière qu'ils entrevoient maintenant au loin. Certains vont jusqu'à se demander s'il ne vaudrait pas mieux rejoindre les maraudeurs qui parfois attaquent le chantier. Mais les maraudeurs n'ont plus grand-chose d'humain. Quand bien même : ils sont libres.

Les gardiens du feu, les bâtisseurs, les colons et les antéquaires qui supervisent le chantier, semblent tous considérer ces hommes et ces femmes comme des bêtes sauvages. Peu compatissent, endurcis par l'Obscur et les tensions, les morts violentes et les abus. D'autant qu'en dix ans, la culture qui unifiait les anciens adaptés semble avoir disparu des mémoires et des coutumes. Seuls quelques réflexes subsistent : des dangers sont écartés grâce à eux, quand il faut défricher le terrain ou récolter le ruego.

De toute façon, les Okhaenites se moquent de ceux qu'ils considèrent comme des sous-hommes, et des expressions

comme «va bâtir la muraille» et «Terreux» sont des insultes prises. Et puis rares sont les Okhaenites venus jusqu'ici.

LES ALENTOURS

Les abords d'Okhaen sont réellement dangereux, et la construction de la muraille n'est pas un luxe. Aussi court que soit le chemin qui mène de la muraille entamée au Portail, les dangers y restent multiples. Des maraudes sont attirées par les convois de nourriture et de torches. Des shankréatures sont rameutées dans les parages du stallite par la volonté destructrice du Shankr. Des animaux errent déboussolés par la présence proche du runka.

Et les bourbiers sont nombreux. Le relief est vallonné, regor-

ge de caches, et n'offre qu'une visibilité réduite. Des étendues pierreuses se mêlent à ce qu'on appelle la jungle noire, une zone marécageuse emplies d'une flore mutante, dense, coriace et dangereuse.

Ajoutons que la réputation grandissante d'Okhaen a attiré des Adeptes de Gaïa il y a presque 5 ans. Ces derniers, porteurs d'une bouture, ont planté un Arbre de Vie et ont construit un village-monastère comprenant une cinquantaine de membres. Le village monastère est situé à environ sept jours de marche dans l'Obscur.

LE PORTAIL

Au-delà la muraille inachevée, en suivant sur six longs kilomètres le pipe-line posé à la va-vite, on accède au Portail. Ville fille d'une utopie marcheur, elle s'incarne aujourd'hui dans un unique bâtiment : le phare, vaillante tour de quinze mètres, blanche grossièrement à la chaux et alimentée par le pipe-line.

Derrière une enceinte faite d'épieux, de barbelés, de pièges, de fosses, de mines, se dressent d'antiques et gigantesques épaves de bateaux, sporadiquement éclairées. Rouillés et retournés, éventrés et cassés, parfois enfouis à moitié dans le sol sablonneux, les bateaux dessinent des contours spectraux et intimidants. Le Portail est comme une ville fantôme qui reprendrait vie petit à petit. Après avoir été explorés et nettoyés de leurs dangers et de leurs trésors de l'Avant, les bateaux sont d'abord habités avant d'être désossés. Le pétrole sert à cela, autant qu'à la lumière : c'est l'énergie nécessaire à la découpe et à la fonte des pièces qui s'assemblent en de nouveaux vaisseaux. Les moteurs rouillés et éprouvés, font l'objet d'une attention toute particulière.

Trois cents hommes et femmes, et on en espère bientôt plus, sont venus de Sparta, de Phénice, de Nâh, et de bien plus loin encore, pour faire de cet endroit le plus vaste chantier de construction de chars, de dirigeables, et de vaisseaux de Sombre Terre. Architectes, antéquistes, bâtisseurs, marcheurs : tous ont cru au rêve colporté par les hommes de la compagnie de la Nuit-Horizon. D'ici, pas encore assez souvent, décollent de nouveaux dirigeables. Et bientôt, c'est un bateau qui devrait partir à l'assaut de la mer, cette étendue inconnue et terrifiante. Elle berce de son ressac épais, presque solide, une plage proche où s'échouent souvent les corps inertes de créatures immondes.

Si le tableau est âpre, c'est sans compter sur la ferveur des hommes et des femmes ici réunis. Une vraie complicité les anime. Chaque vaisseau fini est une fierté commune, chaque voyage à Okhaen est abrégé par le désir de retrouver là amis et convictions. Et quand un nouveau dirigeable arrive, guidé par le phare, et que d'autres colons posent leurs bardas, la fête dure souvent plusieurs jours.

Ainsi vit cette étrange enclave, portée par la volonté de son administrateur, Lucéphore d'Ambre. Une zone partiellement autonome, inquiétée par les ruptures fréquentes du pipe-line, et décimée parfois par quelque créature de l'Obscur terrée dans les épaves. On attend chaque mois le convoi venu d'Okhaen, pour ses torches et ses réserves. On attend surtout le jour où ces efforts seront récompensés, ce jour où le chantier confirmera qu'il est bien la clef promise. Que le Portail est bien le passage qui mènera aux terres de lumière.

MAFRAR

À 16 ans, Mafrar a passé plus de la moitié de sa vie ici et y a vu mourir sa famille. Plein de rage et de rêves bafoués, il veut un jour partir, l'autre se venger, un troisième libérer les survivants, le quatrième s'emparer du stallite. Sa morgue lui vaut déjà une réputation et l'attention des gardiens du feu. Intelligent, vif, il attend son heure. Ses premiers coups d'éclats ne lui ont apporté qu'embrouilles - mais on ne maîtrise pas sa révolte - et il cherche désormais à échafauder stratagèmes et solutions. Les autres survivants ont bien compris la ferveur qui l'animait, et le regardent certains jours avec peur, parfois avec dévouement.

Agilité 3 / Camoufler 5, Esquiver 4, Sauter 5
Force 2 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 4
Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 2
Mouvement 4 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 4
Prestance 1 / Impressionner 3
Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 3
Trempe 4 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 4

Arts Martiaux 3 / Manople 5
Communication 2 / Baratin 5, Empathie 4, Marchandage 2
Érudition 2 / Coutumes (Fouineurs) 4, Légendes 2, Région (Okhaen) 2
Survie 3 / Animaux : Rats 3, Insectes 2, Chacrales 3, Végétaux : Rueg 2, Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Déserts 3, Chaos 2, Pistage 2, Premiers soins 2
Techniques 1 / Métal 2, Crochetage 5

Armes :

Manople : Dommages +2

Armure : Nulle

Ressources

Vie : 14

Énergie : 10

Renommée : Rang 1 - Estimé (45 points)

ÉTINCELLES

Okhaen ne demande plus qu'à prendre vie, sous votre impulsion et celle de vos joueurs ! Voici différents événements, différentes tensions que vous pouvez activer pour exploiter ce stallite.

Combattre. Okhaen est pour le moins propice aux combats hauts en couleurs : que vos joueurs dévalent les neuf marches d'un souffle ! Qu'ils se jettent dans le vide pour s'accrocher à ces ponts de singes, à ces filets, à cette nacelle prompts à céder sous leurs poids ! Qu'ils se terrent et se perdent, traqués dans les dédales troglodytes ! Qu'ils manquent de se noyer dans les rizières et le second cercle ! Qu'ils se retrouvent, torche en main, à ferrailer au dessus du puits de pétrole ! Qu'ils craignent les asphyxies ici si courantes, et que leurs ébats provoquent des éboulements dont on parlera encore dans dix ans ! À vous de vous servir du terrain et des lieux pour les hautes voltiges qu'ils favorisent...

Crises. Un bon moyen de donner vie à la ville est de la mettre sous tension. Les bâtisseurs ont été trop téméraires : voilà que les éboulements se succèdent, que plusieurs dizaines de personnes (et peut-être celles que les PJ cherchent à rencontrer ou les PJ eux-mêmes) sont bloquées sous terre. Pire, la source, des suites de l'éboulement, semble s'être tarie... Entre secours et angoisse, la ville révèle immédiatement un nouveau visage. Il peut aussi s'agir d'inquiétants remugles venus de la nappe de pétrole : elle dégage ces temps-ci des gaz qui ont déjà tué plusieurs gardiens du feu. Ou encore : un cadavre, trop tard découvert, qui a longtemps traîné dans l'eau ; une femme est morte de ce qui pourrait bien être une contamination bactériologique... Toutes ces crises gagneront en force si, par coïncidence ou par conséquence, les PJ étaient mêlés à leur déclaration. Qu'ils mettent le feu à l'une des réserves des nourrisseurs, et la disette qui couvait depuis longtemps leur sera imputée... N'évoquons même pas ce qui se passerait si le lac de pétrole s'enflammait !

Mutinerie. S'il est une poudrière à Okhaen, c'est bien le chantier de la muraille. À tout moment, vous pouvez orchestrer une mutinerie violente des Terreux ici confinés. Peut-être tiennent-ils des otages ? Ont-ils détourné un convoi destiné au Portail ? Peut-être vont-ils nuitamment tenter de tromper les gardiens du feu pour entrer dans Okhaen même ? Certains marcheurs, épris d'égalité, n'iraient-ils pas jusqu'à les soutenir ? Les PJ, pris dans la tourmente, se retrouveraient-ils à défendre la cause de ces opprimés ou choisiraient-ils le camp de la répression ? Quoi qu'il arrive, le moindre passage par la tranchée est source de conflits : vols, agressions (de la part des survivants ou des gardiens), insultes et drames s'y succèdent sans relâche.

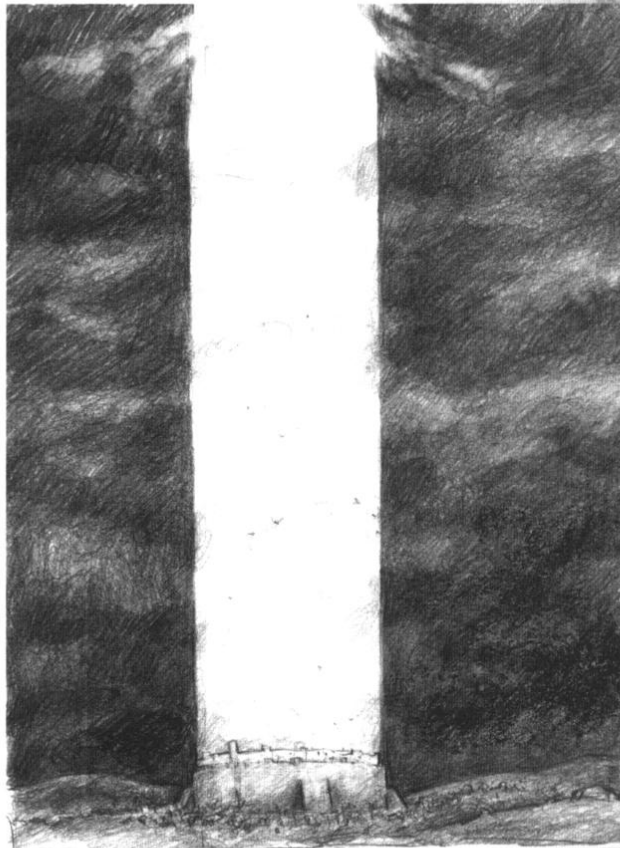
Tensions politiques. Les bâtisseurs ont vu leur pouvoir diminuer à l'arrivée des colons ; les gardiens du feu payent le prix fort, en hommes et en tension accumulée, la volonté d'ouverture d'Omar. Les nourrisseurs exigent de l'espace, nécessaire à leur mission. Les fouineurs voient richesse et travail s'accumuler chez les colons... Omar, aussi fin diplomate qu'il soit, doit sans cesse composer avec les Okhaenites, enclins à une xénophobie séculaire. Et puis Omar n'est pas le héros juste et valeureux qu'il aime

à faire croire : impitoyable, il n'hésite pas à recourir aux assassinats et aux pressions violentes pour diminuer ses ennemis. Son pouvoir est fragile : aucun de ses hommes, n'est prêt pour lui succéder et il n'a pas de descendance.

Un conflit avec Lucéphore d'Ambre ne serait pas non plus pour lui déplaire : en organisant, ne serait-ce que quelques semaines, un embargo du port, Omar rappellerait sans mal qui est le véritable maître. La renégociation du contrat qui lie la compagnie et le stallite peut être un beau moment de jeu.

Napoléon Sédar Bissa est aussi un ennemi de taille. Il attend son heure et est décidé à profiter de la moindre faiblesse d'Omar... Tous les complots envisageables peuvent s'associer à cette clef d'Okhaen : ses passages secrets. On signale aussi que le Konkall aurait, depuis peu, réussi à glisser ses premiers hommes dans le stallite... En tout cas, une fois que vos joueurs connaîtront bien Okhaen, l'assassinat d'Omar - ou de Lubumba - peut rapidement métamorphoser le stallite.

Rejoindre le Runka. Okhaen peut du jour au lendemain perdre sa fortune. Qu'un creuseur aille trop loin, qu'un éboulement ait des conséquences inattendues, et le pire arrivera : la nappe de pétrole et la nappe phréatique se rencontreront... Cette menace, dont les Okhaenites n'ont guère conscience, pourrait se réaliser à cause d'un projet des Initiés, d'Izmayazhin ou d'Omar. La nouvelle de la présence d'un Runka sous le stallite n'a laissé personne indifférent, même si, pour beaucoup, il est inaccessible et mythique. Un projet, forcément secret, a très bien pu voir le jour : creuser jusqu'à rejoindre le dieu endormi, au risque de faire perdre à Okhaen ses ressources... et de réveiller le serpent !





Je crois bien avoir
croisé hier le Premier
Marcheur, celui de la
légende... Ces chaus-
sures, en tout cas, me
portent à la croire !



CHAPITRE 4

LES MYTHES

MODE D'EMPLOI



Voici un ensemble de légendes, de rumeurs, de croyances communes et courantes dans Sombre-Terre. Ces histoires peuvent vous servir de base pour inventer vos propres scénarios ou pour camper un Personnage Non Joueur. Vos joueurs ignorent, et plus encore leurs personnages, ce qui est du domaine du possible ou de l'impossible sur Sombre-Terre. Profitez-en pour les envoyer rallier la lune en dirigeable ! Qu'ils découvrent les terres Australes en cherchant le paradis !

Toutes ces histoires peuvent aussi vous servir le temps d'une halte, au coin d'un feu dans l'Obscur ou dans l'assommoir d'un stallite. N'hésitez pas à les confier au prôneur de votre groupe pour qu'il les raconte lui-même.

Ces récits viennent en complément de ceux, bien vivants, issus des réalités de Sombre-Terre. Que ce soit l'évocation du réveil des Runkas, la naissance d'un arbre de Gaïa, la description d'un Seigneur du Fléau ou d'une shankréature large de dizaines de mètres qui s'avère être un conglomerat de milliers d'êtres vivants, Dark Earth est propice aux récits de toutes sortes. Et c'est sans parler des théories farfelues qui courent au sujet de l'Avant...

Une chose est sûre : placer le temps d'un scénario une histoire, un raconter ou un mythe qui vous servira à l'aventure suivante est d'une redoutable efficacité.

L'AUBE NOIRE

La peur de l'aube noire se retrouve dans la quasi-totalité des stallites de Sombre-Terre. L'aube noire, c'est celle du plus terrible des matins : celui du jour où le soleil, où Solaar, n'apparaîtra pas. Chaque nuit qui tombe porte cette angoisse dans le cœur des célestes. Les plus retors des prédicateurs n'hésitent pas à faire croire que chaque jour, l'intensité du soleil faiblit...

LE SOLEIL VERT

C'est l'histoire d'une huile, la folène, que l'on vous proposera peut-être d'acheter un jour. Cette huile, produite grâce à une plante de la Roke, est vendue assez cher dans de toutes petites fioles. Son pouvoir ? Faire apparaître, en la répandant dans l'Obscur, un soleil vert capable d'illuminer quelques heures votre campement, une flammèche glauque et vacillante. Ce feu follet, c'est l'âme des morts : la folène provoquerait dans le sol une curieuse réaction chimique qui activerait la décomposition des cadavres et en tirerait ce gaz à la combustion verdâtre. Le soleil vert apparaît du coup comme une source intarissable, une énergie illimitée fournie par les milliards de morts du Grand Cataclysme.

Selon les légendes, des communautés de l'Obscur ont fait du phénomène une religion et un mode de vie. Elles vivent sur les anciens charniers, persuadées qu'à chaque flammèche allumée, une âme est non seulement sauvée, mais qu'elle brûle de rejoindre le Soleil Vert. On nomme dès lors par ce nom, non plus la pâle lumière issue de la combustion, mais un véritable soleil qui, un jour, apparaîtra dans le ciel pour éclairer Sombre-Terre. Peut-être ce jour adviendra-t-il quand toutes les âmes des défunts auront été libérées...

D'autres variantes prêtent au soleil vert des vertus hypnotiques. Les shankréatures et les contaminés seraient fascinés par la flamme, et quelques marcheurs jurent sur Solaar, les Runkas et Gaïa, qu'ils doivent ainsi leur vie à la folène. Ils en ont d'ailleurs sûrement à vous vendre.

LE PREMIER MARCHEUR

C'était en l'an 10, peut-être en l'an 20. Le premier marcheur arriva au pied d'un tout jeune stallite. Et les célestes lui refusèrent l'entrée. Il alla jusqu'à un second. Et les célestes lui refusèrent l'entrée. Au troisième stallite qu'il parvint à rejoindre, les célestes ne lui parlèrent même pas, et lui jetèrent pour toute réponse de l'huile bouillante du haut de leurs remparts. Le premier marcheur maudit alors Solaar, qui le damna en retour et le condamna à errer sans fin dans l'Obscur. Il y marche encore aujourd'hui. Peut-être le croiserez-vous dans une halte. Mieux vaut là qu'aux portes d'un stallite : s'il parvenait à y entrer, il provoquerait le courroux de Solaar et la destruction de la cité.

LE VENT D'AURÉOLE

Les vents et les courants marins sont propices à bien des histoires. Le vent de malheur est connu dans la Roke, par exemple, pour rendre les marcheurs fous de sa force et de son cri incessant. À l'inverse, d'autres vents, d'autres lames de fonds, sont supposés, si vous arrivez à les saisir et à en profiter, vous emmener d'un souffle jusqu'à votre destination. Le vent d'Auréole est le plus mythique de ses courants : il parcourrait tout Sombre-Terre, et l'encerclerait comme un anneau, comme une autoroute capable de vous mener à n'importe quelle longitude de la planète. Nul ne l'a encore décelé.

LA TERRE CREUSE

Avant même que l'existence des Runkas soit révélée aux hommes, nombreux sont les hérétiques qui pensaient que Solaar

était enfermé dans la Terre, qu'il était piégé sous la croûte terrestre, tel un morceau de charbon attendant de redevenir diamant. Les récits concernant les tombeaux à rêve ont amplifié la croyance en cette terre creuse, tout comme les paraboles associées à Gaïa. Pour beaucoup, sous nos pieds, se cache un paradis préservé, un jardin magnifique et immense, que l'on peut rejoindre en plongeant dans les plus profondes des failles.

C'est ainsi qu'un marcheur, Akil, atteignit Eldena. Alors qu'il parcourait la Roke, il tomba dans un trou si profond que sa chute dura plusieurs heures. Miracle, c'est sur un tapis de fleurs qu'il se réceptionna. Des jours et des jours, il vécut dans un immense jardin, avant de ressortir par un boyau de diamant et de rejoindre la surface : il était sur Eldena, et venait de découvrir le plus agréable des raccourcis !

LE PHÉNIX

« ... Alors Solaar reprendra corps. Du feu des âmes renaîtra le Phénix. Il s'avancera dans l'Obscur pour pourfendre le noir-nuage et plonger les ténèbres dans l'oubli. Intrépide, juste et courageux, il se voilera d'oripeaux, il sera décrié et honni, avant d'endosser un manteau d'estime dans un geste si princier qu'il soulèvera les cendres du monde et en rallumera la flamme. »

Bien des stallites ont pour mythe fondateur un héros de lumière qui perça lui-même le noir-nuage. Beaucoup croient à la résurrection de cette incarnation de Solaar, qui prend parfois le nom de Phénix. Celui-ci serait, selon beaucoup de témoins, déjà apparu durant la guerre des Syrthes... Vous trouverez aussi dans chaque stallite ainsi fondé au moins une lignée qui se réclame descendante du héros mythique.

LES TERRES DE LUMIÈRE

La croyance dans les terres de lumière est beaucoup plus vive depuis le début de l'ère du contact. Auparavant, les récits consacrés à ces enclaves baignées toutes entières par Solaar, se confondaient avec les histoires touchant à l'Avant, ce paradis perdu qui fût l'âge d'or de l'homme. Pour beaucoup, et ils ont peut-être raison, les terres de lumière sont bien réelles. Peut-être s'agit-il du Toit du monde, ces montagnes qui, d'après les anté-quaïres, devraient se trouver au-dessus du noir-nuage. Ou des Terres Australes, si éloignées du Shankr qu'il n'a pu les contaminer.

En fait, les terres de lumière peuvent prendre, dans l'imagination des conteurs et dans le désir des pilotes, bien des formes. C'est là le récit d'une ville qui aurait basculé, intacte, dans une grotte, et se serait maintenue telle quelle depuis l'Avant sous les auspices d'un soleil artificiel. C'est la description d'une tour, d'une aiguille si haute qu'elle rejoint le noir-nuage et se retrouve

du coup baignée par la lumière du soleil. C'est encore l'histoire d'un Runka pas encore réveillé, ou pas encore découvert, qui attend d'éclairer de sa force un nouveau refuge. Peu importe à quoi ressemblent les terres de lumière : ce qui compte, c'est les rejoindre !

LES ALBINOS

Les albinos, qu'ils s'agissent d'hommes ou d'animaux, ont toujours fasciné les habitants de Sombre-Terre. Certains les croient dès la naissance touchés par Solaar, d'autres y voient la marque d'une infamie. C'est souvent le cas des marcheurs : nul n'avance en blanc dans l'Obscur sans s'être d'abord acoquiné avec le Shankr ! Et c'est vrai que les créatures albinos s'avèrent souvent plus dangereuses, plus intelligentes et plus effrayantes que les autres. Les témoignages pullulent. Il y a ce troupeau d'urikans de plusieurs milliers de têtes, mené par un urikan blanc, capable dans la furie de son avancée de broyer une armée en marche. Il y a cette hyène albinos, qui le temps d'une longue traque, décima une caravane entière, homme après homme, comme si elle avait suivi tranquillement son garde-manger. Ces êtres déclenchent souvent une peur irraisonnée, et par ricochet, les êtres humains albinos sont vus comme intouchables, dangereux ou maudits.

LES MEILLEURS

Les plus redoutables guerriers de Sombre-Terre se reconnaissent aisément : ils ont de la lave dans les veines, et blesser un de ces Meilleurs ne se fait pas sans risquer d'être brûlé par son sang. Cette légende est extraordinairement tenace, sans qu'on sache bien s'il s'agit d'un mythe associé aux adeptes de Gaïa ou à ceux de l'Alliance Runka. Dans le cas de ces derniers, la légende précise que les Meilleurs ne seraient pas pour rien dans la découverte de l'alliage céleste. Eux seuls pouvaient aller le quérir...

LES VERS CATACLYSMES

Sombre-Terre est secouée régulièrement par de nombreux tremblements de terre, qui sont la suite du bouleversement tellurique sans précédent que fut le Grand Cataclysme. Mais pour les hommes, ces secousses sismiques sont le fait de vers, immenses et chthoniens, qui parcourent les entrailles de la Terre en se nourrissant de roches.

Un nourrisseur aurait un jour croisé la route d'un de ces vers, sans doute blessé par l'un de ces congénères. Il le soigna, et réussit à dompter la créature aveugle, au point de la maintenir à la surface. Il parcourt depuis l'Obscur sur ce destrier tellurique, et ouvre des routes en fendant les montagnes.

LES MARCHEURS D'ÉCUME

Milieu encore peu exploré, le monde marin est propice à bien des fantômes. Des monstres gigantesques, capables d'avaloir n'importe quel vaisseau sans même s'en rendre compte, aux tourbillons permanents qui happent les bateaux tout aussi vite, les eaux-sombres font peur.

Mais certains pourtant vivaient là, au milieu des océans. Le récit part d'un constat : dans bien des endroits, les mers sont recouvertes d'un épais manteau fait d'une matière si visqueuse et caoutchouteuse que les vaisseaux doivent se doter de proues d'acier effilé capable de la fendre. Ce manteau est si solide que l'on pourrait marcher dessus... Ce que faisaient les marcheurs d'écumes, peuple pêcheur et nomade de ces contrées marines.

ESTAN & LISIK

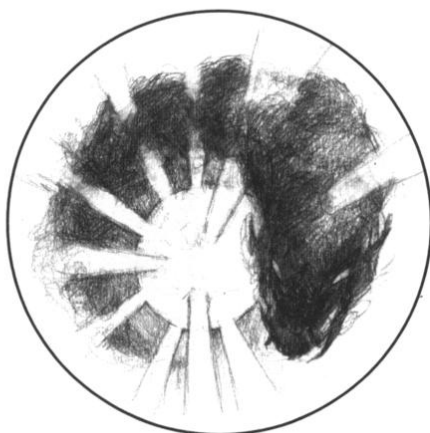
Chaque marcheur, chaque homme en Sombre-Terre, a une flamme intérieure, un cœur de lumière qui perdure au-delà de sa

mort. Les marcheurs enterrés dans l'Obscur renaissent ainsi souvent sous forme d'animaux de compagnie - qui n'a pas reconnu un vieux compagnon de marche dans la fidélité d'un ours ou d'un rapazz ? Ce cœur de lumière est aussi ce que tente de dévorer à tout prix l'archessence shankr quand elle vous contamine.

L'histoire d'Estan et Lisik s'ouvre sur la résonance et l'embrasement de deux de ces cœurs, dans un feu appelé amour. Lisik était fort gironde, Estan puissant et fier. Ils allaient par monts et par vaux, contre vents et marées, dans tout l'Obscur, en reine gitane et en roi bohémien de tous les marcheurs. Mais Estan disparut un jour, emporté par une maraude.

Lisik retrouva les maraudeurs, et les tua un par un sans qu'aucun ne lui donne de nouvelle de son homme. Elle fouilla l'Obscur, en retourna chaque pierre, en interrogeant et en tuant chaque monstre qu'elle délogeait. Nul ne savait où se trouvait Estan, et vint le jour où Lisik se trouva face à la dernière créature encore vivante en l'Obscur, un voulpe.

Derrière lui, se terrait une ombre. C'était Estan. Touché par la nuit, contaminé, il éructait comme une bête, mais reconnut quand même la belle Lisik. Il rampa jusqu'à elle, en l'implorant de mettre fin à son tourment. Mais Lisik, de sa lame, s'ouvrit la poitrine et en sortit son cœur de lumière qui n'avait cessé de croître toutes ces années. Elle l'offrit à son amant déchu, qui à son contact retrouva vie et conscience. Ils s'étreignirent une dernière fois avant qu'elle ne s'effondre morte. Estan pleura tant, que quand il vit arriver le dernier voulpe de Sombre-Terre, il lui tendit sa gorge. Le voulpe se repa alors du cœur de lumière des deux amants, et enfanta à nouveau toutes les créatures de l'Obscur pourfendues par Lisik.





Enfin, j'ai vu chanter Albine. Je me suis, comme les autres, enflammé pour les destins brisés, flamboyants, uniques ou si communs qu'elle nous a conté. Elle est la voix de ce monde... le plus misérable devient légende par sa grâce.

CHAPITRE 5

LES FIGURES LÉGENDAIRES

ALLIANTE CASCATELLE



Le meilleur combattant de Sombre-Terre, celui que l'on aimerait défier pour prouver, en vain, sa valeur, est aujourd'hui une femme : la baronne Alianante Cascatelle. Fièrre, inaccessible, arrogante et sublime, la très belle et rousse Alianante est née à Phénice. Dans ses veines coulerait le sang même du fondateur du stallite - le Phénix, une incarnation de Solaar. Ce qui valut à la belle une enfance infernale dans la baronnie Cascatelle. Sa famille vivait, au sein d'un triste château d'eau, dans une autarcie putréfiée. Les origines d'Alianante étaient ressassées sans fin à l'occasion de dangereuses mélodies familiales.

Alianante se mit à manier les armes pour échapper aux limites de cet univers, et en fit s'effondrer l'ordre tricentenaire sa majorité venue. La guerre la sauva : c'est quand Phénice se souleva pour partir en guerre jusqu'à Istan & Nople, qu'Alianante put forcer les barreaux de sa prison. La petite-fille du Phénix se devait d'aller au combat... Elle qui refusait d'assumer l'échafaudage mensonger de

ALLIANTE CASCATELLE

Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 5, Sauter 2
Force 2 / Forcer 2, Lancer 4
Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 3, Sprinter 3
Prestance 4 / Impressionner 4, Influencer 3, Séduire 5
Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 5
Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 2
Trempe 4 / Motiver 4, Résister 5, Surmonter 4

Arts Martiaux 4 / Article 5, Poignard courbé 5, Fortépée 6, Pistol à ruego 4
Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Représentation 2
Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (gardiens du feu) 6, Légendes 4, Lettres 2, Intendance 4, Religion 2, Région (Chaudron des Enfers) 2, Runkas 2, Shankréatures 2
Survie 4 / Animaux : Cerbères 3, Milieux : Ruines 3, Montagnes 3, Chaos 3, Marais 2, Mortezones 2, Pistage 2, Premiers soins 2
Techniques 2 / Métal 2, Corps 1

Armes :
 Article : Dommages +1
 Poignard courbé : Dommages +1
 Fortépée : Dommages +4, Défense +2, Enc 1
 Pistol à ruego : Dommages +6
Armure : Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources
 Vie : 14
 Énergie : 11
 Renommée : Rang 5 - Éminente (300 points)

son ascendance fut rattrapée par la légende. Elle ne la quitta plus. Commandore dans l'armée phénicienne, elle fit preuve d'une poigne et d'un courage tels que beaucoup se persuadèrent qu'elle était bien bénie par Solaar. Revenue à la vie civile, Alianante est devenue marcheur, chasseresse et maîtresse d'armes. Mercenaire, elle peut à ce jour réclamer des gages sans égal... En attendant de trouver une cause à la hauteur de son destin.

ALBINE

Agilité 4 / Esquiver 4, Sauter 5
Force 2
Hargne 2 / Supporter 3
Mouvement 4 / Grimper 3, Nager 2, Sprinter 2
Prestance 4 / Influencer 4, Séduire 5
Résistance 3 / Endurer 3
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 4
Trempe 2 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 3

Arts Martiaux 2 / Dague 4
Communication 4 / Éloquence 3, Empathie 5, Représentation 6
Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Fouineurs) 4, Légendes 4, Lettres 2, Religion 3, Région (Nâh) 5, Runkas 1, Gaïa 1, Histoire 4
Survie 3 / Premiers soins 3
Techniques 2

Armes :
 Dague : Dommages +1
Armure : Nulle

Ressources
 Vie : 13
 Énergie : 7
 Renommée : Rang 5 - Éminente (350 points)

ALBINE

Albine est sans aucun doute la plus grande chanteuse qu'ait jamais connu Sombre-Terre. L'almée est vénérée comme une quasi-divinité dans le stallite de Nâh, dont elle est originaire. Et sa réputation traverse petit à petit les frontières : Albine chante le destin de toute l'humanité, et fait pleurer les célestes en évoquant le destin des plus pauvres et des plus maudits. Sa voix sublime est mise en valeur par la musique transcendante qui l'accompagne, alors que sa danse hypnotique est servie par les rondeurs généreuses de son corps épanoui.

À Nâh, elle peut destituer un dignitaire d'une chanson, et soulever le stallite d'un refrain. Intouchable, aimée, Albine profite de l'ère du contact pour entamer une « tournée » dans les stallites de la Roke, et peut-être au-delà. Les partisans de la voie de l'homme en feraient bien leur oriflamme, mais la chanteuse a

trop vécu pour se laisser leurrer par une quelconque cause. C'est aussi là la force de ses chansons : bringuebalée de riches soupriants en puissants courtisans, effarée par bien des secrets et bien des bassesses, Albine s'avance en scène le cœur déjà meurtri et mène sa vie au rythme de ses plus beaux chants. Elle les entame à chaque fois comme s'ils étaient son propre requiem, au son des tambourins endiablés et d'une cithare virtuose. La dame est un déjà un mythe.

ATTIKA D'AMBRE

Agilité 3 / **Esquiver** 3

Force 2

Hargne 2 / **Supporter** 5

Mouvement 4 / **Sprinter** 3

Prestance 4 / **Influencer** 5, **Séduire** 4

Résistance 3 / **Contrôler** 4, **Endurer** 4, **Régénérer** 6

Sens 4 / **Chercher** 5, **Percevoir** 5, **S'orienter** 4

Trempe 4 / **Motiver** 5, **Résister** 5, **Surmonter** 4

Arts Martiaux 2 / **Poignard** 4

Communication 4 / **Éloquence** 4, **Empathie** 5, **Représentation** 3

Érudition 4 / **Avant** 4, **Coutumes (prôneurs)** 4, **Légendes** 4, **Lettres** 5, **Intendance** 3, **Religion** 5, **Runkas** 5, **Shankréatures** 1, **Gaïa** 1, **Histoire** 3

Survie 3 / **Pistage** 3, **Premiers soins** 3

Techniques 3 / **Métal** 2, **Bois** 2, **Pierre** 1, **Verre** 2, **Corps** 3, **Vapeur** 1, **Huiles** 3, **Antech** 1

Armes :

Dague : Dommages +1

Armure : Vêtements épais (Protection 1)

Voie : Alliance Runka (Statut 5 – Légit)

Pouvoirs runkas

Persuasion

Motivation

Télékinésie

Murmure éclairant

Illuminer un objet

Rayon lumineux

Illusion

Contrôle physiologique

Soigner une blessure

Consumer la Darkessence

Stellaire

Aldebaran

Aldebaran

Aldebaran

Aldebaran

Antarès

Antarès

Antarès

Lyre

Lyre

Markab

Maîtrise

6

5

5

3

4

5

2

3

3

2

Ressources

Vie : 14

Énergie : 12

Énergie Runka : 12 (Récupération : 1 / 5 heures)

Renommée : Rang 4 - Glorieuse (200 points)

ATTIKA D'AMBRE

À 27 ans, Attika semble en avoir 20, tant elle irradie de jeunesse et, a priori, d'innocence. Blonde, douce, habillée de blanc, elle tranche avec la crasse commune à Sombre-Terre. Elle parle d'une voix tranquille et fluette, tandis que ses gestes semblent emprisonnés dans un ralenti qui fait de chacun de ses mouvements une ode à la fragilité. Attika ne l'est pourtant pas, bien au contraire. Elle est radieuse. Si elle est avenante, elle semble lointaine, peu préoccupée du sort des uns et des autres, comme si elle faisait de la vie une donnée purement objective.

Attika est aussi la première née, et nombreux la prirent pour une nouvelle Eve. Elle a vu le jour en 293, d'une mère marcheuse et d'un père qui fut l'un des tous premiers à recevoir l'alliage céleste. Symbole d'une nouvelle ère, et curiosité pour beaucoup, elle a été enlevée à ses parents et élevée avec le plus grand soin par les Initiés. Sous la protection de l'Alliance, Attika d'Ambre mène aujourd'hui pour les Maisons, de nombreuses missions diplomatiques, avec une raison et une détermination presque inquiétantes. Dernier détail : elle ignore l'existence de son frère, Lucéphore.

CHAGRINE

Chagraine est une Initiée de 25 ans, ni belle ni laide, mais intrigante et mystérieuse. Elle parcourt l'Obscur au nom du Sidhe, cette volonté de l'Alliance de distiller en Sombre-Terre les savoirs de l'Avant préservés par les Maisons. L'Alliance négocie en effet ces connaissances, fort discrètement, auprès des stallites et des compagnies. En échange, elle réclame souvent la réalisation d'un objectif des Initiés ou un bouleversement propre à servir sa cause. Chagraine intervient alors, en conseillère toute puissante.

Froide, sèche, Chagraine semble comme perdue dans ses livres et ses parchemins. Elle paraît du coup calculatrice, là où elle est surtout inapte au contact humain. Terrorisée par l'Obscur, tétanisée face aux manifestations du Shankr, chaque voyage est pour elle un enfer. Mais la charge que lui a confiée l'Alliance est telle qu'elle parvient à masquer ses appréhensions. Chagraine n'est pas son vrai nom, mais elle a fini par l'accepter. Il lui va plutôt bien en ce monde. Elle vit de toute façon dans l'Avant.

CHE MANÉGO

Che Manégo, le fameux et célèbre Che Manégo ! Le manchot dandy, le marcheur issu des hautes marches de Phénice, l'indécrottable railleur du pouvoir, l'encyclopédiste, l'homme aux mille contes iconoclastes, le phraseur au larynx détruit ! Né richissime, Che Manégo devint marcheur en haillons. Puis il fut Commandore au sein de La Croisade de la Ville Mouvement, avant de longtemps subir l'anathème qu'entraîna sa désertion. Mais il rebondit

encore, en fondant des haltes, des dispensaires, et en réalisant son rêve : fabriquer un dirigeable.

Che Manégo commence à vieillir, mais il peut être fier de sa vie. Il est aujourd'hui à la tête de la compagnie de la Nuit-Horizon. Cent dirigeables, bien plus d'hommes, et une fraternité sans égale. La compagnie est plus qu'un défi technique, elle est le fer de lance de la voie de l'homme et la concrétisation de la volonté et des rêves du Che. Immensément respecté par les marcheurs, plutôt détesté des célestes et des Initiés, Che Manégo fait partie de ceux qui ont changé la donne en Sombre-Terre, et qui vivent encore avec passion les révolutions qu'ils ont provoquées.

CHAGRINE

Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 2

Force 2 / Lancer 1

Hargne 2 / Surprendre 2

Mouvement 2

Prestance 2 / Influencer 3, Séduire 2

Résistance 2 / Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 3

Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 2, S'orienter 1

Trempe 2 / Motiver 1

Arts Martiaux 2 / Katar 3

Communication 2 / Éloquence 1, Représentation 2

Érudition 4 / Avant 6, Coutumes (Prôneurs) 3, Légendes 4, Lettres 5, Religion 3, Runkas 5, Shankréatures 1, Gaïa 1, Histoire 3

Survie 1 / Premiers soins 2

Techniques 3 / Verre 2, Corps 2, Vapeur 2, Électricité 2, Huiles 2, Antech 4

Armes :

Katar : Dommages +2, Défense +1

Armure : Vêtements renforcés (Protection 1)

Voie : Alliance Runka (Statut 5 – Légat)

Pouvoirs runkas	Stellaire	Maîtrise
Perception accrue	Orion	5
Conscience cosmique	Orion	6
Détecter les mensonges	Orion	5
Sens du danger	Orion	2
Concentration	Sirius	4
Apaiser la colère	Sirius	4
Cocon runka	Markab	3
Décontamination	Markab	3
Illuminer un objet	Antarès	2

Ressources

Vie : 11

Énergie : 5

Énergie Runka : 8 (Récupération : 1 / 5 heures)

Renommée : Rang 4 - Glorieuse (170 points)

CHE MANÉGO

Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 2

Force 2 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 2

Hargne 2 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 3

Mouvement 2 / Grimper 2, Nager 2, Sprinter 1

Prestance 4 / Impressionner 3, Influencer 6, Séduire 6

Résistance 2 / Contrôler 5, Endurer 2, Régénérer 4

Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 4

Trempe 3 / Motiver 5, Résister 4, Surmonter 4

Arts Martiaux 3 / Palache 5

Communication 4 / Éloquence 6, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 4

Érudition 4 / Avant 3, Coutumes (marcheurs) 5, Légendes 4, Lettres 6, Région : Chaudron des Enfers 4, Solaria3, Asia 3, Runkas 1, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 5

Survie 3 / Animaux : Voulpes 2, Milieux : Tous : 5, Pistage 4, Premiers soins 2

Techniques 4 / Métal 3, Corps 2, Vapeur 3, Électricité 1, Huiles 3, Vents 5, Antech 3, Explosifs 2, Crochetage 2, Véhicule Aérien 6, Vaisseau 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :

Palache : Dommages +2, Défense +2

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Ressources

Vie : 11

Énergie : 8

Renommée : Rang 6 - Légendaire (450 points)

CHEN DIOP

Venu d'Asia, Chen Diop est peut-être le meilleur dresseur au monde. Adeptes de Gaïa, c'est un routier hors du commun et un nourrisseur d'exception. D'une patience infinie, il épuise, nourrit, soumet et dresse urs, rapazz, voutpes, cerbères... Et bien d'autres, des pires fauves aux bestiaux les plus dociles. Mais il tisse aussi avec eux des relations plus fortes, plus étranges. Des liens tels qu'on ne lui achète pas une bête sans sacrifier à de nombreux rites. Chen Diop ne vous vend pas un animal, il le convainc de vous accepter et de vous prendre pour maître. Beaucoup sont repartis bredouilles, jugés inaptes. La question du prix - élevé - n'est que secondaire.

Chen Diop voyage ainsi entouré d'une ménagerie incongrue, tant y cohabitent des créatures contraires. Ce zoo est sans conteste sa meilleure arme, et Chen voyage souvent seul, se sentant avec ses animaux plus en sûreté qu'avec n'importe quelle fraternité de marcheurs. Il traverse ainsi les continents à la recherche des compagnons qui - selon lui - l'attendent. Il se dit guidé par ses seuls songes, par d'étranges courants du destin, qui lui font croiser les animaux qu'il prendra en charge.

CHEN DIOP

Agilité 4 / Camoufler 4, Esquiver 6, Sauter 4
Force 3 / Forcer 4, Lancer 4, Porter 2
Hargne 3 / Agresser 5, Supporter 5, Surprendre 5
Mouvement 4 / Grimper 5, Nager 4, Sprinter 5
Prestance 3 / Impressionner 5, Influencer 3, Séduire 2
Résistance 3 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 5
Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 4
Trempe 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 2

Arts Martiaux 3 / Laniard 6, Trident 4
Communication 3 / Empathie 5, Marchandage 5
Érudition 2 / Coutumes (nourrisseurs) 5, Région (Asia) 4, Runkas 1, Shankréatures 1, Gaïa 5
Survie 3 / Animaux : Cerbères 6, Urs 6, Rapazz 6, Voulpes 6, Autres : 5, Végétaux : Rueg 3, Champignons 3, Essences rares 5, Milieux : Tous 4, Pistage 6, Premiers soins 5
Techniques 3 / Bois 2, Corps 4

Armes :

Laniard : Dommages +2
 Trident : Dommages +4, Défense +2, Enc. 1
Armure : Cuir complet (Protection 2)

Pouvoirs de la Sève Gaïa

Choix 1 : Voie animale
 Choix 2 : Voie empathique
 Choix 3 : Voie du corps
 Choix 4 : Voie de la terre
 Choix 5 : Voie végétale

Ressources

Vie : 14
 Énergie : 9
 Renommée : Rang 6 - Légendaire (410 points)

HOPE SAND

Elle a tout du marcheur, l'allure, l'équipement, les tics. Elle est dans l'Obscur aussi à l'aise que n'importe quel vieux routard, mais elle aime autant traîner dans les chantiers, dans les verrières des nourrisseurs ou les bric-à-brac des célestes. Hope Sand est antéquaïre, l'une des plus brillantes. Elle est capable de longuement préparer dans les livres de l'Avant un voyage, et de se fier à sa bonne étoile une fois dans l'Obscur. Une part de sa légende naissante repose sur la kalachnikov qu'elle porte en bandoulière. Mais ce sont surtout ses inventions qui lui valent sa réputation.

Dotée d'une imagination folle, elle sait trouver aux objets de l'Avant des utilisations concrètes, souvent incongrues si l'on sait à quoi servaient à l'origine ces restes de l'ancien monde. Hope invente, réinvente, pour que ses artefacts se diffusent, se répandent, changent la vie de tous et déjouent l'Obscur. On peut presque la suivre à la trace de stallite en stallite, tant elle égrène, derrière elle, objets et solutions. Et puis, elle sait confronter les mondes. Elle n'hésite pas à rencontrer bâtisseurs, nourris-

seurs, marcheurs, fouineurs pour prendre leur avis, les questionner et les convaincre, par son enthousiasme, de travailler ensemble. Reste à dire, pour compléter ce tableau, sa propension à trop traîner dans les assommoirs et à y enchaîner les conquêtes d'un soir.

HOPE SAND

Agilité 3 / Camoufler 4, Esquiver 2
Force 2 / Lancer 2, Porter 2
Hargne 2 / Agresser 3
Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 2, Sprinter 2
Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 3, Séduire 3
Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
Sens 4 / Chercher 6, Percevoir 3, S'orienter 4
Trempe 3 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 2

Arts Martiaux 3 / Falchion 3, Kalachnikov 5
Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 2, Empathie 2, Marchandage 4
Érudition 3 / Avant 5, Coutumes (Bâtisseurs) 4, Légendes 4, Lettres 3, Région : Roke 2, Solaria 3, Asia 2, Runkas 1, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 5
Survie 3 / Animaux : Rats 2, Cerbères 3, Urs 1, Voulpes 2, Milieux : Souterrains 3, Ruines 6, Chaos 3, Pistage 3, Premiers soins 2
Techniques 4 / Métal 4, Bois 2, Pierre 2, Verre 3, Corps 1, Vapeur 2, Électricité 3, Antech 6, Explosifs 2, Crochetage 4

Armes :

Falchion : Dommages +3, Défense +1
 Kalachnikov : Dommages +6 (à +12)
Armure : Cuir complet (Protection 2)

Ressources

Vie : 13
 Énergie : 8
 Renommée : Rang 4 - Glorieuse (180 points)

IZMIR

Il est l'une des fiertés de l'Alliance. Un véritable héros. Un des meilleurs connaisseurs de l'Obscur et de ses bourbiers. Un tueur de shankréatures. Izmir, bel homme au visage éprouvé et durci par les épreuves, croit dur comme fer au Grand Combat à venir. Il s'y prépare et il y œuvre sans relâche. Les songes qui lui vinrent lors de la cérémonie de l'alliage céleste continuent de le guider en Sombre-Terre, et en font le plus loyal et le plus rassurant des frères de marche.

Cela tient peut-être aussi à sa famille, tuée devant lui par les monstres de l'Obscur alors qu'il n'était qu'enfant. Ou aux femmes de sa vie, souvent marcheuses, que la nuit a emportées. C'est là son histoire intime. Les rumeurs parlent plus souvent de ses

IZMIR

Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 3, Sauter 3
Force 3 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 3
Hargne 3 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 2
Mouvement 3 / Grimper 4, Nager 2, Sprinter 3
Prestance 3 / Impressionner 3, Influencer 3, Séduire 4
Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 5
Trempe 3 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 4

Arts Martiaux 3 / Falchion 5

Communication 2 / Éloquence 4, Empathie 2, Marchandage 2

Érudition 2 / Avant 2, Coutumes (gardien du feu) 4, Légendes 2, Lettres 2, Religion 3, Région (Okhaen) 4, Runkas 4, Shankréatures 3, Gaïa 1, Histoire 3

Survie 3 / Animaux : Rats 3, Cerbères 4, Urs 3, Voulpes 3, Milieux : Tous 4, Pistage 4, Premiers soins 3

Techniques 2 / Métal 2, Explosifs 2

Armes :

Falchion : Dommages +4, Défense +1

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Voie : Alliance Runka (Statut 4 – Architecte)

Pouvoirs runkas	Stellaire	Maîtrise
Purification cardiaque	Markab	5
Consumer la Darknessence	Markab	6
Halo anti-radiation	Markab	5
Purifier l'âme	Markab	3
Feu	Alphard	4
Enflammer le métal	Alphard	2
Température	Alphard	4
Force accrue	Achernard	2
Force mentale	Achernard	2

Ressources

Vie : 14

Énergie : 9

Énergie Runka : 9 (Récupération : 1 / 6 heures)

Renommée : Rang 3 - Célèbre (140 points)

exploits, de la découverte du stallite Okhaen, inconnu jusqu'à ce qu'il le trouve. Et de bien d'autres hauts faits que connaissent surtout les Initiés.

GÉRARD JONES

Gérard Jones est né en 2025. C'était un brillant avocat systématique avant une cryogénisation qui lui coûta sa fortune. Éveillé

de son long sommeil en 318 A.P. par un dysfonctionnement du système d'alerte d'un cryocentre miraculé, il découvrit avec effarement Sombre-Terre. Il ne sut comment réveiller la trentaine de survivants endormis près de lui. Armé de pistolets dont il épuisa vite les munitions, il put rejoindre Anacite, non sans avoir perdu son pied gauche dans l'Obscur. Accueilli comme un marcheur un peu fou par les célestes, Gérard Jones finit par entrer en contact avec des antéquaires. Mais l'homme de l'Avant, s'il se souvient de bien des concepts scientifiques, a du mal à les reproduire ou à les mettre en œuvre. Il passe pour une sorte de visionnaire, mi-gourou, mi-aventurier, doté d'un savoir étrange, parfois pratique, souvent inutile.

Gérard ne s'étend guère en explication sur son passé. Seule sa façon de parler et de nombreux mots trahit ses origines particulières - que beaucoup prennent pour exotiques. Il n'a pas tardé à prendre la route, avec sa jambe de fer, à la recherche d'enclaves survivantes ayant elles aussi traversé les siècles. Le choc ne l'a pas laissé indemne, et il se raccroche à une idée fixe : trouver quelqu'un capable d'éveiller ses compagnons toujours cryogénisés. Il croit se souvenir de l'emplacement du cryocentre. La femme de sa vie l'y attend. Mais ne serait-ce pas pur égoïsme que de l'éveiller pour ce cauchemar qu'est devenue la Terre ?

GÉRARD JONES

Agilité 2 / Esquiver 2

Force 2 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 2

Hargne 3 / Agresser 3, Supporter 4, Surprendre 5

Mouvement 1 / Grimper 2, Nager 1, Sprinter 1

Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 2, Séduire 1

Résistance 2 / Endurer 2

Sens 2 / Chercher 5, Percevoir 3

Trempe 4 / Motiver 1, Résister 3, Surmonter 5

Arts Martiaux 2 / Dague 3, Pistol à vapeur 3

Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 1, Marchandage 2

Érudition 4 / Avant 6, Lettres 5

Survie 2 / Pistage 1, Premiers soins 2

Techniques 4 / Métal 3, Bois 5, Pierre 1, Verre 2, Corps 1, Vapeur 4, Électricité 6, Huiles 3, Vents 4, Antech 6, Explosifs 3, Crochetage 3, Véhicule Aérien 3, Vaisseau 2, Sous-marin 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :

Dague : Dommages +1

Pistol à vapeur : Dommages +3

Armure : Vêtements épais (Protection 1)

Ressources

Vie : 12

Énergie : 9

Renommée : Rang 3 – Célèbre (120 points)

LA FLAMME

La Flamme est le meilleur pilote de dirigeables de la compagnie de la Nuit-Horizon. Il est aussi le plus ancien, et le premier d'entre-eux. C'est qu'il fut longtemps un airgonaute téméraire, fasciné par l'idée de voler. Tous les promontoires de son enfance étaient transformés en rampe de lancement pour ses machines incongrues ! Il croisa un jour Che Manégo, devint son ami, et son premier pilote. Un rôle clef, au point que tous les hommes de la compagnie ont juré de sacrifier leur vie pour défendre celle de La Flamme.

Lui ne semble pas y accorder tant d'importance : casse-cou éternel, il met toute son extraordinaire vitalité à défier la mort. Populaire depuis quelques tempêtes et bien des coups de poker face aux vents déchaînés, et aussi grâce à ces élans nocturnes, ce grand rouquin dégingandé use et abuse du privilège que lui confèrent ses cheveux roux. C'est que le signe est souvent distinctif. La Flamme en a fait le prétexte de toutes les extravagances. Enivrant, léger, volatile même, il porte aussi bien son surnom que son nom : Ether.

LA FLAMME

Agilité 3 / Esquiver 3, Sauter 3
Force 2
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
Mouvement 4 / Grimper 3, Sprinter 3
Prestance 4 / Impressionner 6, Séduire 5
Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 4
Sens 3 / Chercher 2, Percevoir 3, S'orienter 5
Trempe 3 / Résister 4

Arts Martiaux 2 / Coquefer 4, Palache 4
Communication 4 / Baratin 5, Éloquence 3, Empathie 3, Marchandage 5, Représentation 6
Érudition 2 / Avant 2, Coutumes (Marcheurs) 2, Lettres 3
Survie 3 / Animaux : Rapazz 3, Planeurs 4, Autres oiseaux : 2, Milieux : Montagnes 4, Marais 3, Noir-nuage 6, Pistage 3
Techniques 2 / Bois 2, Verre 1, Vapeur 2, Vents 5, Véhicule Aérien 6

Armes :
 Coquefer : Dommages +1
 Palache : Dommages +2, Défense +2
Armure : Vêtements renforcés (Protection 1)

Ressources
 Vie : 13
 Énergie : 10
 Renommée : Rang 3 - Célèbre (110 points)

LAUTRIN

Solide comme un roc, grand comme une montagne, Lautrin est au premier abord le plus sûr des hommes. Dès lors que ce grand gaillard noir vous accorde son amitié, vous voilà le plus confiant des hommes. Perspicace, d'une intelligence supérieure, portant un regard assuré et acéré sur le monde, Lautrin est sans conteste un homme d'exception, loyal et franc. Mais l'homme est sans pitié pour ceux qu'il ne considère pas. Né fouineur, Lautrin l'est resté par son machiavélisme, son sens inné de la marche du monde et sa compréhension immédiate des hommes. Il juge vite et bien. Et s'il fait illusion sans mal dans les hautes sphères célestes et qu'il a du répondant face à bien des marcheurs, c'est qu'il est à la fois homme de pouvoir et malandrin.

Lautrin est dans son stallite, Kathar, quasiment un roi. Mais un roi occulte : il est à la tête de la plus extraordinaire coalition de forbans de Sombre-Terre. Une association plus qu'une organisation, une fraternité plus qu'une mafia, même si l'honneur y joue son rôle. Il se présente à vous sous les traits, un jour, d'un honnête bâtisseur, mais vous le recroiserez peut-être vaniteux prôneur si les gardiens du feu l'ont démasqué entre temps - sans évidemment en venir à bout. Habile combattant, mais surtout doté d'une incroyable pertinence, il peut mener quiconque au pouvoir. Quant à lui, seul l'amitié, le défi et le jeu de la vie l'intéressent. Habitué à faire fortune et à vivre pauvre après de joyeuses entre-

LAUTRIN

Agilité 3 / Camoufler 5, Esquiver 3, Sauter 3
Force 4 / Forcer 4, Lancer 2, Porter 5
Hargne 3 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 5
Mouvement 3 / Grimper 4, Sprinter 3
Prestance 2 / Impressionner 4, Influencer 3, Séduire 2
Résistance 4 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3
Sens 3 / Chercher 5, Percevoir 2, S'orienter 2
Trempe 3 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 3

Arts Martiaux 3 / Katar 6
Communication 2 / Baratin 5, Éloquence 3, Empathie 3, Marchandage 3
Érudition 2 / Coutumes (fouineurs) 6, Légendes 2, Région (Kathar) 5
Survie 3 / Animaux : Rats 6, Cerbères 2, Végétaux : Champignons 2, Milieux : Souterrains 3, Ruines 5, Pistage 4, Premiers soins 2
Techniques 2 / Métal 1, Pierre 1, Corps 2, Crochetage 4

Armes :
 Katar : Dommages +4, Défense +1
Armure : Vêtements renforcés (Protection 1)

Ressources
 Vie : 16
 Énergie : 9
 Renommée : Rang 3 - Célèbre (140 points)

prises, il peut d'un coup de poker et de son charisme changer les destins. L'ère du contact lui va à ravir : son réseau s'étend, ses caches se multiplient, et partout des fouineurs l'attendent, le respectent et l'aiment.

LETHO GDANZ

Hiératique, élané, Letho Gdanz mesure plus de deux mètres. L'homme se tient droit, et semble de ses grands yeux bleus jeter un regard dédaigneux d'entomologiste sur les autres. Son visage émacié, son nez comme un bec, sa corpulence sèche, sa rigueur apparente, lui font un physique d'aigle, que ne dément sa parole brève, claire, et galvanisante. Letho Gdanz a l'allure militaire et l'assurance des puissants. Sans hasard : il a déjà été habité et enivré par le pouvoir. Il fut le plus jeune commandant de l'armée Phénicienne, avant d'en devenir le premier bellâtre, et de mener pour le stallite éternel la guerre des Syrthes. Son retour ne fut pas aussi victorieux qu'il l'espérait. Les anciens combattants furent

souvent abandonnés à la misère et quant à lui, les puissants s'en défiaient et s'en méfiaient. Des troubles l'ont forcé il y a peu à quitter Phénice. Il n'est pas parti seul : une centaine d'hommes dévoués corps et âmes, anciens « purs » de sa garde prétorienne, l'ont suivi, trop heureux de rejoindre et fonder la compagnie Gdanz. Ils viennent avec lui d'accomplir l'impossible : ils ont rejoint Eldena depuis la Roke sur un vaisseau, en traversant les eaux sombres. Gdanz est plus qu'une légende : il est déjà plusieurs pages de l'histoire de Sombre-Terre.

LETHO GDANZ

Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 2
Force 3 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 3
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 4
Mouvement 3 / Grimper 4, Nager 5, Sprinter 2
Prestance 4 / Impressionner 5, Influencer 6, Séduire 3
Résistance 4 / Contrôler 5, Endurer 6, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 5, Percevoir 4, S'orienter 5
Trempe 4 / Motiver 6, Résister 5, Surmonter 5

Arts Martiaux 4 / Article 3, Fachion 4, Fortépée 6, Pistol à rug 4
Communication 4 / Éloquence 5, Représentation 4
Érudition 3 / Avant 3, Coutumes (Gardiens du feu) 6, Légendes 4, Lettres 3, Intendance 5, Religion 4, Région : Chaudron des Enfers 3, Océan Atlantique 3, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 3
Survie 3 / Animaux : Cerbères 4, Insectes 6, Voulpes 3, Milieux : Mers 4, autres : 3, Pistage 3, Premiers soins 2
Techniques 2 / Métal 2, Bois 5, Vapeur 2, Électricité 1, Vents 3, Vaisseau 5, Véhicule terrestre à vapeur 5

Armes :
 Article : Dommages +2
 Fachion : Dommages +4, Défense +1
 Fortépée : Dommages +5, Défense +2, Enc. 1
 Pistol à Rug : Dommages +6
Armure : Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources
 Vie : 17
 Énergie : 11
 Renommée : Rang 6 – Légendaire (420 points)

L'HERMINE

Agilité 3 / Esquiver 5, Sauter 3
Force 3 / Forcer 4, Lancer 4
Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 6
Mouvement 3 / Nager 3, Sprinter 2
Prestance 5 / Impressionner 6, Influencer 6, Séduire 6
Résistance 7 / Contrôler 6, Endurer 6, Régénérer 6
Sens 4 / Chercher 6, Percevoir 2, S'orienter 2
Trempe 4 / Motiver 6, Résister 6, Surmonter 6

Arts Martiaux 3
Communication 4 / Éloquence 6, Empathie 5, Représentation 5
Érudition 4 / Avant 4, Coutumes (Prôneurs) 6, Légendes 6, Lettres 5, Intendance 5, Religion 6, Région : Chaudron des Enfers 3, Syrthes 3, Runkas 6, Shankréatures 4, Gaïa 1, Histoire 3
Survie 3 / Premiers soins 6
Techniques 3 / Corps 6, Huiles 3

Armes : —
Armure : Complète en métal (Protection 4)

Voie : Alliance Runka (Statut 6 – Avatar)

Pouvoirs runkas	Stellaire	Maîtrise
Purification cardiaque	Markab	6
Cocon runka	Markab	6
Consumer la Darkessence	Markab	6
Décontamination	Markab	6
Purifier l'âme	Markab	6
Persuasion	Aldebaran	5
Motivation	Aldebaran	5
Télékinésie	Aldebaran	5
Murmure éclairant	Aldebaran	5
Obéissance	Fomalhaut	4
Organisation	Fomalhaut	4
Discipliner les éléments	Fomalhaut	4
Force mentale	Achernard	3
Puissance martiale	Achernard	3

Ressources
 Vie : 22
 Énergie : 20
 Énergie Runka : 12 (Récupération : 1 / 4 heures)
 Renommée : Rang 6 – Légendaire (410 points)

L'HERMINE

Dans l'Obscur, le blanc porte malheur. L'Hermine s'en moque, il est albinos et se drape d'une longue cape immaculée. Il n'a de toute façon que peu à voir avec le commun des mortels : il est Élu. Il est de ceux dont les Initiés ont fébrilement guetté la naissance. Les cheveux ras, le nez plat, L'Hermine a deux yeux rouges, comme des braises, qui éclairent son visage de noir à la peau dépigmentée, comme brûlée.

Ses nombreux pouvoirs le rendent presque intouchable - et incompréhensible. L'Hermine est au-delà du destin des hommes : il manipule et comprend les forces Runkas comme nul autre. Il marche aux côtés de l'Alliance, sans être à sa tête, mais en pouvant y dicter ses volontés. Il fut l'artisan secret de la guerre de Syrthes, à l'origine, au moins sur la Roke, du développement technique actuel. Il a traversé Eldena, rejoint Asia. On ne lui connaît pas d'amis, mais il peut s'enorgueillir de côtoyer tous les puissants de ce monde. Partout le Konkal le traque, mais L'Hermine est toujours là où on ne l'attend pas, en train de tisser une lutte, de fomenter une révolution, et de manipuler les forces et les destins. On le voit arriver avec crainte, respect, et on sait qu'il est oiseau de mauvais augure... Le Grand Combat n'est pas une affaire joyeuse.

LINUS THORDSTRÖM

La barbe fière, l'œil comme un brasier, la verve haute, la voix forte, la colère juste, l'indignation toujours vive, Linus Thordström est un peu la conscience de ces temps de changements. Prôneur, conteur hors pair, il tient avec ses récits, parfois recopiés sur de beaux livres de ruego, la chronique de Sombre-Terre. Les défis, les choix, les destins des hommes y sont mis en exergue, et toujours Linus prône la révolte et le questionnement. Il est de ces hommes qui ne vous laissent pas asséner de dangereuses banalités, qui vous forcent à peser vos mots et à assumer vos actes.

Actif lui aussi, il met son éloquence au service de bien des combats. Des hommes sont en péril, esclaves d'un pouvoir autoritaire : Linus fera tout pour lever une armée ou organiser un complot. Une guerre civile est sur le point d'éclater chez les célestes : il l'interrompt en rappelant ce qu'est l'Obscur et ce qu'il exige de fraternité et d'union. Thordström a aussi ses plaies intérieures, que son génie a peut-être provoquées : il y a ses femmes, ses enfants abandonnés au fil des exils, ses amis rejetés le temps d'une querelle. Et il y a la haine que son talent et son intransigence génèrent partout où il va. D'autant qu'entre la voie de l'homme, celle de l'Alliance ou de Gaïa, Linus n'a pas choisi : il se situe au-delà. Une attitude bien prétentieuse au regard de beaucoup.

LINUS THORDSTRÖM

Agilité 2 / **Esquiver** 2
Force 2 / **Porter** 2
Hargne 3 / **Agresser** 3, **Supporter** 4, **Surprendre** 4
Mouvement 3 / **Nager** 3, **Sprinter** 2
Prestance 4 / **Impressionner** 3, **Influencer** 5, **Séduire** 4
Résistance 3 / **Contrôler** 3, **Endurer** 3
Sens 3 / **Chercher** 4, **Percevoir** 5, **S'orienter** 2
Trempe 4 / **Motiver** 6, **Résister** 5, **Surmonter** 5

Arts Martiaux 2 / **Hache** 3
Communication 4 / **Baratin** 5, **Éloquence** 6, **Empathie** 4, **Marchandage** 3, **Représentation** 3
Érudition 3 / **Avant** 4, **Coutumes (Prôneurs)** 4, **Légendes** 5, **Lettres** 4, **Religion** 3, **Runkas** 2, **Shankréatures** 2, **Gaïa** 2, **Histoire** 5
Survie 2 / **Milieux : Souterrains** 2, **Ruines** 2, **Mers** 2, **Premiers soins** 2
Techniques 2 / **Antech** 2

Armes :
Hache : Dommages +3
Armure : Fourrures épaisses (Protection) 2

Ressources
Vie : 14
Énergie : 9
Renommée : Rang 4 – Glorieux (160 points)

LORD FAHAR

Lord Fahar est un mystère. Il est toujours bien habillé, élégant y compris dans l'Obscur. Il est si imberbe que beaucoup le soupçonnent d'être une femme, ce que ne démentiraient pas ses longs cheveux noirs. Mais surtout, Le Lord passe sa vie à troquer des services. Tous ceux qui font appel à lui savent qu'un jour, ils lui redevront. Lord Fahar a ainsi en tête tout un réseau de dettes, qu'il utilise à bon escient le moment venu, engrangeant alors de nouvelles créances. Il a une notion du respect assez poussée, violente parfois... Et il a toujours en réserve un gros bras qui lui doit une bastonnade ou plus.

Derrière ses manières, sa réserve et ses silences, irritants pour bien des marcheurs, Lord Fahar est un appui considérable. On le dit renégat de l'Alliance, Initié sans contrainte. On le dit aussi jeune adepte de Gaïa, bien que beaucoup croient la chose impossible. Et ce n'est encore rien : Fahar est un prince de la déduction, un machiavel du raisonnement. D'un indice, d'un soupçon, il vous fait une vérité... quand il n'est pas sous l'emprise des drogues qu'il affectionne trop. Il a en tout cas les moyens de sa mise. Espion, recruteur, en charge de basses œuvres ou de grandes enquêtes, il croisera forcément votre route un jour. Il vous rendra alors service, et vous ne serez plus qu'un débiteur de plus - mais peut-être de ceux qu'il a le talent de persuader qu'ils sont ses amis. À moins qu'il ne se serve de son trouble charme androgyne, pour vous entraîner dans l'aventure.

LORD FAHAR

Agilité 4 / Camoufler 5, Esquiver 5, Sauter 4
Force 2

Hargne 2 / Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 6

Mouvement 4 / Grimper 4, Nager 3, Sprinter 4

Prestance 4 / Influencer 5, Séduire 6

Résistance 2 / Contrôler 4

Sens 3 / Chercher 5, Percevoir 4, S'orienter 4

Trempe 3 / Motiver 4, Résister 6, Surmonter 4

Arts Martiaux 3 / Basselame 5, Article 5, Poignard courbé 6

Communication 4 / Baratin 5, Éloquence 5, Empathie 5, Marchandage 6, Représentation 3

Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Fouineurs) 3, Légendes 3, Lettres 2, Intendance 3, Religion 3, Runkas 4, Shankréatures 4, Gaïa 4, Histoire 3

Survie 3 / Animaux : Tous 2, Végétaux : Rueg 3, Champignons 3, Essences rares 3, Milieux : Tous : 2, Pistage 4, Premiers soins 4

Techniques 3 / Métal 2, Bois 1, Pierre 2, Corps 3, Antech 2, Explosifs 3, Crochetage 5

Armes :

Basselame : Dommages +1

Article : Dommages +1

Poignard courbé : Dommages +1

Armure : Vêtements renforcés (Protection 1)

Ressources

Vie : 11

Énergie : 8

Renommée : Rang 4 - Glorieux (200 points)

LUCÉPHORE D'AMBRE

Lucéphore d'Ambre a du sombre-fils la charpente trapue, le teint un peu pâle, la pilosité développée, et des réflexes - une vue, une ouïe, un flair - exceptionnels. Mais il a aussi la grâce, que lui a léguée sa mère, en plus de la terrible archessence sombre. Né en 292, Lucéphore a été élevé en secret par de nombreux maîtres qui le prirent en affection, dont le fameux Che Manégo. Fils adoptif d'une communauté d'hommes de bonne volonté, il a longtemps eu du mal à trouver ses repères. Colérique, tempétueux, Lucéphore a tout d'une belle brute, étonnamment cultivée. C'est que, comme ceux de sa condition, Lucéphore dort peu et rêve encore moins : il prend la vie de face, sans que son inconscient ne l'ingurgite et n'en calme les coups.

Il devint ainsi une proie facile pour le Konkal, qu'il rejoint un temps, avant de renier l'organisation vouée au Shankr. Il la connaît maintenant fort bien et est, du coup, sur leur liste noire. Il s'est lancé depuis dans l'Obscur aux côtés de la compagnie de la Nuit-Horizon et de Che Manégo. Attiré depuis toujours par la nuit, dans lequel il trouve une franchise des gestes, des paroles, Lucéphore est devenu un explorateur hors pair. Mais Che avait

besoin d'un homme de confiance pour gérer son vaste chantier de construction implanté à Okhaen. Lucéphore dirige donc cette enclave autonome, non sans mal. Les relations avec le pouvoir Okhaenite sont tendues, et ses colères, même si elles forcent le respect, limitent ses piètres talents de diplomate.

LUCÉPHORE D'AMBRE

Agilité 4 / Camoufler 2, Esquiver 5, Sauter 4

Force 4 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 5

Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 3

Mouvement 4 / Grimper 3, Nager 2, Sprinter 5

Prestance 3 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 5

Résistance 4 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 3

Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 5

Trempe 3 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 3

Arts Martiaux 3 / Trident 4

Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 4, Empathie 4

Érudition 3 / Avant 3, Coutumes (Konkalites) 3, Légendes 4, Lettres 4, Intendance 3, Religion 3, Runkas 1,

Shankréatures 3, Histoire 2

Survie 3 / Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Autres milieux : 2, Pistage 3, Premiers soins 2

Techniques 2 / Explosifs 2, Crochetage 2, Véhicule Aérien 1

Armes :

Trident : Dommages +5, Défense +2

Armure : Cuir complet (Protection 1)

Sombre-Fils (Niveau 2 de contamination, 3 points ténébreux)

Ressources

Vie : 19

Énergie : 10

Renommée : Rang 4 - Glorieux (200 points)

MISS

Grande, maigre, garçonne, Miss est une vraie crapule, assassine, impitoyable, prête à tout pour survivre. Elle peut vous voler, vous trahir, et retourner son cuir si la cible que vous lui avez dédiée s'avère un meilleur parti. Elle a ses excuses : des parents fouineurs, morts tôt ; la ronde des cousins et des oncles exploités ; les geôles des gardiens du feu ; les prêches des prêcheurs trop nourris. Miss est haineuse, hargneuse, et n'a pour ligne de vie que la fuite en avant.

L'Obscur ne l'a pas assagi, et n'a pas non plus réussi à lui faire voir les hommes autrement. Au contraire : la violence de Sombre-Terre, la malédiction de l'humanité a renforcé sa nonchalance. Magouilleuse, mafieuse, tueuse à gages, Miss va de stallite en stallite, se refaisant à chaque voyage un anonymat sal-

vateur. Sa recherche du profit, et ses valeurs aussi, font que si elle venait à vous avoir en ligne de mire, elle pourrait rapidement devenir une alliée de choix. À vous de la comprendre suffisamment vite pour retourner son espton contre vos ennemis.

MISS

Agilité 3 / Camoufler 5, Esquiver 4, Sauter 4
Force 2 / Lancer 2
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 5
Mouvement 4 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 3
Prestance 1 / Impressionner 5, Influencer 3, Séduire 2
Résistance 2 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 3
Trempe 3 / Résister 2, Surmonter 2

Arts Martiaux 3 / Esponton 5
Communication 2 / Baratin 5, Empathie 3, Marchandage 3
Érudition 2 / Coutumes (Fouineurs) 3, Légendes 2
Survie 4 / Animaux : Rats 6, Insectes 5, Végétaux : Rueg 3, Champignons 4, Milieux : Souterrains 4, Ruines 5, Chaos 3, Marais 3, Pistage 6, Premiers soins 3
Techniques 2 / Crochetage 5

Armes :
 Esponton : Dommages +2, Défense +2, Enc 1
Armure : Peaux de rat (Protection 1)

Ressources
 Vie : 13
 Énergie : 11
 Renommée : Rang 3 - Célèbre (130 points)

NAGUIB

La quarantaine élégante, les moustaches fièrement gominées, Naguib est l'un des commerçants les plus prospères de Sunrex (note au MJ : ou d'ailleurs). Célestes et marcheurs se bousculent dans son immense boutique, qu'il tient d'un air débonnaire, en prenant le temps de palabrer avec chaque visiteur. C'est qu'il n'aime rien tant que de parler et d'échanger, l'œil truculent, de bons mots, de faire d'un trait d'esprit une conquête, et de conseiller d'une boutade ses amis inquiets ou désorientés. Généreux, Naguib est l'homme de bien des amitiés, d'autant qu'il sait rester humble : ses compères ne lui en font que plus de louanges.

Arbitre des querelles de tout un quartier, commerçant avisé - la confiance qu'il instaure est pour beaucoup dans sa réussite - Naguib attend chaque soir la fête et les femmes. Marié, mais qu'une seule fois, il présente à sa famille un visage contraire : austère, moraliste, il est face à ses enfants, intransigeant. Son visage redevient avenant face aux marcheurs et aux compagnies :

il est dans son stallite, sans s'en rendre compte, l'une des clefs de l'ouverture au monde.

NAGUIB

Agilité 2 / Esquiver 2
Force 2 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 4
Hargne 2 / Agresser 3, Supporter 3
Mouvement 2 / Nager 2, Sprinter 1
Prestance 3 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 4
Résistance 3 / Endurer 2
Sens 3 / Chercher 6, Percevoir 3
Trempe 3 / Motiver 5, Résister 2

Arts Martiaux 2 / Flambergue 4
Communication 4 / Baratin 5, Éloquence 4, Empathie 3, Marchandage 6
Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Bâtisseurs) 3, Légendes 2, Lettres 1, Intendance 4, Religion 1, Région (Sunrex) 5, Histoire 2
Survie 2 / Milieux : Ruines 2, Chaos 2
Techniques 4 / Métal 4, Vapeur 2, Électricité 2, Huiles 2, Antech 1, Explosifs 3

Armes :
 Flambergue : Dommages +3, Défense +2, Enc 1
Armure : Métal complet (Protection 4)

Ressources
 Vie : 13
 Énergie : 7
 Renommée : Rang 3 - Célèbre (140 points)

OMAR

Omar était tout jeune quand des marcheurs arrivèrent, pour la première fois, au pied de son stallite, Okhaen. Il fut choisi pour les accompagner, pour témoigner de la vérité de leurs dires. Il revint quelques années plus tard dans son stallite : il était devenu un homme, un fervent défenseur de la voie de l'homme et de ses idéaux, et il profita de son aura pour s'emparer du pouvoir. Si le putsch se fit en douceur, à coup de tractations et de conspirations, Omar ne tarda pas à devenir un despote, certes éclairé. Il prit la défense des femmes, ouvrit les portes de son stallite à l'ère du Contact, mais il ne rechigne pas à assassiner et à rappeler sa force et son pouvoir.

C'est qu'Omar a de la démesure pour objectif. Il rêve de régner sur Solaria, il cherche à imposer son hégémonie sur tout le continent, et veut faire d'Okhaen l'indispensable stallite du monde nouveau. Mais les limites entre l'utopie et la barbarie s'effacent petit à petit face à sa volonté, et à sa mégalomanie de plus en plus outrecuidante. Reste qu'il laisse les compagnies s'installer non loin d'Okhaen - il attend son heure - et passe encore pour

un modèle de dirigeant. Aimé avec ferveur par une partie des okhaenites, il est aussi de plus en plus haï par d'autres.

OMAR

Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 5, Sauter 3
Force 3 / Forcer 3, Lancer 4, Porter 3
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 5, Surprendre 5
Mouvement 4 / Grimper 3, Nager 2, Sprinter 2
Prestance 4 / Impressionner 4, Influencer 6, Séduire 3
Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 3 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 5
Trempe 4 / Motiver 3, Résister 4, Surmonter 4

Arts Martiaux 4 / Laniard 5, Falchion 5, Pistol à rüeg 4
Communication 3 / Baratin 4, Éloquence 4, Empathie 3, Marchandage 4

Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Prôneurs) 3, Légendes 2, Lettres 2, Intendance 4, Religion 3, Région (Okhaen) 6, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 3
Survie 4 / Animaux : Hyènes 4, Cerbères 2, Urs 2, Rapazz 2, Milieux : Souterrains 4, Ruines 2, Déserts 4, Mers 2, Pistage 4, Premiers soins 2

Techniques 3 / Métal 3, Corps 2, Vapeur 2, Électricité 1, Huiles 5, Vents 2, Antech 2, Explosifs 3, Crochetage 2

Armes :

Laniard : Dommages +2
 Falchion : Dommages +4, Défense +1
 Pistol à rüeg : Dommages +6
Armure : Métal complet (Protection 4)

Ressources

Vie : 15
 Énergie : 12
 Renommée : Rang 5 - Éminent (350 points)

PAQUITA GALÉA

Agilité 4 / Camoufler 6, Esquiver 3, Sauter 3
Force 2 / Forcer 3, Lancer 4
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 6
Mouvement 3 / Grimper 4, Nager 2, Sprinter 3
Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 3, Séduire 4
Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 5
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 2
Trempe 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 3

Arts Martiaux 4 / Basselame 5, Poignard 5
Communication 3 / Baratin 3, Éloquence 2, Empathie 3, Représentation 5

Érudition 2 / Avant 1, Coutumes (Horla) 6, Légendes 2, Lettres 1, Religion 2, Runkas 1, Shankréatures 2, Histoire 2
Survie 3 / Animaux : Rats 3, Insectes 3, Vulpes 2, Milieux : Souterrains 4, Ruines 4, Chaos 2, Mortezones 2, Pistage 5, Premiers soins 2

Techniques 3 / Métal 1, Vapeur 1, Antech 1, Explosifs 5, Crochetage 5

Armes :

Basselame : Dommages +1
 Poignard : Dommages +1
Armure : Chitine fuselée (Protection 3)

Ressources

Vie : 13
 Énergie : 10
 Renommée : Rang 2 - Réputée (60 points)

PAQUITA GALÉA

Elle est l'une des plus adorables marcheuses qu'on puisse rencontrer. Souriante, joviale, mignonne comme un cœur, gironde, Paquita est une belle lumière de l'Obscur, à laquelle tous aimeraient bien se réchauffer. Mais ce n'est qu'une apparence : Paquita Galéa est une Horla, une adepte konkalite de la rédemption. Pour elle, l'homme n'a plus sa place en ce monde, et il doit s'effacer. Pour elle, il est temps de conclure ce que le Grand Cataclysme n'a fait qu'à moitié : l'anéantissement de l'espèce humaine.

Prête à se sacrifier pour sa cause, kamikaze volontaire s'il le faut, Paquita Galéa traverse pour l'instant l'Obscur en prosélyte. Intelligente, elle sait discuter, convaincre, et n'a pas de mal à faire constater à tous que l'homme n'est plus à sa place ici, que le destin de l'humanité est bouffon, irrémédiable, et que la lutte est vaine. Elle recrute, en attendant de mourir pour sa cause, dans un

RUSK

45 ans, trapu, vêtu de cuirs et de fourrures noirs, Rusk a la gueule taillée à la serpe, au point que quelqu'un a trouvé bon d'y ajouter une longue balafre sur tout le côté gauche de son visage. C'est un marcheur à l'ancienne, l'une des plus grandes légendes de l'Obscur, et l'incarnation d'un certain esprit marcheur. Réfractaire, anarchiste, rebelle à toute autorité - sans scrupule et égoïste aussi - Rusk est un héros solitaire, capable d'ignorer la gloire et l'argent dès lors qu'ils remettent en cause son code d'honneur. Un code qui se résume vite : pas de soumission à qui que ce soit.

Sa légende est grande. L'homme est né à Broken Angels, et a rallié les principaux stallites d'Eldena... avant de rejoindre la Roke par le glacier ! Combattant hors pair - capable de s'échapper des mains de célestes barbares et d'en anéantir leur stallite - il est l'homme des missions impossibles et celui à qui on ne la

fait pas. Célestes, maraudeurs, konkalites, prôneurs, marcheurs : tous ceux qui ont cherché à se jouer de lui y ont perdu leur fortune, leur vie, leur honneur ou leur repaire. L'homme aux pistols à ruego s'est peut-être adouci avec l'âge : on l'a vu récemment devenir un fervent défenseur des « carnets de l'Obscur » dont il a noirci de nombreuses pages (ses témoignages exceptionnels valent bien des lux). Aux dernières nouvelles, celui que l'on croyait misanthrope vivrait actuellement de communautés d'adaptés en maraudes. Il semble accumuler là bien de nouveaux savoirs et s'attache à ces peuplades rejetées et bien souvent exterminées par les célestes. Une rébellion de plus à vivre pour celui dont on ne sait jamais ni où il est, ni où il va surgir...

RUSK

Agilité 3 / Camoufler 4, Esquiver 5, Sauter 4
Force 3 / Forcer 3, Lancer 4, Porter 2
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
Mouvement 4 / Grimper 4, Nager 4, Sprinter 4
Prestance 4 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 4
Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 3
Trempe 4 / Motiver 5, Résister 6, Surmonter 4

Arts Martiaux 4 / Écorcheur 3, Palache 4, Pistol à ruego 6
Communication 3 / Baratin 1, Éloquence 3, Empathie 4
Érudition 3 / Avant 3, Coutumes (Marcheurs) 6, Légendes 5, Lettres 5, Région : Chaudron des Enfers 6, Eldena 5, Solaria 4, Asia 4, Runkas 1, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 5
Survie 4 / Animaux : Rats 3, Cerbères 3, Urs 3, Rapazz 2, Insectes 3, Vulpes 2, Végétaux : Tous : 2, Milieux : Mers 2, Noir-nuage 1, Tous les autres : 5, Pistage 5, Premiers soins 5
Techniques 2 / Métal 2, Corps 2, Vapeur 3, Électricité 3, Huiles 3, Vents 1, Antech 5, Explosifs 5, Crochetage 5, Char à voile 3, Traîneau 3, Véhicule Aérien 2

Armes :

Écorcheur : Dommages -1, puis doublés

Palache : Dommages +3, Défense +2

Pistol à ruego (deux) : Dommages +6

Armure : Fourrures et cuir tanné (Protection 2)

Ressources

Vie : 15

Énergie : 12

Renommée : Rang 6 - Légendaire (500 points)

coups de poing, de trafics, d'insultes, de fierté disproportionnée. Sa tronche de mèteque, sa dégaine de pue-la sueur, ses manières de fouineur, ses audaces de charretier avec les femmes lui valent toutes les inimitiés, mais il s'en moque. Il est libre, et maître de son destin : il a son dirigeable.

Il est plutôt du genre rafistolé, les coutures dans le ballon font frémir, tout comme les impacts des pistols sur la carcasse rouillée, mais il a sa réputation. Celle d'avoir survécu à plus de trente voyages selon le maître à bord... Pour les gardiens du feu, la vue du dirigeable est plutôt l'annonce de problèmes à venir ! Quant à savoir comment Smet a gagné ou volé son dirigeable, qui le lui a fabriqué... Faudrait lui poser la question, mais personne n'a encore osé.

SMET LAZURELLI

Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 5
Force 3 / Forcer 4, Lancer 5, Porter 4
Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
Mouvement 4 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 2
Prestance 1 / Impressionner 4, Séduire 1
Résistance 4 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
Sens 4 / Chercher 2, Percevoir 5, S'orienter 6
Trempe 4 / Résister 4, Surmonter 4

Arts Martiaux 3 / Balance 5, Arbalète 4

Communication 1 / Baratin 3, Marchandage 3, Représentation 5

Érudition 2 / Avant 1, Coutumes (fouineurs) 4, Légendes 2

Survie 3 / Animaux : Planeurs 5, Rapazz 3, Végétaux : Algues filaires 4, Milieux : Noir-nuage 6, Pistage 2, Premiers soins 2

Techniques 3 / Métal 1, Bois 3, Verre 2, Vapeur 2, Huiles 1, Vents 5, Véhicule Aérien 5

Armes :

Balance : Dommages +4, Défense +1

Arbalète : Dommages +4

Armure : Vêtements renforcés (Protection 1)

Ressources

Vie : 17

Énergie : 11

Renommée : Rang 4 - Glorieux (200 points)

SMET LAZURELLI

Il boit autant qu'il embrasse, il est aussi rustre que bon musicien, aussi grande gueule que grand cœur, aussi bon danseur que querelleur. Smet Lazurelli mène sa vie à coup d'embrouilles, de

WHANG ZHIDONG

Whang Zhidong est peut-être celui qui a le mieux compris ce qu'était la vapeur, et comment il fallait, pour maîtriser cette énergie, disposer pistons, rouages et mécaniques. Presqu'aveugle depuis qu'il a été brûlé par un jet d'eau brûlante, Whang porte en permanence ce qu'on croirait être des lunettes de soudeurs et qui sont en fait d'épaisses lentilles. Peu lui importe : c'est de son

oreille dont il a besoin pour écouter ses machines. Un bruit imperceptible pour tous est pour lui le cri d'un boulon desserré.

D'origine mi-asiatique mi-indienne (bien que cela ne signifie plus grand-chose), Whang a construit la première locomotive de Sombre-Terre et enchaîne les chantiers pour l'Alliance, qu'il a ralliée sans choisir l'Initiation. Il fait construire chaque pièce, et suit l'agencement de ces monstres de ferraille en maître d'œuvre hors pair. En grande partie, le projet de jonction d'Eldena et de la Roke par le glacier repose sur ses épaules. Mais peu avare de son savoir-faire, Whang Zhidong est en train de former une génération entière d'architectes-bâisseurs et de mécaniciens. Pédagogue, il passe aussi énormément de temps en compagnie des pilotes, à qui il tente de faire entendre la voix particulière de chaque machine. Lavé de son cambouis, Wang passe le temps qu'il lui reste en compagnie des femmes, en amant volage et tempétueux.

WHANG ZHIDONG

Agilité 4

Force 2 / Forcer 3, Porter 2

Hargne 2 / Agresser 2, Supporter 5

Mouvement 2 / Grimper 4

Prestance 1 / Impressionner 2, Séduire 1

Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 4

Sens 1 / Chercher 1, Percevoir 5

Trempe 3 / Motiver 4, Résister 2, Surmonter 3

Arts Martiaux 2 / Coquefer 3

Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 1, Empathie 1, Marchandage 2

Érudition 3 / Avant 1, Coutumes (Bâisseurs) 3, Légendes 1, Lettres 3, Intendance 1, Religion 2, Runkas 4, Shankréatures 1, Histoire 2

Survie 3 / Milieux : Glaces 2, Déserts 2, Montagnes 2, Chaos 2

Techniques 4 / Métal 4, Vapeur 6, Électricité 1, Huiles 3, Antech 2, Explosifs 2, Véhicule terrestre à vapeur 5

Armes :

Coquefer : Dommages +1

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Ressources

Vie : 13

Énergie : 8

Renommée : Rang 8 – Éminent (320 points)

XIO RUAK

.....

Jamais Drön n'avait connu un tel guérisseur. On se pressait à la porte de Xio Ruak alors qu'il n'avait pas 16 ans. En quelques

années, Xio a assimilé et synthétisé les savoirs des nourrisseurs. Il sauva un potentat d'une mort qu'on aurait dit certaine : il fut propulsé maître guérisseur et put lancer des chantiers auquel nul n'aurait pensé. L'hygiène devint son maître-mot, puis ce fut la production raisonnée de décoctions et de remèdes, une quasi industrie qui fit sa fortune, et sur laquelle il vit fort bien aujourd'hui. Les fioles «Xio Ruak» commencent à faire partie des besaces du monde entier...

Ruak a aujourd'hui presque cinquante ans, et c'est maintenant, les tempes grisonnantes, des demi-lunes sur le nez, qu'il entreprend ses premiers voyages. On pourrait parler de mission : quand le dirigeable qui l'amène s'amarre à un stallite, il ne faut pas longtemps pour qu'une file de miséreux malades le guette en espérant des miracles. Xio, lui, en profite pour découvrir de nouvelles méthodes, de nouveaux savoirs, de nouveaux remèdes. Chaque stallite a gardé des réflexes de l'Avant, parfois des documents. Accueilli comme un sauveur, parfois presque comme un messie, Xio Ruak est tout entier dévoué à sa cause. Il travaille aussi avec l'Alliance et cherche de nouvelles formes de lutte contre l'archessence sombre. Certains le disent Initié : à raison. Ruak fut «forcé» de passer par l'épreuve de l'alliage céleste pour accéder au savoir des Maisons. Mais il ne s'en est jamais remis, trop vieux sans doute pour subir un tel choc. Il sent que ses jours sont comptés - mais qui sait avec l'alliage ? - et l'humaniste n'en travaille qu'avec plus d'ardeur.

XIO RUAK

Agilité 3 / Esquiver 2

Force 2

Hargne 2 / Agresser 1, Supporter 4, Surprendre 3

Mouvement 2 / Nager 1

Prestance 3 / Impressionner 3, Influencer 6, Séduire 2

Résistance 1 / Régénérer 6

Sens 2 / Chercher 3, Percevoir 1, S'orienter 2

Trempe 4 / Motiver 5, Résister 5, Surmonter 5

Arts Martiaux 1 / Pistol à rüeg 5

Communication 3 / Baratin 6, Éloquence 5, Empathie 5, Marchandage 6, Représentation 5

Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Nourrisseurs) 5, Lettres 4, Intendance 3, Religion 2, Région (Drön) 5, Runkas 4, Shankréatures 1, Gaïa 1, Histoire 2

Survie 4 / Animaux : Tous 5, Végétaux : Tous 5, Milieux : Glaces 2, Déserts 1, Montagnes 2, Marais 4, Mers 3, Pistage 3, Premiers soins 6

Techniques 4 / Corps 6, Vapeur 2, Huiles 3, Antech 2

Armes :

Pistol à rüeg : Dommages +6

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Ressources

Vie : 9

Énergie : 10

Renommée : Rang 6 – Légendaire (410 points)

ZORAK NIGHT

Zorak Night est un sombre-fils, et même s'il cache évidemment sa nature, il est plutôt heureux d'être né ainsi. Plus puissant que les autres, plus à l'aise en ce monde, supérieur. Zorak, élevé par des routiers dans l'Obscur, puis réfugié dans un stallite d'Eldena, a été une recrue de choix pour le Konkal. À trente ans, il en est l'un des meilleurs hommes. Il est celui qu'on envoie en avant-garde dans les stallites où l'organisation criminelle n'a pas encore pris pied. Espion, recruteur, dans un premier temps, il devient vite un redoutable meneur de complots, un logisticien hors pair, patient et déterminé.

Il n'est jamais aussi bon que face aux Initiés. Ces derniers détectent en lui le sombre-fils, l'archessence sombre qui ourdit ses veines. Zorak joue alors la rédemption, parle de son destin tragique, de cette horreur qui l'a contaminé et forgé, et de sa lutte incessante pour être homme, combattant lui aussi de la lumière... Nombreux sont les Initiés et les marcheurs qui furent touchés par cette complainte, avant de recevoir dans le cœur le stylet effilé du konkalite.-

ZORAK NIGHT

Agilité 3 / Camoufler 6, Esquiver 4, Sauter 5
Force 5 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 5
Hargne 5 / Agresser 6, Supporter 4, Surprendre 6
Mouvement 4 / Grimper 4, Nager 2, Sprinter 5
Prestance 2 / Impressionner 5, Influencer 4, Séduire 1
Résistance 5 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 5
Sens 4 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 3
Trempe 2 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 3

Arts Martiaux 4 / Poignard 6, Basselame 4, Manople 3
Communication 2 / Baratin 4, Éloquence 4, Empathie 4, Marchandage 3, Représentation 3
Érudition 2 / Coutumes (Konkalites) 6, Légendes 1, Lettres 1, Région (Eldena) 3, Shankréatures 3, Gaïa 1
Survie 3 / Animaux : Rats 2, Vulpes 2, Milieux : Souterrains 4, Ruines 4, Glaces 3, Déserts 2, Montagnes 2, Chaos 3, Marais 4, Mortezones 5, Mers 2, Pistage 6, Premiers soins 1
Techniques 2 / Métal 1, Explosifs 4, Crochetage 5

Armes :

Poignard : Dommages +4

Basselame : Dommages +4

Manople : Dommages +5

Armure : Cuir complet (Protection 2)

Nature : Sombre-Fils (Niveau 2 de contamination, 5 points ténébreux)

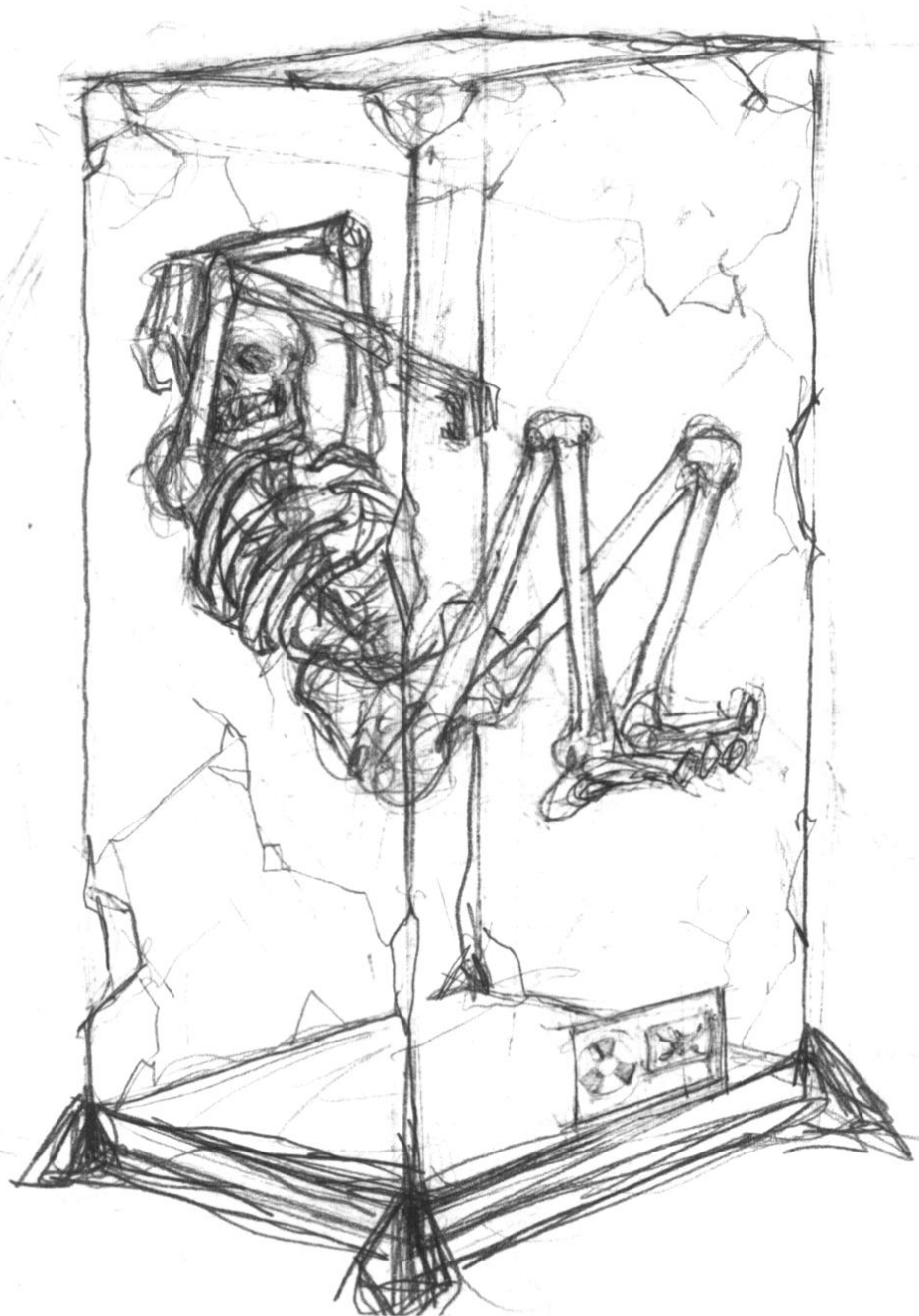
Ressources

Vie : 22

Énergie : 10

Renommée : Rang 3 (100 points)







Le Portail... Les
Terreux... D'un
côté, les car-
casses torturés
de l'Avant, de
l'autre les corps
cassés d'aujourd'hui...

CHAPITRE 6

**QUINZE
KILOMÈTRES
POUR
MOURIR**

INTRODUCTION



Le scénario d'introduction à la seconde édition de Dark Earth a pour but de rapidement montrer aux joueurs différents aspects du jeu. Les aspects techniques tout d'abord : les PJ vont devoir utiliser leurs pouvoirs, et expérimenter les règles de combat. Ils apprendront aussi à prendre garde à leur équipement...

Ils vont découvrir un stallite, Okhaen, lieu de départ proposé, et vivre une première intrigue citadine à base de complots politiques. Puis, ils vont se plonger dans l'Obscur et affronter leurs premiers boursiers. Le Konkall, des shankréatures, ainsi que l'un des Seigneurs du Fléau leur seront ainsi présentés.

Le scénario orchestre aussi leur propre rencontre et la formation de leur groupe : elle devrait être inoubliable ! Les PJ entreront également en contact avec la compagnie de la Nuit-Horizon, qui pourra dès lors vous servir pour générer d'autres aventures. Les joueurs seront enfin familiarisés avec Okhaen. Libre à vous de prolonger l'aventure en ces lieux, avant de les entraîner à la conquête de Sombre-Terre.

SYNOPSIS

Une horde sauvage, énorme et menée par une shankréature hors du commun, rôde autour d'Okhaen. La nouvelle va saisir le stallite - par le biais des joueurs - et jeter la cité dans la confusion. Cédant à un réflexe de repli, le pouvoir okhaenite est prêt à abandonner à leur triste sort les hommes de la compagnie de la nuit-horizon, isolés dans le Portail.

Il faut absolument les prévenir, et si possible, leur faire parvenir de quoi se défendre. Mais la loi martiale a été décrétée dans Okhaen : nul n'a le droit d'en sortir. Les PJ vont devoir, pour sauver le Portail, trouver le moyen de s'enfuir du stallite, et traverser l'Obscur sur un chariot rempli d'explosifs et d'armes. Des armes que les Terreux, le Konkall et même les creuseurs, verraient volontiers tomber dans leur giron. Les PJ vont sans doute vivre leur plus courte et plus dangereuse traversée de l'Obscur.

Il n'y a pourtant que quinze kilomètres entre Okhaen et le Portail : quinze kilomètres pour mourir...

PREMIER ACTE : PEUR SUR OKHAEN !

CONTEXTE

Okhaen se prépare à vivre sa semaine la plus intense de l'année. Tout d'abord, la cérémonie du serpent, qui prévoit une longue procession le long des neufs marches, doit avoir lieu dans cinq jours. Izmayazhin, le prôneur, prendra la tête d'un long cortège, qui descendra les neuf cercles du stallite avant de les remonter. Ce rituel, qui se transforme rapidement en fête, conclut depuis plusieurs années un autre moment fort du stallite : la reconduction de l'alliance entre Omar et la compagnie de la Nuit-Horizon, entre Okhaen et le Portail. Lucéphore d'Ambre devrait arriver à Okhaen d'ici trois jours pour renouveler le pacte... Avec lui, ce sont des monceaux de marchandises venues de tout Sombre-Terre qui arriveront à Okhaen. C'est l'une des clauses du pacte, et l'une des raisons de la fête, qui est aussi une grande foire commerciale. Très concrètement, un dirigeable, «L'Espoir», doit arriver pleine de ces denrées dans les heures qui viennent au Portail, et rallier ensuite Okhaen.

- Mais la météo pourrait bien gâcher les festivités. Il pleut, sans discontinuer depuis deux jours : une pluie drue, tropicale. Les orages se succèdent, l'air est lourd, et beaucoup s'inquiètent pour le dirigeable. Pourra-t-il rallier Okhaen par ce temps ? Et le pacte pourrait-il se signer si le dirigeable s'avérait perdu ? Ces pluies ne sont de toute façon de pas de bon augure : qui sait si un nuage acide ou corrompé ne va pas survoler la cité ? Si des grêlons noirs ne vont pas ruiner les cultures des nourrisseurs ? Les bâtisseurs ne sont pas en reste : Okhaen est un gruyère et les infiltrations d'eau menacent la structure souterraine de la cité.

MOTIVATIONS DES PJ

- Les personnages qu'incarnent vos joueurs ne se connaissent pas encore. Nous vous proposons d'orchestrer, de façon plutôt amusante, leur rencontre (vous pouvez, si vous trouvez cela trop complexe, ou si vos joueurs ont déjà joué d'autres scénarios Dark Earth, vous passer de ce dispositif).

- Tout d'abord, il vous faut donner à chacun des personnages une raison d'être à Okhaen. Elles ne manquent pas. Certains peuvent être là pour rallier la compagnie de la Nuit-Horizon. Tous peuvent venir en espérant profiter de l'intense activité commerciale qui doit agiter le stallite : il y aura sûrement de l'équipement de qualité à troquer ou à acheter. Adaptez ces raisons aux métiers ou aux rôles de chacun des PJ. C'est aussi l'occasion pour vous d'expliquer à vos joueurs les liens qui unissent Okhaen et le Portail, de leur présenter Omar et la compagnie de la Nuit-

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES POUR PRÉPARER LE SCÉNARIO

- La description d'Okhaen (un peu plus haut).
- La description du Seigneur Douleur (chapitre La Menace Shankr, en deuxième partie de ce livre).
- Les portraits d'Izmir, D'Omar, de Lucéphore d'Ambre, de Paquita Galéa, de La Flamme, dans la partie Les figures légendaires, un peu plus haut.
- La description des boursiers Grêlons noirs et Châtiment céleste, dans le chapitre Les milieux, au début de la troisième partie de ce volume.

Horizon, ainsi que la mythologie du serpent. Décrivez leur aussi la fouille à l'entrée du stallite !

- Vous pouvez attribuer des missions à vos joueurs Initiés et membres de l'Alliance. Cette dernière s'inquiète d'une infiltration konkalite à Okhaen. L'un des PJ peut avoir pour mission, informelle, de guetter une telle présence. Des descriptions de trois ou quatre konkalites connus peuvent même lui être fournies... Il y a de quoi générer un quiproquo amusant : faites donc coïncider l'une de ces descriptions avec celle d'un des autres PJ ! Le soupçon mettra un peu de piment autour de la table, et permettra surtout, d'emblée, de présenter le Konkal à vos joueurs.

- Nous vous proposons, en début de partie, de diviser vos joueurs en deux groupes (prenez-les séparément, les uns ne devant pas entendre ce qui est dit aux autres). Cela ne va pas durer longtemps, et les quelques minutes durant lesquelles vos joueurs seront séparés pourront leur être utiles pour se familiariser avec les règles, peaufiner leurs personnages, ou relire notre carnet d'introduction (surtout qu'Izmir et Okhaen y sont montrés).

- Dans chacun des deux groupes, les PJ se connaissent donc déjà. Ils se sont rencontrés sur la route, ou il y a quelques heures dans un des tripots du stallite (évidemment, installez plus tôt votre initié et son pseudo-konkalite dans chacun des groupes).

- Vous pouvez, toujours pour pimenter la rencontre, vendre un objet à l'un des deux groupes. Un briquet à rueg, de belle facture, à vil prix serait parfait (et utile pour la suite). Un gamin le leur propose à la sauvette, pour trois fois rien. Mais le futé, avec des complices, va faire les poches du PJ peu après, et au moins récupérer le briquet... Qu'il ira ensuite vendre à l'autre groupe de PJ. Résultat : au moment où l'un ou l'autre voudra sortir leur briquet, des accusations de vol devraient fuser. De quoi mettre en place une belle fraternité !

POINT DE DÉPART

- 1^{er} groupe : Les PJ traînent dans le quatrième ou cinquième cercle, et sortent quelques instants au grand air. Ils sont bien les seuls à braver la tempête qui fait rage, sans doute pour rejoindre un assommoir ou leur gîte. Ils voient alors fondre sur eux un impressionnant rapazz. Celui-ci ne veut que se poser, mais il s'agira d'une belle frayeur. L'animal est fatigué, visiblement dressé : il a la patte un message. Sa teneur est pour le moins inquiétante : un marcheur, un certain Honoré, qui se trouve à trois jours de marche d'Okhaen, a dépêché l'animal pour prévenir le stallite qu'une horde de contaminés, des shankréatures, menée par le pire qu'il ait jamais vu, rôde autour d'Okhaen. Il faut donner l'alerte !

Les PJ en découvrant le message qu'ils se lisent sans doute (tous ne savent pas forcément lire) vont se rendre compte qu'Okhaen n'est qu'un village. À peine ont-ils pris connaissance du parchemin, que quelqu'un défile derrière eux : il a sans aucun doute entendu la nouvelle (ou lu dans leur dos son contenu).

Pas de chance, cet homme est un agent du Konkal. La suite ne va pas tarder. Les PJ hésitent peut-être sur la marche à suivre : faut-il contacter Omar, Traoul Lubumba, les Initiés ou un homme de la compagnie de la nuit-horizon ? Ou bien annoncer la nouvelle à la cantonade ? Ils n'auront le temps de rien de tout cela : cinq gros bras, payés par le konkalite mais ignorant tout de l'organisation criminelle, vont leur tomber dessus pour récupérer le

message. Ils sont vraiment costauds, et n'hésiteront pas à amener d'autres okhaenites sous prétexte de vol. Une fuite éperdue des PJ dans les couloirs troglodytes pourrait bien s'ensuivre.

- Second groupe. Pendant ce temps-là, l'autre groupe de PJ est tout simplement en train de faire connaissance autour d'un peu d'alcool de rueg. Laissez les deviser... Ils en viendront vite à leurs différences : voie de l'homme contre Alliance Runka, Initié contre sombre-fils ou adepte de Gaïa, la discussion s'anima toute seule. Problème : il y a pas mal de creuseurs dans l'assommoir, et ils n'aiment pas les étrangers, encore moins les sombres-fils, les adeptes de Gaïa, les initiés ou les membres des compagnies. Un esclandre devrait vite éclater... Et une fuite éperdue des PJ dans les couloirs troglodytes pourrait bien s'ensuivre !

- La rencontre... Ou plutôt la mêlée ! Vous l'avez compris, c'est le temps d'une joyeuse bastonnade que les joueurs vont se croiser. C'est-à-dire qu'ils vont se retrouver nez-à-nez, se prenant peut-être les uns et les autres pour des creuseurs avinés ou des fouineurs décidés ! Les coups vont pleuvoir dans le couloir étroit jusqu'à ce que des gardiens du feu arrivent, et embarquent, pour les protéger, tous les PJ. Évidemment, ce combat, comme les précédents, n'a pas à être mortel : la situation des PJ en serait beaucoup plus complexe.

Les PJ vont donc se retrouver dans un cachot de la muraille. Ils vont pouvoir s'expliquer et donner la terrible nouvelle concernant la horde. Traoul Lubumba lui-même viendra alors leur parler et les libérera sûrement, en leur conseillant de se tenir à carreau.

FOUINEUR & CREUSEUR TYPE

Agilité 2 / Camoufler 3, Esquiver 2, Sauter 2

Force 3 / Forcer 3, Lancer 2, Porter 3

Hargne 3 / Agresser 2, Supporter 2

Mouvement 2 / Grimper 3, Sprinter 2

Prestance 1 / Impressionner 3

Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 3

Sens 2 / Chercher 2, Percevoir 2

Trempe 2 / Résister 1, Surmonter 2

Arts Martiaux 2 / Manople 4

Communication 1 / Baratin 3, Marchandage 2

Érudition 1 / Coutumes (Fouineurs) 4, Région (Okhaen) 3, Shankréatures 1, Gaïa 1

Survie 2 / Animaux : Rats 3, Cerbères 2, Milieux :

Souterrains 4

Techniques 2 / Métal 1, Pierre 4, Explosifs 3, Crochetage 2

Armes :

Manople (*) : Dommages +3

(*) : Les creuseurs ne sont armés de leur manople qu'au début de l'Acte 2. Auparavant, ils se battent à poings nus ou à l'aide d'armes improvisées (potentiel de combat : Hargne + Agresser)

Armure : Nulle

Ressources

Vie : 14

Énergie : 7

GARDIEN DU FEU TYPE

Agilité 3 / Esquiver 3, Sauter 2
Force 3 / Forcer 3, Lancer 4
Hargne 3 / Agresser 5, Supporter 2
Mouvement 3 / Grimper 2, Nager 2, Sprinter 3
Prestance 3 / Impressionner 3, Influencer 2
Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 3
Sens 3 / Chercher 5, Percevoir 3, S'orienter 2
Trempe 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 3

Arts Martiaux 3 / Falchion 4, Lançat 4
Communication 2 / Baratin 2, Éloquence 1
Érudition 2 / Coutumes (gardiens du feu) 3, Légendes 2, Lettres 1, Intendance 2, Religion 2, Région (Okhaen) 5, Runkas 2, Shankréatures 1, Gaïa 1
Survie 3 / Animaux : Cerbères 2, Urs 2, Milieux : Souterrains 2, Ruines 1, Pistage 4, Premiers soins 2
Techniques 3 / Métal 1, Huiles 4, Explosifs 2, Crochetage 1

Armes :

Falchion : Dommages +4, Défense +1

Lançat (*): Dommages + 2

Armure : Cuir complet (Protection 2) / Chitine fuselée (*) (Protection 3)

Remarque : Les gardiens du feu ne disposent pas de l'équipement marqué d'un astérisque lors de la première rencontre avec les PJ mais uniquement lorsqu'ils font leur réapparition dans l'Obscur, plus tard.

Ressources

Vie : 14

Énergie : 9

L'IMBROGLIO

- La loi martiale. La nouvelle de la présence de la horde s'est répandue dans tout le stallite. La tempête, qui confinait déjà les okhaenites, en est devenue lugubre. Le grand concile est en réunion autour d'Omar. L'heure est grave et désenchantée. Beaucoup sont persuadés que «L'Espoir» ne viendra plus, qu'il s'est à coup sûr crashé... Certains vont même jusqu'à se dire que c'est tant mieux, que c'est la bonne occasion pour en finir avec le Portail et les marcheurs !

Les PJ ne tardent pas à apprendre la réaction du pouvoir : la loi martiale est imposée, plus personne ne peut entrer ni sortir du stallite ! Y compris les marcheurs ! Qu'ils se réfugient dans la muraille des Terreux... Okhaen se referme sur elle-même et dans la peur.

- Izmir. Les PJ vont alors rencontrer Izmir. Le rapazz peut s'occuper des présentations. À la vue de l'Initié, le rapazz vole jusqu'à lui et se pose sur son avant-bras. Izmir a l'air de bien le connaître (voir carnet d'introduction au jeu). Izmir jouit d'un grand prestige à Okhaen (il loge même dans le troisième cercle) et il est le seul Initié présent dans le stallite. Il n'y a guère d'ailleurs de représentants de la compagnie de la Nuit-Horizon : tous sont au Portail, et c'est bien ce qui inquiète Izmir. "Omar n'a

rien pu faire contre la loi martiale : tous les membres du concile l'ont réclamée... Si une horde attaque Okhaen, le stallite résistera. Mais le Portail ! Ils ne sont même pas au courant du danger ! "

Izmir prête ensuite une oreille attentive au récit des PJ concernant l'attaque qu'ils ont subie. Cela l'inquiète encore plus. Le héros réfléchit alors vite, très vite, et propose un marché aux PJ. Lui ne peut quitter Okhaen, et il faut des hommes pour prévenir Lucéphore d'Ambre et le Portail.

Il connaît bien Traoul Lubumba, et peut se débrouiller pour qu'il fournisse aux PJ un chariot. "L'idéal serait qu'il y ait des armes et des explosifs pour défendre le Portail " Il propose aux PJ un rendez-vous dans une heure, le temps de mettre son plan en place.

Les PJ ont bien des raisons d'accepter. Qu'ils soient Initiés ou de la voie de l'homme, l'enjeu est de taille. Et Izmir, face à des réticences, n'hésitera pas à parler de la générosité de la compagnie de la Nuit-Horizon.

D'ici au rendez-vous, les PJ pourront aussi recroiser leurs amis d'un soir, creuseurs ou fouineurs ! Ces derniers pourront leur avouer avoir été payés par un homme capuchonné, dont ils ne savent rien...

LA MISSION

Izmir retrouve les PJ, et leur explique rapidement où en est l'affaire. Un chariot, rempli d'armes et d'explosifs, mené par un urs, les attendra cette nuit à la jonction de la muraille d'Okhaen et de la muraille des Terreux. Mais Lubumba a accepté, en son nom propre, de cautionner l'acte des PJ. Pas en tant que leader des gardiens du feu. Il ne faut surtout pas que ces derniers se rendent compte de la sortie des PJ...

Izmir leur donne donc un contact : un creuseur, Azrayat, connaît un passage secret, creusé discrètement. Il a accepté, pour cher, de les conduire dans le dédale souterrain. Il les attend à l'entrée du second cercle à minuit. Izmir, lui, doit filer rejoindre Omar. Il souhaite bonne chance aux PJ.

SORTIR DU STALLITE

- Atteindre le second cercle, c'est traverser le troisième ! Les PJ vont devoir se creuser les méninges pour l'atteindre. Vont-ils se déguiser (jet de Agilité + Camoufler, SR 3) ? Ou passer par le pipe-line, qui leur permettra de se glisser jusque-là (Jet de Mouvement + Grimper, SR 3) ? Ou bien emprunter la voie des airs, c'est-à-dire se jeter dans le filet du troisième cercle, pour atterrir dans celui du premier, au risque de finir dans le pétrole ! (Jet de Agilité + Sauter, SR 3) ? Laissez-les choisir... Des gardiens du feu - ou même la (jolie) garde prétorienne d'Omar - peuvent les repérer. Cela augmentera les occasions de s'essayer à la haute-voltage ! Il faudra juste alors ne pas traîner une fois Azrayat rencontré.

- Azrayat. Une chance ! Les PJ le connaissent déjà : c'est l'un des creuseurs qui a pris le second groupe en grippe dans l'assommoir au début de la partie... Il s'excuse en grommelant, et mène rapidement et discrètement les PJ dans des conduits complexes. Il a un petit oiseau en cage, destiné à vérifier la teneur en oxygène des boyaux. «C'est qu'on ne les emprunte pas souvent...».

Remarque : Pour la fiche d'Azrayat, reprenez les caractéristiques des creuseurs types, fournies ci-dessus.

- Après une heure de marche, dans des boyaux poussiéreux et étroits, ruisselants d'eau, Azrayat abandonne les PJ. Il leur confie l'oiseau et leur explique qu'il faut aller tout droit jusqu'au troisième passage sur la gauche. C'est lui qui les mènera aux pieds des murailles... Les PJ auront beau faire, Azrayat se défile.

- Qu'ils se rassurent, la route qu'a indiqué Azrayat est bien la bonne. Seulement, vous pouvez pimenter ces quelques mètres. D'abord, l'oiseau peut mourir. Mauvais signe, il faut sortir très très vite de là ! Et ensuite, la pluie fait bien des dégâts : les PJ patagent dans une boue pierreuse. Un éboulement peut arriver : les PJ vont devoir dégager rapidement le chemin, et les compétences des bâtisseurs seront les bienvenues. C'est sans parler du doute : après l'éboulement, ce passage, là, sur la gauche, c'est bien le troisième ?

SECOND ACTE : LE SALAIRE DE LA PEUR

AU PIED D'OKHAEN

Les PJ se retrouvent sur la grande muraille, large de cinq mètres environ, et haute de six. La muraille d'Okhaen est juste au-dessus d'eux, à six mètres. Le chariot est bien là, plein comme prévu d'explosifs et d'armes, et bel et bien harnaché à un urs. Ce dernier est agité, inquiet : il pleut toujours des cordes, et des éclairs strient le noir-nuage au loin. Les torches vont avoir du mal à tenir le coup...

L Mais il y a aussi une agréable surprise : une jolie marcheuse, l'adorable et pimpante Paquita Galéa ! Elle semble bien connaître Izmir, et est décidée à accompagner les PJ ! Trouvez-lui des compétences qui complètent celles des PJ : s'il n'y a pas de dresseur, elle pourra s'occuper de l'urs. S'il n'y a pas de sapeur, elle va s'avérer compétente en explosifs, etc.

- L'attaque des creuseurs. Paquita va rapidement pouvoir prouver sa loyauté. Sept creuseurs, dont Azrayat, cette fois bien armés, vont se ruer sur les PJ. Comme ils en veulent à leur peau, le combat est inévitable. Les PJ, plus habitués aux passes d'armes, devraient en sortir victorieux, à moins qu'ils décident de s'enfuir sur le chariot. N'hésitez pas à jouer avec les lieux : un PJ peut se retrouver jeté dans le vide, par-dessus la muraille, et s'y raccrocher in extremis. Les creuseurs essaient d'être silencieux, conscients que les gardiens du feu ne sont pas bien loin au-dessus d'eux, et qu'ils n'hésiteront pas à tirer sur tout ce qui bouge... Notamment avec des flèches enflammées : les PJ auront intérêt à prendre garde au chariot, qui peut exploser à tout moment !

Si les gardiens interviennent, les PJ n'auront que peu de temps pour éventuellement interroger l'un des creuseurs (à moins de l'embarquer avec eux sur le chariot). Les creuseurs voulaient en fait récupérer les armes, pas pour le Konkall, mais pour leur chef,

Napoléon Sédar Bissa. Éjecté du pouvoir par Omar, ce dernier se serait bien vu profiter des troubles actuels pour reprendre la place qu'occupait son oncle défunt. Les armes se seraient alors révélées précieuses.

PAQUITA

Paquita n'est pas la compagne rêvée pour cette mission. Konkallite - pire, Horla ! - la marcheuse a plus d'un tour dans son sac, et en premier lieu son franc-parler et son charme. Izmir, pressé par la situation, a dû parer au plus pressé et s'est laissé leurrer par la belle. Paquita aimerait bien récupérer les armes pour son compte, et celles de la horde. Elle fera tout pour ne pas se dévoiler, et si elle détruit les armes, ce ne sera qu'in extremis (devant le Portail), en essayant de transformer son geste en simple gaffe. Evidemment, elle ne fera rien non plus pour défendre un maraudeur ou une shankréature... Chacun son combat (NB : Paquita ne figure pas sur la liste de descriptions de Konkallites que vous avez peut-être remis à l'un des PJ Initiés en début de partie : le Konkall a bien des visages...).

LA GRANDE MURAILLE

Voilà les PJ sur la grande muraille, battue par le vent et la pluie, pour 7 kilomètres au moins. Ils ne voient pas grand-chose, mais n'ont peut-être pas intérêt à trop éclairer la route. Les gardiens du feu, à Okhaen ou ailleurs, les repéreraient immédiatement.

- Ils sont peut-être poursuivis par les gardiens du feu (à vous de voir). Comment vont-ils s'en débarrasser ? S'ils venaient à utiliser des explosifs, pour couper la route, ils se feraient dès lors repérer par les autres gardiens qui les attendent plus loin... D'autres pièges sont possibles, mais les PJ iraient-ils jusqu'à tuer un gardien ? Faites leur bien comprendre qu'eux ne sont pas des ennemis, qu'ils font juste, au mieux, leur boulot.

- Contrôle. Des postes de gardes peuvent être disposés le long de la muraille. Le dilemme ci-dessus va alors se poser à nouveau, sauf que les PJ ont la possibilité de parlementer, de dire que les armes sont destinées au Portail ou au chantier des Terreux. Pas sûr que cela suffise : les gardiens ont peut-être vu les flèches enflammées lancées depuis la muraille ou d'autres manifestations du même type. Et puis pourquoi un tel convoi serait-il mené par des étrangers, et non des gardiens ? La tempête peut servir les PJ : les gardiens sont plutôt retranchés dans leurs casemates en pierre.

- Les cahots. La muraille est faite de pierre, et les pavés secouent fortement le chariot... Au point que quelques armes, et des explosifs, pourraient bien se retrouver éjectés du véhicule. Plusieurs risques : une charge peut exploser, causer des dommages et mettre en alerte tous les gardiens du feu ; les PJ peuvent aussi avoir à faire demi-tour, pour récupérer leur cargaison semée !

- Descendre de la muraille. Les PJ savent (Paquita peut le leur dire) qu'au bout de la muraille se trouve le chantier des Terreux, et en conséquence une cinquantaine de gardiens. Une stratégie peut consister à quitter la muraille : mais elle est haute de six mètres, et l'urs n'appréciera guère la descente ! À vous de voir si vos PJ trouvent un moyen réaliste, et des outils, pour choisir cette

seconde route. Ils pourraient alors passer au large du chantier. Quand à faire s'effondrer la muraille avec quelques charges (Jet de Techniques + Explosifs, SR 4), c'est effectivement un moyen, mais qui n'est pas sans conséquences...

LES TERREUX

La muraille s'arrête tout à coup, et un dénivelé de pierre et de terre conduit jusqu'à la tranchée où - sur cent mètres - les Terreux travaillent aux fondations de l'édifice. Des gardiens, à cran, surveillent les travailleurs, parqués dans une fosse le temps de la tempête.

Les Terreux sont nerveux. D'après les gardiens du feu, ils s'agitent comme jamais, et les plus anciens poussent d'étranges cris liturgiques presque simiesques. C'est qu'ils ressentent la présence d'un ancien maître, le Seigneur Douleur, que la tribu d'Adaptés avait vénérée avant de rejoindre Okhaen... Le Seigneur Douleur est à la tête de la horde toute proche.

Les PJ, une fois là, ont plusieurs possibilités. Parlemer avec les gardiens du feu, essayer de passer discrètement, ou échafauder d'autres stratégies. Ils peuvent décider de passer en force, à toute allure avec le chariot, en profitant du dénivelé pour prendre de l'élan et filer dans l'Obscur. Les gardiens ne les y poursuivront pas. Plusieurs rebondissements sont possibles.

- La pente n'est pas si sûre. Les pluies diluviennes l'ont affaiblie, et le passage du chariot pourrait bien faire s'écrouler une partie de la muraille... Le chariot et l'urs en sortiraient indemnes, mais certains des PJ pourraient se retrouver coincés dans la boue

et sous les gravats... parmi les morts des Terreux. Il est peut-être temps qu'ils apprennent qu'à Okhaen, les morts sont enterrés dans la muraille. Outre le temps précieux que ça risque de leur faire perdre, c'est aussi une profanation que n'apprécieront pas, depuis leur fosse, les Terreux.

- Les Terreux, justement, seraient trop heureux d'acquiescer leur liberté grâce à un chariot plein d'armes ! Les gardiens du feu, perturbés par les PJ et la tempête, vont peut-être laisser leur vigilance faiblir... Les Terreux pourraient bien en profiter pour sortir de leur fosse !

N'hésitez pas à décrire leurs conditions de vie abjectes, en essayant d'ailleurs d'émouvoir les PJ. Les Terreux sont ici réduits en esclavage, et leur révolte est fondée. Le lien avec le Seigneur Douleur ne concerne que les plus anciens, et les Terreux ne sont ni des shankréatures, ni des créatures du mal. Juste des hommes prisonniers des Okhaenites. Ne faites pas pour autant des gardiens du feu des tortionnaires !

Bref, le passage est délicat, la situation ambiguë, la tempête de plus en plus violente, et les PJ doivent en plus agir rapidement.

DANS LE BOURBIER

La moitié du chemin a été parcourue, mais le plus dur reste à venir. Les PJ vont maintenant s'enfoncer dans la jungle noire, ce marécage vallonné de sinistre réputation. Voici plusieurs événements et indications pour jouer au mieux ces sept kilomètres.

- Garder le cap. La façon la plus simple de rejoindre le Portail, c'est de suivre le pipe-line. Autour du long tube d'acier forgé à Okhaen, le chemin a été terrassé et dégagé. Le chariot y passe sans trop de mal. Mais les PJ vont peut-être devoir s'en écarter. Un autre amer sera alors disponible : le phare du Portail, visible normalement à trois kilomètres... Quand la pluie le permet ! Le phare peut vous être utile, en tout cas, si vos PJ se perdent.

- Dans la jungle noire. Vos PJ peuvent donc avoir à s'écarter du pipe-line, ne serait-ce que parce qu'ils sont poursuivis, ou parce que, à la fin du trajet, le tuyau va devenir la cible des éclaireurs de la horde. Mais la jungle noire n'est pas sans danger et surtout, elle ralentira considérablement les joueurs dans leur course contre la montre. Il faut souvent ouvrir le terrain, à la machette ou au lance-flammes (un objet que vous pouvez mettre à disposition des joueurs, non sans risque, près d'un pipe-line et d'un chariot bourré d'explosifs !). Un animal peut surgir à tout moment (par exemple un Eben, cet énorme serpent noir aux dents aiguës décrit dans le chapitre Les Milieux) ou une plante peut lâcher ses spores corrosives (4 points de dégâts sur les 3 PJ situés en tête du convoi, les armures ne protègent pas, mais les PJ ont droit à un jet de Résistance).

- Les bourbiers. Vous pouvez, selon leur endurance, soumettre les PJ à un ou deux bourbiers, face auxquels ils devront trouver des réponses. Une pluie de grêlons noirs, puis un châtiement céleste - la foudre -, seraient tout à fait d'à-propos. Dans les deux cas, ils devront choisir entre s'enterrer, trouver un refuge, ou continuer. Mais qu'ils n'oublient pas ce qu'ils convoient ! Si les grêlons noirs percent la bâche du chariot, puis touchent les explosifs, ils ne pourront plus que prévenir le Portail du danger. Le risque est bien le même si la foudre tombe près d'eux : faites-leur peur et faites les s'éloigner à toute vitesse du chariot !

TERREUX

Agilité 3 / Camoufler 5, Esquiver 3, Sauter 2

Force 3 / Forcer 4, Lancer 4, Porter 5

Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 5

Mouvement 2 / Grimper 2, Sprinter 2

Prestance 1 / Impressionner 4

Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 3

Sens 2 / Chercher 2, Percevoir 2

Trempe 2 / Surmonter 2

Arts Martiaux 2 / Tranchoir 2

Communication 1 / Baratin 1, Empathie 2

Érudition 1 / Légendes 1, Région (Okhaen) 1, Shankréatures 3

Survie 3 / Animaux : Rats 3, Insectes 3, Végétaux : Rueg 1, Champignons 2, Milieux : Souterrains 2, Ruines 3, Déserts 2

Techniques 1 / Pierre 1

Armes :

Tranchoir : Dommages +3, Défense +1

Armure : Nulle

Ressources

Vie : 15

Énergie : 9

- Le chariot est l'autre point faible de l'équipée. L'urs a été mis à mal par toutes ses épreuves, et il devient de plus en plus incontrôlable. Il peut même devenir fou lors d'une épreuve particulièrement dure, face à des ennemis trop nombreux ou dans la tourmente des éléments déchaînés. Il se retournera alors contre les PJ et pourra leur causer bien des dégâts... Et il pourrait même fuir dans l'Obscur avec la cargaison ! Bref, vous pouvez à un moment ou à un autre avoir à le supprimer (voir les caractéristiques de l'urs dans le chapitre Les milieux). Les PJ devront alors eux-mêmes tirer le chariot... Si un des essieux ne casse pas ! Ou s'il ne prend pas feu à cause de la foudre ! Les PJ arriveront-ils à le vider à temps, avant que tout n'explose ? Sauveront-ils suffisamment de paquets ? Et arriveront-ils à tous les porter jusqu'au chantier ?

- Premices de la horde. La horde est toute proche d'Okhaen, et elle a bien pris le Portail pour cible. Les PJ vont croiser ses premiers émissaires, ses éclaireurs, des maraudeurs gravement contaminés et accompagnés d'une shankréature. Le combat est inévitable...

La Shankréature est une Ghast entonnante (les caractéristiques de cette shankréature figurent en deuxième partie de ce livre, chapitre La menace Shankr)

- Le pipe-line est un élément de choix pour faire rebondir l'aventure. Tout d'abord, il peut devenir une arme : attaqués, les PJ peuvent penser à crever le pipe-line, pour que le pétrole se répande. Il suffit d'allumer le combustible pour qu'il grille alors les éclaireurs de la Horde... en prenant garde à soi (jet de Agilité + Esquiver (SR 4) pour échapper à une brûlure d'Intensité 5, voir les règles relatives au feu dans la partie I de ce livre, consacrée aux règles). Si les joueurs n'y pensent pas, un coup d'es-ponton malencontreux suffira à générer la situation, pas nécessairement au profit des joueurs, ni du fameux chariot. Mais le pipe-line peut aussi être un outil de communication : percé, il préviendra bien le Portail que quelque chose ne va pas. D'autant, qu'immédiatement, le phare du chantier s'éteindra ! Un repère de moins pour les PJ... Les PJ peuvent aussi imaginer se servir du pipe-line comme d'un télégraphe, en tapant dessus un message en morse. Laissez-les tenter l'expérience si l'idée leur vient, et

MARAUDEUR

Agilité 4 / Camoufler 4, Esquiver 4, Sauter 3
Force 4 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 3
Hargne 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 4
Mouvement 3 / Grimper 4, Sprinter 2
Prestance 2 / Impressionner 4
Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 5
Sens 3 / Chercher 2, Percevoir 4
Trempe 2 / Résister 2, Surmonter 2

Arts Martiaux 3 / Hache 3
Communication 1 / Baratin 3
Érudition 2 / Coutumes (Maraudeurs) 4, Légendes 2, Région (Okhaen) 2, Shankréatures 4, Gaïa 1
Survie 3 / Animaux : Vulpes 3, Milieux : Souterrains 2, Ruines 3, Glaces 1, Déserts 3, Chaos 2, Mortezones 3, Pistage 3
Techniques 2 / Métal 1, Pierre 2, Verre 1, Corps 1, Huiles 3, Antech 1, Explosifs 3, Crochetage 3

Armes :

Hache : Dommages +5

Armure : Cuir (Protection 2)

Ressources

Vie : 17

Énergie : 9

Sombre contamination : À la fin du combat, chaque PJ ayant été blessé par un maraudeur doit procéder à un test, en lançant un dé. Sur un résultat de 1, le PJ a été contaminé (niveau 2, 2 points ténébreux).

TIRER LE CHARIOT

Pour progresser de 1 kilomètre, 10 jets individuels cumulés de Force + Forcer (SR 5) doivent être obtenus, tous PJ confondus. Au bout de 3 échecs, un PJ est épuisé et ne peut plus tirer le chariot.

LE CHARIOT EN FEU

Porter le contenu du chariot

Trois jets consécutifs de Force + Porter (SR 3) pour chaque PJ. Si, avant d'obtenir son troisième succès, un PJ échoue à son jet plus d'une fois, il ne s'est pas éloigné suffisamment vite du chariot lorsque ce dernier explose. Le PJ est soumis à une déflagration qui lui occasionne 8 points de dommages. Son armure le protège, néanmoins, et le PJ a droit à un jet de Résistance pour réduire les dégâts.

voyez, selon la situation, si les compagnons leur répondent ou vont jusqu'à leur venir en aide.

- Gestion du feu. Dans bien des cas, les PJ vont avoir la tentation d'allumer quelques mèches. Ce sera l'occasion de sortir le fameux briquet acheté en début de partie ! Mais les conditions météorologiques vont remettre en cause ces départs de feu. N'hésitez pas, à l'instant crucial, à rendre le briquet inopérant, à éteindre d'un coup de vent une torche ! Et laissez-les s'allumer, in extremis... Ou forcer vos Initiés à utiliser leurs chaleureux pouvoirs.

- Le cri du Seigneur Douleur. Ca y est, le Portail est tout proche. Jamais si courte distance n'a paru si longue à un marcheur ! À l'orée du chantier, vous pouvez faire sentir la présence toute proche de la Horde en multipliant ses émissaires (éventuellement), mais surtout en faisant retentir le cri du Seigneur Douleur (voir La menace Shankr, partie II de ce livre). Paquita pourra le reconnaître, et expliquer, en quelques mots, de qui il s'agit...

TROISIÈME ACTE : IL FAUT SAUVER LE PORTAIL

.....

La fin du scénario est assez ouverte, et dépend pour beaucoup des actions menées par les joueurs jusque-là (s'ils ont ou non, par exemple, utilisé le pipe-line pour prévenir la compagnie du danger). Selon les cas, plusieurs choix s'offrent à vous.

- Les défenses du chantier. Le Portail est entouré d'une barrière défensive, faite d'épieux, de barbelés, de pièges, de fosses et de mines. Et, par ce temps, il n'y a personne à l'entrée. Voilà une épreuve, cruelle, de plus : comment rentrer ? Que faire si l'on marche sur une mine, à quelques mètres des explosifs ? (MJ : combinaison de jets de Mouvement + Grimper, Agilité + Esquiver, Agilité + Sauter, SR 2 à 4).

- La météo se dégrade. Vous pouvez aussi décider de terminer l'aventure dans une apothéose climatique. Sauf que là, l'élément qui se déchaîne, c'est la mer. La marée est d'une force incroyable et, démontée, elle a envahi tout le chantier. Elle tape contre les bateaux et le phare, au point de les faire vaciller. Si la horde surgissait et que le chantier se transformait en un vaste champ de bataille, il faudrait jouer avec cet élément, capable d'emporter les ennemis ou les alliés, et de faire chavirer les lieux du combat.

- Mais nous n'en sommes pas forcément là. Pour l'instant, les PJ sont presque arrivés à bout de leur mission, et la horde menace, toute proche. Ils ont bien l'impression que quelques armes de plus ou de moins n'y changeront pas grand-chose. Toute cette aventure pour mourir ici... La solution va tomber du ciel : «L'Espoir», le dirigeable attendu depuis le début du scénario va apparaître aux joueurs, entre deux éclairs.

Grâce à lui, et grâce aux explosifs, il y a un moyen de réduire à néant, et sans risque, la horde. Mais plusieurs cas de figures peuvent se présenter :

- Vous pouvez faire apparaître l'Espoir alors que les PJ sont à l'intérieur du Portail, ou alors qu'ils sont à sa porte. Dans ce second cas, à eux d'essayer de se faire voir du pilote, qui a déjà bien du mal avec la pluie et le vent (l'inflammation du pipe-line peut s'avérer dès lors bien pratique). Le pilote est doué, très doué, et ne s'appelle pas la Flamme pour rien. Sans doute arrivera-t-il à se stabiliser au-dessus d'eux, à leur lancer une échelle de cordes et à les récupérer à bord avec les explosifs. Il n'y a plus alors qu'à lâcher du lest sur la horde ! Si les PJ sont à l'intérieur du Portail, l'amarrage peut-être compliqué par la force du ressac, ou l'écroulement du point d'ancrage (la proue d'un bateau ou le phare).

- Autre problème possible : le phare est éteint suite à la rupture du pipe-line ! C'est-à-dire que le pilote de «L'Espoir» ne sait pas où aller ! Les PJ doivent alors soit rallumer le phare, soit pro-

voquer un incendie ailleurs...

- Dans tous les cas, Paquita veille ! La chute du Portail, puis d'Okhaen est menacée par l'arrivée de L'Espoir. C'est bien maintenant qu'elle va essayer de «gaffer» - ou plus si nécessaire - pour retourner la situation. D'un faux geste, elle empêchera le feu de prendre s'il faut créer un brasier pour faire signe à L'Espoir. Elle amarrera mal les explosifs aux cordes etc. Au pire, elle s'en prendra à la Flamme, et l'assommera par «inadvertance» alors qu'ils sont en vol ! Ce qui fera peut-être plaisir à l'un de vos PJ, s'il est pilote.

On le voit, la fin du scénario est très ouverte. L'histoire peut se terminer dans une ambiance de guérilla urbaine parmi les carcasses de bateaux. Les PJ auraient alors pour but, dans la confusion générale, de rallumer le phare ou d'y emmener leur charge-ment pour qu'il puisse y être embarqué. L'aventure peut même s'achever avant, si L'Espoir remorque les PJ alors qu'ils sont encore dans l'Obscur... à moins qu'ils ne trouvent pas de moyen de l'avertir de leur présence !

ÉPILOGUE

.....

La horde dispersée, le temps va vite devenir plus clément. Les PJ voudront sûrement aller dormir après la journée la plus éprouvante de leur existence. Ils sont en tout cas accueillis en héros par Lucéphore d'Ambre et toute la compagnie de la Nuit-Horizon. Ils ont désormais des frères dans l'Obscur, et du travail, s'ils en cherchent.

En termes techniques, cette aventure devrait rapporter entre 3 et 6 points de Vécu, et jusqu'à 5 points de Renommée individuellement supplémentaires, en fonction des actions et des choix des PJ.

S'il y a eu de nombreux conflits entre les gardiens du feu et les PJ, Lucéphore fera de leur impunité une clause du nouveau pacte avec les Okhaenites. La signature de celui-ci va de toute façon être tendue après la «trahison» du stallite. Omar ressort affaibli d'une telle histoire : n'aurait-il pas dû outrepasser l'avis du concile ? L'inimitié entre Omar et Lucéphore n'en sera que plus grande...

Les accusations que proféreront les PJ contre Napoléon Sédar Bissa et les creuseurs resteront sans suite. Pas de preuves, et de toute façon, ni Izmir, ni Traoul Lubumba n'ont envie que les détails de cette affaire ne remontent à la surface. Lubumba préfère rester un allié occulte des justes causes.

Le mystérieux konkalite croisé au tout début de l'histoire reste introuvable. Quant à Paquita, selon si elle s'est dévoilée ou non, vous pouvez en faire une redoutable amie ou ennemie des PJ. Si elle s'est démasquée, laissez-la donc fuir... D'autant qu'elle a le cran de se jeter d'un dirigeable en vol. En Sombre-Terre, on a toujours besoin des vieux amis courageux.

Allez, il faut partir...
L'Obscur nous appelle.



CHAPITRE 1

OUVRIR
LA MARCHÉ



ère du contact " est la seconde édition du jeu de rôle Dark Earth : si l'univers est bien le même, quelques années plus tard, le jeu s'est, lui, modifié. C'est que nous avons arpenté avec vous Sombre-Terre durant trois ans, et que nous avons appris à connaître certains recoins insoupçonnés. Cette seconde édition est le fruit de cette expérience partagée : voici donc quelques éléments qui nous ont permis, au fil du temps, de saisir les caractéristiques de l'univers de Dark Earth. De quoi vous permettre, peut-être, d'ouvrir la marche plus facilement.

CHOISIR SA ROUTE

Sombre-Terre a bien des visages et des aventures de natures très différentes peuvent s'y jouer. Voici quelques sources d'inspirations et des thèmes génériques. La liste n'est pas close, loin de là, d'autant que vous pouvez aisément combiner ces références.

- Les enquêtes. Les stallites sont propices à des récits d'enquêtes qui font pénétrer les joueurs dans des communautés particulières, des bas-fonds des fouineurs aux grandes bibliothèques des prôneurs. Un meurtre a été commis, un homme ou un objet enlevé... La traque peut commencer ! Vous pouvez évidemment varier le ton de vos scénarios : opter pour un récit policier, déductif et à base d'indices, ou bien choisir une ambiance de polar, et faire des PJ des proies autant que des chasseurs.

- Les tensions géopolitiques. Sombre-Terre s'invente jour après jour, et chaque groupe abat petit à petit ses cartes. Les conflits sont innombrables, et de chacun d'entre eux peut naître une intrigue. Les stallites tentent d'étendre leur hégémonie, mais elle est bousculée par les compagnies. À l'intérieur même des cités, le pouvoir des prôneurs est remis en cause par les révélations de l'Alliance. Cette dernière est composée de six Maisons, dont le statu quo paraît parfois fragile... D'ailleurs, les adeptes de Gaïa se multiplient. Quant au Konkal, il foment ses coups d'états et ses prises de pouvoirs. Il y a matière à bien des récits d'espionnages, d'infiltrations et de trahisons. Autant de jeux de pouvoirs à comprendre et de menaces à prendre au sérieux !

- Les récits de guerre. Vous avez aimé Apocalypse Now, Il faut sauver le soldat Ryan, La Ligne rouge, Full Metal Jacket ou d'autres films de guerre ? Reprenez les trames : l'Obscur vaut les pires champs de bataille, et Dark Earth se prête à merveille à ce type d'ambiance, comme le prouve la campagne de jeu La Croisade de la Ville-Mouvement.

- Les récits d'horreur. À la sortie de la première édition, une critique décrivait Dark Earth comme un monde " dans lequel les Grands Anciens auraient gagné ". Les ombres d'H.P. Lovecraft et de Giger (le créateur graphique d'Alien) rôdent dans le sillage des shankréatures. Vous pouvez sans mal confronter vos PJ à des ambiances angoissantes. La bête est là, toute proche, mais on ne fait que l'entendre. Elle frappe, invisible et déterminée...

- La science-fiction. Des dernières colonies aux centres de cryogénéisation, vos marcheurs peuvent vivre les grands classiques de la littérature de science-fiction. Et puis, c'est bien sûr un jeu post-apocalyptique : il y a du Mad Max là-dessous et un peu plus... Le Grand Cataclysme a eu lieu en 2054 : seul vous savez quelles technologies étaient à cette époque disponibles, et comment elles ont résisté jusqu'à aujourd'hui.

- Le western. Relisez les aventures de Blueberry (par Charlier et Giraud), regardez les films de Sergio Leone ! Le moindre western peut devenir une source d'inspiration pour Dark Earth. Il y a des fusillades à orchestrer pour une poignée de trésors de l'Avant. L'Obscur attend ses lignes de chemin de fer, il y a des tribus d'adaptés à découvrir et des troupes d'urikans à prendre en chasse !

- L'épopée fantastique. L'Illiade, l'Odyssée, le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, et tous les grands autres récits épiques peuvent facilement vous inspirer de belles campagnes de jeu. Après tout, il s'agit avant tout de vaincre les forces du mal...

- Les récits mystiques. Grâce aux forces cosmiques qu'il met en scène, aux jeux de pouvoirs des Maisons, aux initiations qu'exige le ralliement à l'Alliance ou à la réaction Gaïa, Dark Earth est aussi propice aux récits mystiques. Vous pouvez ainsi traduire de façon visuelle et jouable, les forces qui se déchaînent sur Terre.

LES SPÉCIFICITÉS DU JEU

En trois ans d'existence, Dark Earth a aussi développé des thèmes propres, des spécificités qui le rendent unique, et qui vous permettront de recréer une ambiance particulière pour chacune de vos histoires. Voici quelques-unes de ces caractéristiques.

- Le voyage. Dans la majorité des jeux de rôle, les meneurs de jeu gèrent les déplacements des PJ d'une ellipse : " ... et quelques jours plus tard, vous arrivez en vue de la cité tant attendue ". Ici, le voyage est une composante essentielle. Il s'apparente à chaque fois à un exploit (les témoignages d'alpinistes ou de navigateurs solitaires sont d'ailleurs d'excellentes sources d'inspirations). Les scénaristes et les game designers de Dark Earth ont tenté de faire de l'Obscur un véritable terrain de jeu. De nombreux jalons sont là pour vous aider (comme les descriptions des milieux, des bourbiers, des haltes, des communautés d'adaptés, des maraudes etc.). Mais n'oubliez pas qu'un simple objet peut changer du tout au tout un trajet : que l'équipement s'avère défaillant, la carte fautive, et c'est toute l'expédition qui est menacée. Les routes sont aussi soumises aux aléas de la nature : les cataclysmes sont nombreux, et toutes les bornes ne résistent pas aux tempêtes... Quand elles ne sont pas déplacées par des naufrageurs de toutes sortes ! Les scénarios de Dark

Earth s'articulent aussi autour des écosystèmes traversés ou découverts : quels en sont les dangers ou les ressources ? Les PJ déclenchent, souvent sans le vouloir, d'étranges réactions au sein de ces milieux en perpétuelle mutation : il s'agit d'autant de rebondissements possibles, et de l'un des ressorts dramatiques les plus efficaces de Dark Earth.

- Le souffle de l'Histoire. Dark Earth est aussi le récit d'une civilisation en marche. Que va construire l'homme dans ce monde dévasté ? Que va-t-il partager, comment va-t-il s'organiser ? Que va-t-il découvrir ? Partie après partie, c'est ce que vont vivre les PJ. Sombre-Terre, souvent sous l'influence de leurs actions, en mutation permanente. L'ère du contact, avec ses routes et ses communications qui s'ouvrent, n'est pas la moindre de ces transformations. En fait, vous pouvez, scénario après scénario, faire sentir aux joueurs le souffle de l'Histoire. Faites-leur comprendre qu'ils sont des précurseurs et des défricheurs, qu'ils sont les premiers à mettre le pied dans tel ou tel endroit, qu'ils sont des découvreurs et des inventeurs. Les points de renommée sont là pour, très concrètement, répercuter ce charme de Dark Earth : les PJ sont à l'avant-garde du monde, c'est eux qui, par leurs actes, en dessinent les contours futurs. Une découverte lors d'un scénario peut très bien s'être généralisée auprès des marcheurs quelques parties plus tard.

- Les compagnons de route. Les PJ ne sont pas seuls à prétendre au titre de légendes. Vous avez, au fil de ces pages, entendu bien des noms et croisé quelques visages : les Personnages Non Joueurs ont dans Dark Earth une importance toute particulière. Ils accompagnent et incarnent les changements du monde. Ils sont les différents visages des luttes qui se jouent ici. Leurs noms circulent de haltes en stallites comme des rumeurs, et nous vous conseillons d'ailleurs de les faire entendre de scénario en scénario. En fait, certains des PNJ que nous décrivons dans cette seconde édition sont appelés à vivre de grandes aventures en compagnie des PJ, au fil des suppléments à paraître. Avec et grâce à eux, les scénarios à venir tisseront un vaste feuilleton dans lequel, nous l'espérons, joueurs et meneurs prendront plaisir à retrouver des figures connues et appréciées. Cela ne signifie pas que ces PNJ sont "intouchables", par vous-même et vos joueurs (même s'ils venaient à périr au cours de vos parties, vous pourriez toujours les remplacer au pied levé). Nous tenons juste à vous prévenir que Dark Earth est une vaste comédie humaine, et que ces acteurs sont nombreux et tenaces !

Ce jeu a d'autres charmes, mais nous vous laissons les découvrir. Vous reconnaîtrez assez vite ce mélange de fatalité et d'espoir qui le distingue. Vous vous laisserez entraîner à la poursuite d'in vraisemblables chimères qui hésitent à devenir réalité. Vous traquerez des rêves qui s'avéreront des cauchemars. Vous verrez la raison et l'in vraisemblable s'aboucher. C'est que les archessences contaminent et corrompent sans fin ce monde, ces corps et ces lieux...

L'AVENTURE D'UN MONDE

.....

"L'ère du contact" est tout autant la suite que la seconde édition de Dark Earth. La première se déroulait bien dans le même univers, mais il y a six ans. En fait, joueurs et meneurs de jeu ont vécu, au fil des suppléments, plusieurs années d'aventures et de révélations, de 310 à 316 PA.

Les PJ ont rencontré les premiers Sombre-fils. Puis, ils mirent à jour les Runkas et comprirent l'origine des puits de lumière. Gaïa se manifesta sous leurs yeux à Nâh. Ils découvrirent l'alliance céleste et donnèrent naissance aux radieux, dont ils côtoyèrent la première représentante. Les marcheurs écrivirent à leurs côtés les premiers carnets de l'Obscur, et c'est eux qui firent le premier voyage au-dessus du noir-nuage. Ils inspirèrent aussi les phalanges de lumière, et provoquèrent l'alliance des Maisons. Avant d'apprendre la révélation de la présence du Shankr sur Terre, et de l'existence de ses terribles lieutenants qu'on appelle Seigneurs du Fléau...

Autant d'événements qui font partie aujourd'hui du background de l'univers, mais qui ont pu être vécus en temps réel. Avec cette seconde édition s'ouvre en quelque sorte un nouveau chapitre : nous ignorons si l'ère du Contact va être une réussite, et comment elle va modifier la physionomie de Sombre-Terre dans les années qui viennent. Peut-être va-t-il s'agir d'un formidable fiasco, et que l'Obscur va reprendre ses droits !

En fait, nous allons vivre cette aventure avec vous au fil des suppléments à paraître. Vous restez, bien évidemment, libre de faire ce que vous voulez : vous avez le destin de vos PJ entre les mains, en même temps que celui du monde. Cette seconde édition est, nous l'espérons, complète, et a été conçue pour vous permettre de jouer sans attendre.

Mais parcourir Dark Earth peut aussi être une aventure collective (notamment grâce à une Mailing List à laquelle nous vous invitons à vous inscrire). De scénarios en suppléments, l'univers évolue sous les yeux des PJ et sous l'impulsion des auteurs qui vont participer à la rédaction des nombreux suppléments à venir. C'est là un plaisir qui n'est offert que par le jeu de rôle, que nous vivons intensément avec Dark Earth depuis trois ans, et que nous espérons vous faire vivre de nombreuses années encore !

COMPATIBILITÉ ENTRE LA PREMIÈRE ET LA SECONDE ÉDITION

.....

Cette seconde édition du jeu de rôle Dark Earth, si elle révisé effectivement l'approche de l'univers du point de vue des personnages joueurs, ne comporte que peu de différences au niveau des règles. Ces différences, qui plus est, apparaîtront toutes comme intuitives aux vieux briscards de Dark Earth. Tous les suppléments parus précédemment restent donc entièrement compatibles.

ADAPTATIONS POUR LE MJ

Si vous êtes **meneur de jeu**, voici, résumées, les principales différences entre les fiches de personnages de la première édition et celles de la seconde. Seules quelques-unes d'entre elles nécessitent un travail d'adaptation :

- La règle dite " optionnelle " de la Force qui s'ajoute aux dégâts effectués par les armes blanches et les armes de jet, devient obligatoire (règle optionnelle proposée dans le livret de l'écran 1^{ère} édition).

- Les dégâts des armes à feu ont été légèrement revus à la hausse dans la seconde édition (environ 2 points de plus, voir le chapitre Équipement)

- Au niveau des fiches proprement dites, les anciennes " Capacités " sont désormais désignées sous le terme " Caractéristiques ", et les " Aptitudes " sont dorénavant appelées " Connaissances ". Les talents et les compétences ont conservé la même dénomination.

- Une nouvelle Caractéristique est apparue : le Mouvement, qui permet de gérer beaucoup plus facilement la notion des courses-poursuites et des distances parcourues sur tel ou tel élément (liquide, solide, voire aérien).

- Le Talent Grimper ne dépend plus de l'Agilité, mais du Mouvement. Tous les anciens jets réclamés d'Agilité + Grimper deviennent des jets de Mouvement + Grimper.

- Les anciennes aptitudes de Relations disparaissent purement et simplement. Elles sont remplacées par la notion de Renommée (voir le chapitre Renommée, en première partie de ce livre).

- De nouvelles compétences font leur apparition : Runkas, Shankréature, Gaïa, Histoire, pour traduire l'évolution de la connaissance des hommes dans ces domaines ; Pistage et Premiers Soins, pour donner encore plus d'importance aux compétences cruciales de Survie ; Crochetage, pour favoriser davantage le savoir-faire des fouineurs. Explosifs et Noir-nuage, des compétences optionnelles apparues dans des suppléments de l'ancienne édition (respectivement la Croisade de la Ville Mouvement et Shankr) deviennent des compétences officielles.

- Les animaux ont vu leurs caractéristiques légèrement révisées à la baisse, pour un plus grand réalisme. Leurs nouvelles fiches figurent dans le chapitre consacré aux Milieux. Pour les créatures qu'on ne trouve pas dans le bestiaire de la seconde édition, vous pouvez appliquer la règle suivante : Si la Hargne de l'animal est strictement supérieure à 6, vous pouvez la diminuer de 2 ou 3 points, à votre appréciation. La Résistance, quant à elle, devra être diminuée de 1 ou 2 points. La règle optionnelle du combat d'animaux, qui figure dans le supplément Les marcheurs, ne s'applique plus aux créatures de la seconde édition.

ADAPTATIONS POUR LES JOUEURS

Si vous êtes **joueur** et que vous souhaitez reprendre votre personnage de la première édition et le traduire en personnage de la seconde édition, sachez que c'est parfaitement possible et ne nécessitera qu'un minimum d'adaptation. Il n'existe pas de " loi " mathématique permettant de passer d'une fiche première édition à une fiche seconde édition, mais voici néanmoins quelques suggestions :

La nouvelle caractéristique Mouvement de votre personnage peut être obtenue en effectuant la moyenne entre l'Agilité et la Force de votre personnage, arrondie à l'unité inférieure. Reprenez ensuite le talent Grimper (qui dépendait de l'Agilité). Pour les talents Nager, Sprinter et Sauter, accordez-leur les valeurs suivantes : Nager : Agilité -2, Sprinter : Force -1, Sauter : Agilité + Force -3.

Vous obtenez les nouvelles compétences de la manière suivante (seule la compétence Runka ne peut être maîtrisée à moins de 1 point, à la suite de la grande révélation) :

Runkas : Érudition - 1 (minimum : 1) ; Shankréatures : Survie - 2 ; Gaïa : Érudition - 2, Histoire : Érudition -2 ; Noir-nuage : Survie - 3 ; Pistage : Survie - 2 ; Premiers soins : Survie + Techniques - 4 ; Crochetage : Agilité + Survie - 5 ; un véhicule (au choix) : Techniques - 2.

La Renommée, une ressource, sera calculée en fonction du nombre d'aventures auxquelles votre personnage a participé. Estimez à peu près le nombre de scénarios joués par votre personnage, avec l'accord de votre MJ, et multipliez ce nombre par 5 pour obtenir les points de Renommée de votre personnage, et le rang correspondant (voir le chapitre consacré à la Renommée, en première partie de ce livre).

Enfin, si votre personnage était Initié, il peut conserver les mêmes pouvoirs runkas, qui n'ont pas varié.

LES SUPPLÉMENTS DE LA GAMME DARK EARTH

Huit suppléments sont déjà parus pour le jeu de rôle Dark Earth, avant l'ère du contact.

Chacun aborde, de manière exhaustive, un des aspects essentiels et caractéristiques de l'univers du jeu.

L'ÉCRAN

Cet écran du meneur de jeu en quatre volets propose, côté joueurs, une superbe illustration des marcheurs, et regroupe, côté MJ, les différentes tables et points de règles essentiels à la première édition de Dark Earth. Il est accompagné d'un livret de 48 pages qui décrit le Plateau de Silice, situé dans la Roke, environnement immédiat de l'immense stallite de Phénice. Le livret comprend également trois scénarios complets, se déroulant dans Phénice ou ses abords.

LES MARCHEURS

Ce supplément de 106 pages fait le point complet sur la caste des marcheurs, la plus à même d'offrir un avenir et de l'espoir à l'humanité du monde de Dark Earth. Tous les rites et les coutumes de ces explorateurs de l'Obscur y sont abordés, sans oublier leurs mythes étranges, leur équipement spécifique, leurs animaux... Le livret propose également la description complète de douze nou-

velles créatures et de douze bourbiers. Enfin, un long scénario conclut le supplément, entraînant les personnages dans une dangereuse mission et les confrontant à un terrible dilemme, au cœur même des préoccupations fondamentales des marcheurs.

LA CROISADE DE LA VILLE MOUVEMENT

Cette campagne majeure pour Dark Earth propose, en 144 pages, d'entraîner les personnages joueurs dans une gigantesque croisade vers l'Orient, dans la région des Syrthes, où depuis des décennies, les stallites jumeaux d'Istan et Noples se livrent à une guerre incessante. Mais aujourd'hui, l'un des deux stallites est tombé sous les assauts incessants des forces du Shankr. Les hordes de shankréatures menacent d'envahir toute la Roke. Pour stopper cette déferlante, les dirigeants du stallite de Phénice ont décidé d'envoyer une gigantesque armée sur les lieux, appuyée par un immense blindé à vapeur de quarante mètres de long appelé Léviathan. Les PJ joueront un rôle majeur dans cette folle épopée militaire, en dix épisodes éprouvants qui marqueront à tout jamais leur destin.

LES PYRAMIDES DE NÂH

Ce supplément de 144 pages vous propose une description complète du plus grand stallite de Solaria, le très mystérieux stallite de Nâh. Situé à l'emplacement des anciennes pyramides d'Égypte, reconstruites après le grand cataclysme, le stallite vit selon des coutumes proprement incompréhensibles pour les marcheurs non avertis. Pour se déplacer librement dans son réseau de vingt-quatre pyramides, il est pourtant indispensable d'être un citoyen de Nâh, et d'avoir, pour cela, assimilé les étranges coutumes de ses habitants. C'est ce qui est proposé aux personnages joueurs au cours d'une trame de campagne de longue haleine, qui leur permettra de résoudre un mystère historique et de découvrir le secret qui se cache dans les profondeurs du stallite.

LES CARNETS DE L'OBSCUR

Ce supplément essentiel de Dark Earth est une mine d'or pour tous les MJ désireux de faire découvrir à leurs joueurs toutes sortes de communautés étranges installées en plein cœur de l'Obscur. À chaque milieu sont ainsi associés trois lieux particuliers — un lieu neutre, un lieu bénéfique et un lieu hostile — habités par des peuplades adaptées aux rigueurs extrêmes de leur environnement.

En consultant ses Carnets de l'Obscur, avec un minimum de préparation, le meneur de jeu a pratiquement l'équivalent de 27 scénarios sous la main. C'est sans doute ce qui explique que ce supplément de 144 pages se soit très vite imposé comme l'un des préférés des meneurs de jeu de Dark Earth.

ARTEFACTS

Artefacts est le premier supplément de Dark Earth entièrement conçu pour les joueurs. En 130 pages, il propose, caste par caste, du matériel et de l'équipement (armes, armures, potions, animaux ou objets divers) permettant aux personnages joueurs de mieux affronter les périls de l'Obscur et de triompher des intrigues qui

se nouent dans l'ombre des stallites. L'histoire et les anecdotes rattachées à ces artefacts sont amplement décrites, et tous ne sont pas facilement disponibles, loin de là ! En acquérir certains peut ainsi faire l'objet de quêtes dangereuses vers leur région d'origine.

LES INITIÉS

Ce supplément de 144 pages a marqué un nouvel âge dans l'histoire du jeu de rôle Dark Earth. Offrant un panorama complet des enjeux mystiques de Sombre-Terre, il propose la description complète des Clans stellaires et des six Maisons de l'Alliance. Chacune d'entre elles est ainsi abondamment détaillée, avec son histoire, ses rites, ses membres influents et ses pouvoirs. Toutes les informations utiles pour mettre en scène les serviteurs de la Lumière dans leur combat titanesque contre les forces Obscures sont réunies dans cet ouvrage. Les Initiés est le supplément idéal pour tout meneur de jeu désireux d'intégrer ses joueurs au sein d'une phalange de lumière, et de mettre en scène l'Initiation des joueurs qui ont choisi la voie Runka.

SHANKR

Second volet des enjeux mystiques de Dark Earth, ce supplément de 144 pages, contrepoint des Initiés, vous dévoile les sinistres secrets des forces obscures. Véritable encyclopédie sur les buts et les moyens de l'Ombre, Shankr vous permet d'enrichir le noir décor de Sombre-Terre et vous révèle tout sur les modes de communication et de corruption du maître des ténèbres et de ses serviteurs. La description de douze nouvelles shankréatures d'origine humaine, animale et même végétale y figure, tout comme les caractéristiques complètes des six lieutenants du Shankr, les terrifiants Seigneurs du Fléau. Le supplément traite également en profondeur l'organisation du Konkall et révèle tous les secrets concernant la Septième Maison. Il se conclut sur deux longs scénarios qui vous permettront de mettre en scène de nouvelles horreurs, plus insidieuses que jamais.

Outre le site officiel sur Dark Earth de Kalisto (http://www.darkearth.com/french/light/gate_000.htm), sur lequel vous trouverez des informations complètes sur le jeu PC Dark Earth, de nombreux sites internet créés par des fans voient le jour régulièrement. En voici quelques-uns, sachant que cette liste n'a nullement vocation à être exhaustive et qu'en cherchant bien, vous risquez d'en trouver d'autres.

<http://members.aol.com/darkjdr/index.htm>

http://www.multimania.com/lameth/aides_de_DkE.html

<http://www.multimania.com/ausylan/jdr/dkearth/dkearth.html>

http://www.multimania.com/dawonder/dark_earth/index.htm

Enfin, si vous avez accès à internet, n'oubliez pas de vous inscrire à la Mailing List Dark Earth. Vous y trouverez les remarques de passionnés de Dark Earth, qui analysent divers points du jeu et des suppléments, organisent des parties, fournissent des synopsis de scénarios, des "novélisations" de campagnes, proposent des règles optionnelles, etc.

GLOSSAIRE :

- **adapté** : humain au métabolisme légèrement altéré lui permettant de survivre dans l'Obscur.
- **Adeptes** : disciple de la Réaction de Gaïa, doté de pouvoirs que lui confère la Sève Gaïa.
- **airgonaute** : pilote d'un véhicule aérien.
- **alliage céleste** : liquide investi d'énergie runka, conférant leurs pouvoirs aux Initiés.
- **Alliance (ou Alliance Runka)** : l'une des trois voies offertes à l'humanité pour répondre à la menace Shankr, l'Alliance réunit les six Maisons d'Initiés voués aux forces de la lumière et des Runkas.
- **Antech** : capacité à comprendre et utiliser les technologies de l'Avant.
- **antéquaire** : explorateur spécialisé dans l'Antech, qui passe sa vie à rechercher des objets de l'Avant.
- **Apocalypse** : autre nom pour le Grand Cataclysme.
- **Arbre de Vie** : arbre semi-végétal, semi-minéral, vénéré par les Adeptes de Gaïa qui s'abreuvent de sa Sève pour obtenir leurs pouvoirs.
- **archessence** : fluide vital des entités runka ou shankr.
- **archessence runka** : fluide vital des Runkas, composante essentielle de l'alliage céleste.
- **archessence shankr** : fluide vital des Shankr, froid, liquide, noir et bouillonnant, dont le simple contact avec un être vivant peut causer des mutations irréversibles.
- **archessence sombre** : autre terme pour désigner l'archessence shankr.
- **artefact** : objet spécial, manufacturé par l'homme, qui confère des avantages hors du commun à son propriétaire.
- **Asia** : nouveau nom donné au continent asiatique.
- **assommoir** : établissement où l'on sert de l'alcool, généralement dans un stallite.
- **Avant (l')** : période de l'histoire précédant le Grand Cataclysme.
- **bâtisseur** : nom donné aux ingénieurs, inventeurs et bricoleurs des stallites de Sombre-Terre.
- **bourbier** : danger d'origine topographique ou météorologique rencontré par les marcheurs dans l'Obscur.
- **Cataclysme** : premier cataclysme ayant ravagé la Terre.
- **céleste** : habitant des stallites
- **cerbère** : chien de Sombre-Terre, plus grand, plus puissant et plus féroce que son ancêtre.
- **Cœur Sombre** : organe vital des shankréatures, définissant la puissance de leurs pouvoirs.
- **Colonies (Dernières)** : biosphères autonomes datant de l'Avant, hautement technologiques, et peuplées de survivants n'étant jamais entrés en contact avec la nouvelle humanité de Sombre-Terre.
- **crachetout** : maladie courante attrapée lors des périodes dans l'Obscur.
- **crachot** : énorme crapaud capable de cracher de l'acide ou de paralyser ses proies avec sa langue.
- **darkefact** : artefact shankr.
- **darkessence** : autre terme pour désigner l'archessence shankr.
- **Eldena** : nouveau nom donné au continent américain.
- **Élu** : humain investi dès sa naissance de pouvoirs Runkas supérieurs à ceux des Initiés.
- **Enfant du Vide** : autre terme pour désigner le Shankr.
- **Entité-Monde** : entité surnaturelle intimement liée à la nature et aux créatures de Sombre-Terre, somme de tout ce qui vit et qui constitue la Terre depuis ses origines jusqu'à aujourd'hui.
- **fouineur** : nom donné aux habitants des basses couches de Sombre-Terre.
- **Gaïa** : nom propre désignant communément l'Entité-Monde.

- **Gaïen** : nom donné à certains Gardiens Originels qui continuent de livrer une guerre occulte aux Adeptes de l'Arbre de Vie.
- **gardien du feu** : nom donné aux militaires et serveurs de l'ordre des stallites de Sombre-Terre.
- **Gardien Originel** : créatures très rares, dévouées corps et âme à la terre nourricière et capables de prendre l'apparence de toute création de la nature.
- **Géant de Lumière** : autre nom donné aux Runkas.
- **Grand Cataclysme** : dernier cataclysme, ayant transformé la Terre en Sombre-Terre.
- **Guerre Cosmique Éternelle** : nom donné à l'affrontement ancestral qui oppose les forces Runkas de la lumière aux forces Shankr des ténèbres et du Chaos.
- **hibour** : créature animale, mutée par la darkness, à mi-chemin entre le vautour et le hibou.
- **horla** : membre d'une faction intégriste dû Konkal, dont la doctrine prône la Rédemption de l'espèce humaine, qui n'aurait pas dû survivre au Grand Cataclysme.
- **Initié** : serviteur de la lumière au sein de l'Alliance ayant reçu l'alliage céleste et porteur de pouvoirs runkas.
- **Konkal** : organisation criminelle vouée à la destruction des stallites.
- **konkalite** : membre du Konkal.
- **lux** : pierre lumineuse faisant office de monnaie universelle sur Sombre-Terre.
- **Maison** : organisation vouée à la protection des Runkas, longtemps demeurée secrète.
- **Maison Harckon** : ancienne Maison rattachée à l'Alliance, et ralliée au Seigneur Shankr.
- **maraudeur** : nom donné aux brigands, malandrins et autres coupe-jarrets vivant dans l'Obscur et attaquant les convois de marcheurs.
- **marcheur** : spécialiste de l'Obscur, explorateur de Sombre-Terre.
- **mortezone** : zone géographique de l'Obscur particulièrement dangereuse car fortement imprégnée d'archessence shankr et de radioactivité.
- **noir-nuage** : couche de cendres noirâtres en suspension dans la basse atmosphère de Sombre-Terre, bloquant les rayons du soleil et dissoute uniquement au-dessus des stallites.
- **nourrisseur** : nom donné aux cultivateurs, éleveurs, dresseurs et médecins des stallites de Sombre-Terre.
- **Obscur (l')** : zones de terre ou de mer plongées dans les ténèbres à cause du noir-nuage, situées en dehors des stallites et représentant plus de 99 % de la surface de Sombre-Terre.
- **phalange de lumière** : groupe de marcheurs armés par l'Alliance Runka, et comprenant au moins un Initié.
- **prôneur** : nom donné aux prêtres, dirigeants et conteurs de Sombre-Terre.
- **radieux** : humain dont au moins l'un des parents est un Initié, et dont le patrimoine génétique, altéré par l'archessence runka, lui confère des pouvoirs naturels inhérents à la lumière.
- **rapazz** : nom donné aux rapaces de Sombre-Terre.
- **Roke (la)** : nouveau nom donné au continent européen.
- **rues** : Plante très résistante et très courante sur Sombre-Terre, capable de pousser dans l'Obscur.
- **Runka (plur. Runkas)** : entité lumineuse, rattachée aux étoiles, ennemi ancestral des Shankr.
- **Seigneur du Fléau (six)** : puissante shankcréature aux ordres du Shankr, intelligente et capable de commander une armée de créatures ténébreuses.
- **Seigneur Shankr** : nom donné au Shankr présent sur Sombre-Terre.
- **Sève (ou Sève Gaïa)** : liquide verdâtre et lumineux produit par les Arbres de Vie, dont s'abreuvent les Adeptes de Gaïa pour disposer de leurs pouvoirs.
- **Shankr (plur. Shankr)** : entité obscure, rattachée aux trous noirs, ennemi ancestral des Runkas.

- **shankréature** : créature humaine, animale ou végétale, mutée et corrompue par l'archessence shankr, disposant de pouvoirs liés aux ténèbres et pouvant être partiellement contrôlée par le Seigneur Shankr.
- **singularité** : équivalent shankr des stellaires, une des six composantes de l'Essence des Shankr (Ténèbres, Peur, Mensonge, Chaos, Douleur et Froid).
- **Solaar** : nom donné à la divinité de la lumière dans la religion s'étant imposée sur Sombre-Terre à la suite du Grand Cataclysme.
- **Solaria** : nouveau nom donné au continent africain.
- **sombre-fils (pl. sombres-fils)** : hybride d'une shankréature et d'un homme, en proie à de fréquents accès de fureur, d'aspect pratiquement humain mais au métabolisme mieux adapté à l'Obscur.
- **stallite** : ville-lumière de Sombre-Terre, bâtie au-dessus d'un ou plusieurs tombeaux à rêves runka, dont les émanations dissipent le noir-nuage.
- **stellaire** : équivalent runka des singularités, incarnation d'une des douze familles qui définissent les différents Runkas affiliés à une même lumière mystique (Force, Foi, Feu, Courage, Lumière, Fertilité, Ordre, Guérison, Purification, Vérité, Sagesse et Énergie).
- **Tombeau à Rêve** : sanctuaire bâti par les Initiés, situé sous les stallites, où les Runkas endormis se régénèrent progressivement.
- **Terres Australes** : nouveau nom donné au continent australien.
- **terreux** : nom donné à des adaptés de Solaria, anciens adorateurs d'une créature transformée depuis en Seigneur du Fléau, et récemment installés sous les murailles du stallite d'Okhaen.
- **urikan** : énorme créature bovine ressemblant aux anciens aurochs, se déplaçant en troupeaux dans l'Obscur.
- **urs** : énorme ours de Sombre-Terre, légèrement muté par l'achessence shankr et adapté à l'Obscur, au pelage le plus souvent blanc.
- **vaisseau** : nom donné aux grands bateaux.
- **voulpe** : grands loups de Sombre-Terre, légèrement mutés par l'archessence shankr.



NOM :
Sexe : Âge :
Nature : Fonction :
Voie :

AGILITÉ

- Camoufler
- Esquiver
- Sauter

FORCE

- Forcer
- Lancer
- Porter

HARGNE

- Agresser
- Supporter
- Surprendre

CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS

MOUVEMENT

- Grimper
- Nager
- Sprinter

PRESTANCE

- Impressionner
- Influencer
- Séduire

RÉSISTANCE

- Contrôler
- Endurer
- Régénérer

SENS

- Chercher
- Percevoir
- S'orienter

TREMPE

- Motiver
- Résister
- Surmonter

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

ARTS MARTIAUX

-
-
-
-
-
-

COMMUNICATION

-
-
-
-
-

ÉRUDITION

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

SURVIE

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

TECHNIQUES

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

ÉTAT ACTUEL

Vie

Énergie

Blessures

Intempéries

Malus d'état

Niveau de contamination

Points ténébreux

RESSOURCES

Vie

Énergie

Vécu

Renommée

• rang :

[illegible]

ARTS MARTIAUX

Pieds

Poings

POINTS DE SÈVE



POURVOIRS RUNKAS COMMUNS

Insensibilité au Runka

Ressource de la Terre

Insensibilité au Shankr

Sentir la vie

VOIE DU CORPS ●	VOIE DE LA TERRE ●	VOIE ANIMALE ●	VOIE VÉGÉTALE ●	VOIE EMPATHIQUE ●
Respiration autonome	Orientation	Odorat accru	Fertilité	Voir le vrai visage
Résister aux radiations	Perception immédiate	Griffes	Soin	Calmer la colère
Résister au froid/à la chaleur	Caméléon	Fourrure	Nourriture	Lecture d'aura
Peau rocailleuse	Lieu sûr	Sang froid	Hydratation	Psychométrie
Vision dans l'Obscur	Adaptation			Intuition
Stimulation corporelle	Prévoir le temps			



FICHE DE SHANKRÉATURE

NOM DE LA SHANKRÉATURE :

CŒUR SOMBRE : PROTECTION : VIE :

ENTROPIE SHANKR ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AGILITÉ ☐	CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS	RÉSISTANCE ☐
• Camoufler		• Contrôler
• Esquiver		• Endurer
• Sauter		• Régénérer
FORCE ☐	MOUVEMENT ☐	SENS ☐
• Forcer	• Grimper	• Chercher
• Lancer	• Nager	• Percevoir
• Porter	• Sprinter	• S'orienter
HARGNE ☐	PRESTANCE ☐	TREMPE ☐
• Agresser	• Impressionner	• Motiver
• Supporter	• Influencer	• Résister
• Surprendre	• Séduire	• Surmonter

Potentiel de combat :
(hargne + Agresser)

Arme	Dommages
.....	
.....	
.....	
.....	

POURVOIRS SHANKR COMMUNS

Reconnaître le Shankr

Sentir les émanations runkas

Drain

Immunité à l'Alliage Céleste

Nyctalope

POURVOIRS PARTICULIERS

Singularité	Singularité	Singularité
Pouvoir Shankr	Pouvoir Shankr	Pouvoir Shankr

FEUILLE DE ROUTE

ARMES BLANCHES

[illegible]

ARMES À DISTANCE

[illegible]

ARMURES

Nom	Protection	Type	Enc.	Malus
*****	*****	*****	*****	*****

ARMURES

Nom	Défense	Enc.	Malus
.....			

ARTEFACTS VOIE DE L'HOMME

- [illegible]

ÉQUIPEMENT

.....

ÉQUIPEMENT de SURVIE

FROID

- Protection : Indice :

VENT / POUSSIÈRE

- Protection : Indice :

OBSCURITÉ

- Encombrement : Indice :

FAIM

- Encombrement : Stock :
SOIF

- Encombrement : Stock :

-
-
-
-

CONSPIRACY X

.....

LE JEU DE BASE

L'univers de Conspiracy X est fait de secrets et de complots. L'unique certitude est qu'il ne faut jamais se fier aux apparences. Qui sait si le président est un humain et si le paranoïaque qui hurle que la CIA manipule l'esprit des gens à l'aide de ses satellites n'a pas raison ? Dans ce jeu, les joueurs incarnent le rôle d'agents et de conspirateurs appartenant à Ægis, une organisation secrètement implantée dans les agences gouvernementales américaines.

ÉCRAN

Depuis les tables de test jusqu'aux combats, en passant par le piratage informatique et les pannes, tout ce dont vous avez besoin pour gérer votre partie au mieux est réuni sur cet écran à quatre volets. Enfin, l'écran est vendu avec une longue aventure, accompagnée d'une cellule entièrement constituée. Le scénario, qui met les personnages face à une terrible menace sur-naturelle.

ÆGIS

Destiné aux joueurs, cet indispensable supplément est le complément parfait du livre de base. Vous trouverez dans cette mine d'informations des règles de création de personnage, plus de cinquante professions et plus de cent appuis et ressources, des règles de formation de cellule incluant de nouvelles ressources ; l'histoire d'Ægis, sa structure et son monde de fonctionnement ; Plusieurs dossiers Hermès sur le recrutement au sein d'Ægis ; de nombreuses tables et de nouvelles fiches facilitant le processus de création de personnage et de cellule.

LES OMBRES DE L'ESPRIT

Dans ce supplément vous trouverez les secrets expliquant les expériences atroces conduites par le gouvernement américain...et leur résultat ; la filière russe qui a offert un nouveau domaine de recherche à Ægis ; des règles développées et modifiées pour ce qui concerne les pouvoirs psychiques, l'hypnose et les drogues ; les appareils de contrôle mental qui vous permettront de faire prendre à votre campagnes des voies insoupçonnées ; une description détaillée de toutes les disciplines psychiques existantes ; de nouvelles professions pour vos personnages intéressés par les pouvoirs de l'esprit.

NEMESIS

Ce supplément vous propose l'histoire détaillée de la civilisation des Gris mais aussi les secrets de leur programme d'enlèvements et d'expérimentations. Vous découvrirez le sinistre lien qui les unit au Livre Noir et la description de leur remarquable technologie psychique. Nemesis vous met en contact avec de nouvelles races de personnages : les Méta-Humains et les Bleus.

NEPHILIM

.....

• JEU DE BASE

Notre monde n'est pas tel que nous, humains mortels, pouvons le voir. C'est le résultat d'une histoire occulte et ésotérique qui commença il y a des années. Après plusieurs millénaires entrecoupés de brèves périodes d'incarnations, à travers les âges, les esprits élémentaires qui ont vu naître l'Atlantide émergent de leur long sommeil pour être confrontés au monde moderne. Ils émergent de leur stase au hasard des phénomènes magiques. Purs esprits, ils doivent alors posséder un corps humain pour agir dans notre monde.

Jouez des êtres totalement inhumains, généralement âgés de plusieurs siècles et essayez de retrouver votre savoir oublié en luttant contre les sociétés secrètes humaines (Templiers, Mystères, Rose+Croix ...) qui vous pourchassent pour s'appropriier et contrôler vos pouvoirs magiques. Mais vous maîtrisez la kabbale et l'alchimie et vous rassemblez en Arcanes majeurs menant de grandes quêtes pour repousser l'Apocalypse.

• L'ECRAN

Un paravent 4 volets accompagné d'un scénario où vous découvrirez le Lyon occulte.

• LES SCIENCES OCCULTES

Elles décrivent les différentes formes de magie du jeu. Vous y apprendrez de nouveaux sorts, de nombreuses invocations et formules alchimiques.

SCIENCES OCCULTES T2 ALCHEMIE SCIENCES OCCULTES T3 KABBALA

• LE LIVRE NOIR

Ce supplément permet d'expérimenter de nouvelles voies, découvrir les infinies possibilités que procure la malléabilité des champs de la Lune Noire et apprendre à les modeler en artefacts, à les palper pour en exhumer l'histoire et les pouvoirs.

• LES SCÉNARIOS

LA DAME DE ONZE HEURES

Livret de 72 pages qui propose un gros scénario qui exploite à fond les finesses du background et qui est une très bonne introduction à Nephilim pour les débutants.

LE LION VERT

Ce livret de 80 pages contient un chapitre de background et trois scénarios prêt à jouer.

L'ATALANTE FUGITIVE

C'est sûrement le meilleur recueil de scénarios pour Nephilim. Il propose un chapitre de background sur la quête d'un groupe de Nephilim et deux gros scénarios avec une excursion en Finlande et l'autre au Sahara.

• SUPPLÉMENTS D'UNIVERS

LES MYSTÈRES

En 175 pages, il met en avant un grand acteur du monde occulte : Les Mystères, héritiers des cultes de l'Antiquité. C'est un supplément complet avec dans les derniers chapitres, un vrai feu d'artifice de révélations. Le scénario : Les maudits harmoniques est très intéressant.

LES ARCHIVES SECRÈTES DU DUC DE SAINT AMAND

Livret de 72 pages accompagné de 16 pages d'aides de jeu. Il décrit des organisations dont les plans s'étendent sur des siècles et des continents entiers. Nous avons ici affaire à de petits groupes plus accessibles et aux motivations plus terre à terre. Ils peuvent s'insérer sans trop de difficultés dans n'importe quelle campagne.

L'APPRENTI

Ce supplément est destiné à faire comprendre la richesse de l'univers occulte de Nephilim, il s'organise en deux parties :

La première permet d'apprendre et de découvrir les sept piliers fondateurs de la culture Nephilim et tout joueur pourra y glaner des principes essentiels du jeu pour mieux camper son personnage.

La deuxième décrit le patrimoine et la pensée du personnage : comment les Nephilim communiquent-ils entre eux ? Comment agir sans attirer l'attention d'une société secrète? ...

LES ROSE+CROIX

Comme les Templiers, ce supplément nous présente de nouveaux ennemis aux armes subtiles et développant des techniques psychiques à partir du Ka-soleil.

LES AKASHA

Ce supplément décrit la richesse incroyable des Akasha, mondes rêvés au nombre presque infini parmi le monde occulte. On y trouve les règles précises de navigation sur les mers akashique et la description de sept Akasha avec leurs intrigues, leurs personnages non joueurs, permettant d'offrir des situations de jeu inédites aux Nephilim.

TESTAMENT

Il décrit tous les plans secrets des groupes occultes à l'approche de l'Apocalypse, ainsi que deux nouvelles factions, depuis longtemps attendues : les Bohémiens, éternels alliés des immortels et la Synarchie.

LE COMPAGNON

Ce livret contient un rappel historique des 21 époques du grand cycle des incarnations, avec une description détaillée des intrigues dans lesquelles les Nephilim ont été impliqués.

LES TEMPLIERS

Ennemis héréditaires des Nephilim, les Templiers sont les plus violents dans la course à la domination mondiale. Dans ce supplément on découvre les obédiences de l'ordre du Temple, ses commanderies et ses complots.

Trois scénarios permettent de se confronter à ces redoutables ennemis.

LE KA

Un supplément dédié aux joueurs et aux meneurs de jeu. Le monde occulte est plein de mystères qu'au fil des siècles les Nephilim ont étudiés et nommés. Le Ka vous livre cette sagesse. Il propose aussi cinq chapitres consacrés aux Ka-éléments.

LES SELENIM

Ce supplément contient tous les renseignements nécessaires pour découvrir, comprendre et interpréter les Selenim : leurs origines, leurs repères ésotériques et leurs Sciences Occultes, l'écologie de la Lune Noire, leur Élément maudit, leurs serviteurs et les cultes de sang, les Imago et les Royaumes, et leurs relations avec les autres acteurs occultes du monde de Nephilim.

LES FIGURES

Un supplément pour meneur de jeu présentant une vingtaine de personnages emblématiques dans le monde de Nephilim. Pour chaque personnage, vous trouverez une présentation de son passé mais également une intrigue qui le mènera jusqu'en 2007. Le meneur pourra ainsi fabriquer ses propres campagnes avec ses joueurs. Les Figures est un supplément qui clôt Les Chroniques de l'Apocalypse en faisant le point sur un nombre important d'acteurs de cette campagne.

• SUPPLÉMENT D'INCARNATION

LES ARTHURIADES

Ce supplément permet de rentrer de plein pied dans les vies passées des Nephilim, trop souvent oubliées et pourtant riches d'enseignements... Il décrit l'époque arthurienne du Vème siècle. Grâce aux règles et conseils de jeu, chacun pourra adopter un personnage ou en créer un nouveau.

• LES CAMPAGNES

L'ASSEMBLÉE DU SEUIL

Cette campagne composée de 7 scénarios plonge les Nephilim dans une intrigue incroyable dont la richesse et la complexité placent le jeu de rôle occulte à un niveau jamais atteint, jeux de pistes, énigmes cryptographiques, recherches historiques... le tout se déroulant à Prague, cité décrite dans ses moindres détails.

LOA

C'est une campagne en trois actes qui propose aux joueurs une véritable tragédie dont les enjeux les amèneront à voyager jusqu'au cœur du territoire d'acteurs occultes particulièrement puissants et mystérieux.

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE (5 VOLUMES)

Cette campagne en cinq volumes plonge les personnages dans une enquête de longue haleine, à la recherche des révélations toutes plus spectaculaires et sensationnelles les unes que les autres. L'Apocalypse est abordée à la façon d'une quête initiatique, où tout est réuni pour permettre au monde d'entrer dans une nouvelle phase de sa lente et perpétuelle évolution.

• HERMÈSTRIMEGISTE (5, 6, 7 ET 9)

Jusqu'à maintenant, la revue Hermès Trimegiste était publiée par une association de joueurs de Nephilim appelée Arcadium. Aujourd'hui Hermès Trimegiste devient un supplément officiel de la gamme Nephilim. Il contient du background (sites, intrigue occulte...), des précisions de règles, un scénario..

• ARCANES MAJEURS :

Le Pendu, La Mort, La Tempérance, Le Diable, La Maison-Dieu, L'Etoile, La Lune, Le Soleil, Le Jugement, Le Monde, Le Mat

AGONE

LE JEU DE BASE

AGONE est l'adaptation depuis longtemps attendue des romans de Mathieu Gaborit, Les Chroniques des Crépusculaires, le best seller de la fantasy française. AGONE offre tous les plaisirs concilie du jeu de rôle: intrigues, héroïsme, voyage, enquête, interprétation riche, magie éblouissante, combats acharnés...

Découvrez un univers d'Héroïc Fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans ce décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté par ses sujets, un ménestrel magicien admiré de tous, un assassin voltigeur ou une espionne machiavélique...apprenez à maîtriser les quatre Arts magique et l'Emprise, la magie des Danseurs...

Serez-vous capable de maîtriser les armes et l'enchantement ? De jouer leur destin entre le clair et l'obscur ? Saurez-vous défendre votre Flamme à tout prix ?

ECRAN

LES CAHIERS GRIS

Découvrez dans cet ouvrage le détail de 11 domaines situés dans les 11 royaumes des Crépusculaires. Les domaines sont des possessions détenues par les Inspirés. Les Cahiers Gris décriront les lieux étranges, les habitants, les intrigues et les mystères de ces domaines. Ce supplément donnera la possibilité de jouer des personnages pré-tirés pouvant être intégrés dans sa Compagnie mais aussi la possibilité de créer une Compagnie de toute pièce. Voici 11 situations de jeu, 11 scénarios potentiels. Vous y trouverez également un bestiaire, la liste des métiers liés aux différents personnages pouvant être interprétés, un scénario en trois parties vous plongeant dans trois des domaines présentés et une nouvelle de Mathieu Gaborit.

Des TÉNÉBRES naîtra la LUMIÈRE...

Notre planète n'est plus que l'ombre d'elle-même. Ravagée par un cataclysme d'une ampleur sans précédent, elle se réveille d'un long cauchemar. La Terre est devenue Sombre-Terre, un monde enveloppé d'une épaisse couche nuageuse bloquant les rayons du soleil. Un monde plongé dans d'éternelles ténèbres.

Aujourd'hui, le temps du renoncement et de la peur n'est plus de mise. Aujourd'hui, les hommes de Sombre-Terre sont décidés à prendre leur destin en main, à lutter contre les horreurs engendrées par le Shankr et à relier les stallites disséminés sur la planète. Aujourd'hui s'ouvre une nouvelle ère. L'ère du contact.

DARK EARTH est un jeu de science fantasy, où les joueurs sont des humains Marcheurs, explorateurs d'un monde mutant. Armés d'épées et de magie technologique, ils marchent à la découverte de ce monde transformé par le grand cataclysme. Vont-ils rencontrer d'autres humains et dans quels états physiques et psychologiques auront-ils survécu ? Devront-ils lutter ou pactiser avec les Shankréatures, ennemis mutants de la Terre ? Se tourneront-ils vers la lumière, en prônant la philosophie runka ou garderont-ils foi en Gaïa, la déesse de la Terre ?

**LES ENJEUX SONT IMPORTANTS
POUR RECONQUÉRIR LA TERRE ET LA RÉHUMANISER.**

LE SYSTÈME DE RÈGLES DE DARK EARTH A ÉTÉ CONÇU POUR PERMETTRE DES CHOIX AUX JOUEURS LORSQU'ILS FONT FACE AUX DIVERSES SITUATIONS DE JEU, ET POUR LEUR PROCURER DES SENSATIONS FORTES.

IL MISE SUR :

- * la simplicité et fait appel exclusivement à des dés à 6 faces,
- * sur l'originalité avec la possibilité de prendre plus ou moins de risques. Lors des combats, des options tactiques importantes sont proposées. Anticiper, bluffer, feinter, rester sur la défensive, sont des possibilités ludiques réelles et faciles à appliquer. La plupart des armes disposent de coups spéciaux, sans oublier les pouvoirs surnaturels dont bénéficient certains personnages. Les combats de DARK EARTH sont rapides, cinématiques, et peuvent s'avérer extrêmement meurtriers...
- * sur l'héroïsme car le système de jeu incite au dépassement de soi. Participer à un combat de masse, résister aux pulsions ténébreuses et à la contamination du Shankr, survivre aux périls naturels rencontrés dans l'Obscur, sont autant d'expériences qui marqueront les joueurs.