La Croisade de la Ville

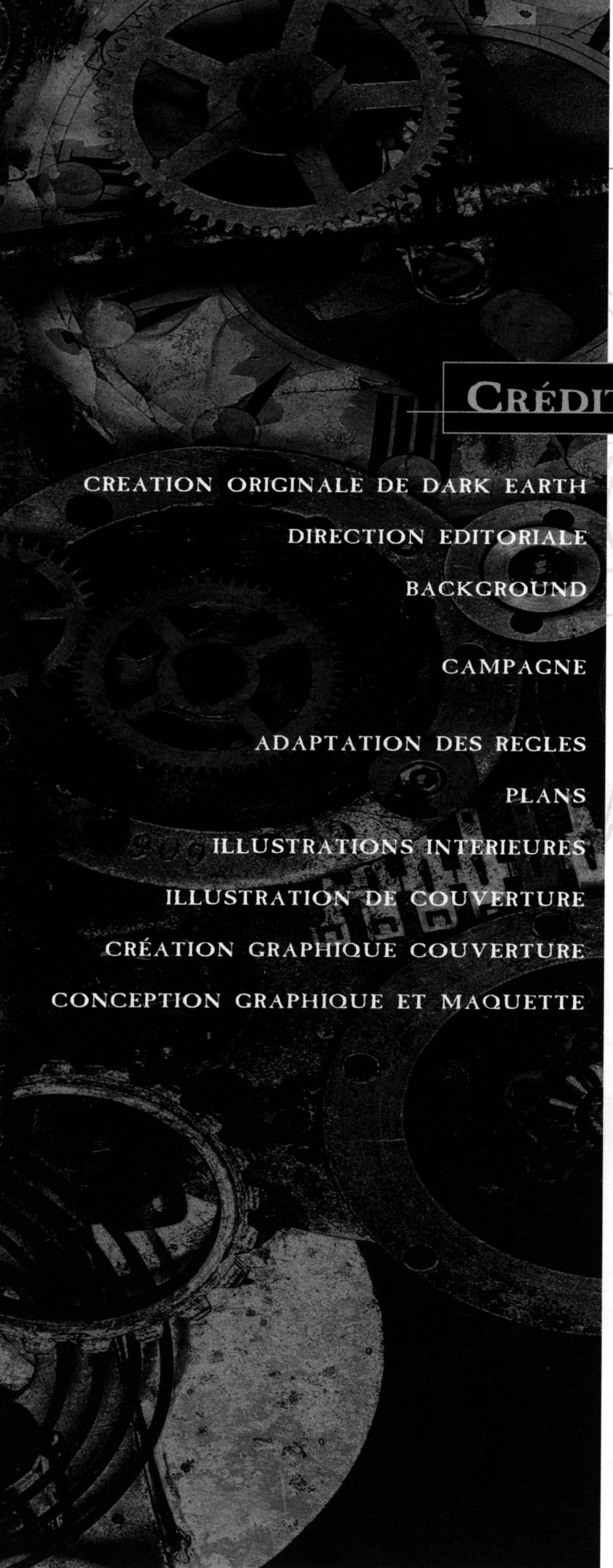
Mouvement

DARK EARTH®

Le jeu de rôle

UNE CAMPAGNE POUR

DARK EARTH



kalisto entertainment

MultiSim

DARK EARTH

CRÉDITS

CREATION ORIGINALE DE DARK EARTH	Guillaume le Pennec
DIRECTION EDITORIALE	Frédéric Weil
BACKGROUND	Régis Jaulin Léonidas Vesperini
CAMPAGNE	Régis Jaulin Léonidas Vesperini
ADAPTATION DES REGLES	Léonidas Vesperini
PLANS	Cyrille Daujan
ILLUSTRATIONS INTERIEURES	Julien Delval
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Didier Graffet
CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE	Cyrille Daujan
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE	Patrick Mallet

MultiSim

13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

Kalisto

cité mondiale
parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

Dark Earth Kalisto
Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

La croisade de la ville-mouvement,
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim

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

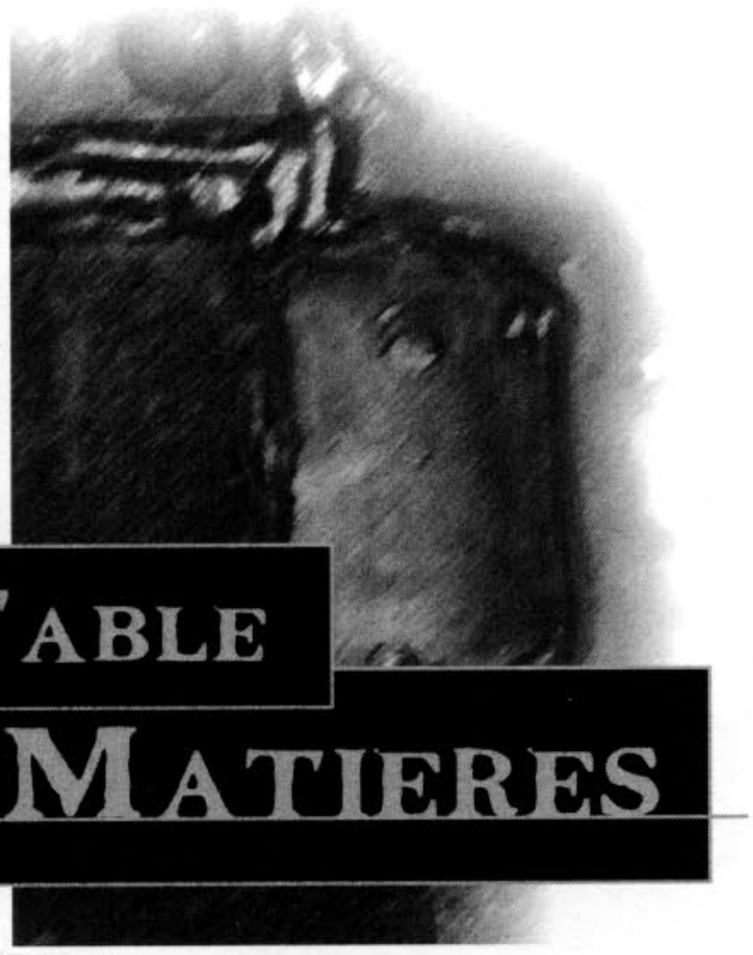


TABLE DES MATIERES

PRÉFACE 4

LA LONGUE MARCHE 4
PROLOGUE 5
SYNOPSIS 5

I. UNE ÉPOPÉE FANATIQUE 10

1.1. UNE AFFAIRE PHÉNICIENNE 12
Les enjeux célestes 12
L'effervescence phénicienne 15
Les prémices de la Croisade 16
Carte 17

1.2. LIGNES DE FORCES 18
Le Phénix 18
La Pierre de Lumière 20
La Colonie 21
La Puissance des ténèbres 22
Face aux forces impossibles 26
Les séides de Nah 29

1.3. LES HÉROS 32
Letho Gdanz 32
L'Hermine 35
Othero 38
Le Sparte 40
Aton Sumak 42
La Baronne Alianante Cascatelle 44
Commandore Orso Vecress 47
Che Manégo 49
Le Grognard 50
Louloute 52
...Et dix mille autres figures 53

1.4. LA VILLE MOUVEMENT 55
Une cité en marche 55
Le Léviathan - Plans du Léviathan 56
Visite guidée 58
Les autres machines de guerre 62
Les Croisés 64
Matrice 71
Rumeurs 76

1.5. CONSEILS & DYNAMIQUES DE JEU 78

II. LA CROISADE DE LA VILLE MOUVEMENT 84

Episode 1. Monsieur L'Ambre 86
Episode 2. Flambeau Grognard 92
Episode 3. Che Manégo 97
Episode 4. Alianante Cascatelle 103
Episode 5. Aton Sumak 111
Episode 6. Le Sparte 117
Episode 7. Othero 121
Episode 8. Letho Gdanz 125
Episode 9. Orso Vecress 129
Episode 10. L'Hermine 136

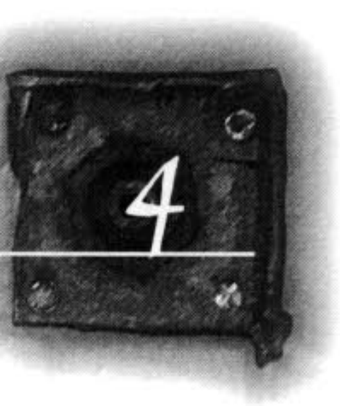
APRES LA GUERRE 142

PRÉFACE

LA LONGUE MARCHE

Voici la première campagne de jeu pour Dark Earth. Elle est indissociable de Phénice. "La Croisade de la Ville Mouvement" y était en germe, et c'est bien sur le terreau phénicien qu'elle a poussée : cette aventure découle directement du stallite et va partiellement le modifier.

C'est aussi une campagne au sens militaire du terme. Le Meneur de Jeu va avoir la tâche délicate de faire "jouer la guerre", tout en continuant à gérer un certain nombre de réalités sociales instaurées dans l'univers. Ce long scénario invite parfois à doser une certaine émotion face à ce qu'on peut nommer des boucheries. Que cela soit bien clair : Dark Earth reste un terrain d'aventures imaginaires, où les combats s'enchaînent volontiers par pur plaisir du jeu. Et c'est donc le pur divertissement que nous prônons.



Ce thème guerrier ne nous est pas venu à l'esprit suite à un goût prononcé pour l'apologie militaire... Il rejoint en fait le thème principal de Dark Earth : l'invention d'une civilisation. Enjeu post-apocalyptique s'il en est.

Or, un paradoxe veut que la guerre soit un formidable moteur d'avancées techniques... et donc de progrès des civilisations. La Croisade de la Ville Mouvement se place dans cette continuité, et les vaisseaux de guerre annoncent une nouvelle ère, presque industrielle, pour Phénice. Mais ce renouveau se place sous le signe d'une violence accrue : le combat frontal avec les Ténèbres au nom de la Lumière ne semblera peut-être plus, au bout du compte, la meilleure voie à suivre pour réenchanter Sombre Terre...

Dark Earth, le jeu de rôle, s'affirme comme un univers complexe. Cette fois encore, nous avons tenté de laisser libre cours à votre imaginaire, aux improvisations des joueurs et à votre prise en main du monde. Nos intentions restent les mêmes : vous fournir des cadres et des matériaux sur lesquels vous pourrez vous appuyer. Nous avons choisi de privilégier des détails, révélateurs de plus amples lignes directrices, à l'exhaustivité. De quoi, nous l'espérons, doter vos aventures d'une forte crédibilité. D'autant qu'elles vont désormais s'inscrire dans une continuité historique.

"La Croisade de la Ville Mouvement" ne déroge donc pas à ces volontés. La campagne se présente en trois couches. D'abord une trame linéaire, de Phénice à Istan & Nople, ponctuée d'obstacles et d'événements. Puis la description de la Ville Mouvement, véritable décor de l'action, dans laquelle vous puiserez - comme avec Phénice - des situations.

Le vrai scénario n'est pas là : il est dans les intentions des Personnages Non Joueurs, bonnes ou mauvaises, et dans les lignes de forces scénaristiques qui irriguent la campagne. Tous ces éléments fonctionnent comme autant de paramètres que vous aurez à ajuster en fonction du comportement des Personnages Joueurs. Nous vous confions notre boîte à outils de scénaristes, en pariant que vous l'utiliserez au mieux, en profitant de l'imprévisible et des inventions de vos joueurs.

Ces artifices et d'autres, comme l'utilisation de personnages récurrents, tel Monsieur L'Ambre, ont pour but d'animer Sombre-Terre d'une vie propre, répondant à la logique mais soumise aux coïncidences et aux hasards. L'objectif vise également à faire que de groupe en groupe de joueurs, aucun scénario ne soit le même, et que pourtant, tous s'y retrouvent. A vous de nous dire si nous faisons les bons choix : la longue marche ne fait que commencer...

Prologue

Monsieur L'Ambre peinait dans l'escalier de fer du Léviathan, sa canne serrée en main, tout à éviter un mauvais geste dans la pénombre. Au-dessus de lui, Othero, le maître architecte, contemplait son oeuvre de l'intérieur. Sans réellement les voir, il s'absorbait dans la vision des rouages, des poutres métalliques dont l'association complexe formait le plus ambitieux vaisseau de guerre jamais construit. Une arme et un défi technique sans précédent, une oeuvre dont Othero était fier, et dont il guettait encore, en vain, les failles.

Noir et de sombre vêtu, Othero tendit la main à Monsieur l'Ambre, arrivé au bout de son ascension. Sans un mot, ils se dirigèrent à tâtons jusqu'à la salle d'état-major et en poussèrent la lourde porte cuivrée.

L'Hermine les attendait, éclairé par la seule Pierre de Lumière. Celle-ci emplissait la salle d'évanescences diaphanes, dardant de ses rais étranges le visage chenu de l'albinos et la large table ronde marquée du Soleil des Syrthes. Un soleil fracturé aux rayons acérés.

Othero rencontrait pour la première fois l'Elu. Le solennel de l'instant, la force diffuse de la pierre, l'aspect fantastique de L'Hermine, enrobé de blanc, le firent se redresser, les muscles tendus et l'esprit alerte. Les yeux carmins de L'Hermine brillèrent dans l'obscurité.

Monsieur L'Ambre, de sa voix enrouée par les trop plein d'alcools et de fumées, lança un rire qui était peut-être une toux. "Ma vie serait une partie d'échecs, j'aurais là deux beaux rois, opposés en tout. Et je ne saurais dire qui, de la science ou de la lumière, triompherait."

L'Hermine sourit à peine. Monsieur L'Ambre était l'un des rares à oser s'adresser ainsi à un Elu. Il lui répondit après quelques secondes : "Sachez, L'Ambre, que vous présentez à Sir Othero votre profil d'élégant. Je ne vois, moi, que votre face vérolée, et me dis que vous devez être un piètre joueur à ne pas savoir choisir votre camp." L'Ambre sourit de sa gueule bifide, et se retourna vers Othero, lui faisant signe qu'il était temps.

Othero sortit de la salle d'état-major pour se diriger vers la cabine de pilotage du dantesque char. L'Hermine saisit la Pierre, et la porta au-dessus de la table ronde. Le Léviathan, d'un coup sec, se mit en branle, avec fracas, et se déplaça de quelques mètres. L'Ambre, de sa canne, frappa une dalle au sol comme s'il agissait d'un gong. Un tremblement sourd traversa le vaisseau de guerre et tout l'Atre, dans lequel il était encore entreposé.

Au coeur de la table, au centre du Soleil des Syrthes, une mécanique subtile dévoila un écrin. L'Hermine y posa l'inestimable Pierre, et proféra une litanie que L'Ambre n'arriva pas à saisir. Le Léviathan bougea encore, et la table redevint lisse, son secret enfoui.

"La partie peut s'entamer", glissa L'Ambre en quittant la pièce, claudiquant, suivi de l'auguste Elu, qui exhalait encore la puissance de la Pierre.

Sur le trône du Bellatore, les mains posées sur la table ronde, Letho Gdanz se retrouva seul dans l'obscurité. Son visage émacié s'éclaira. Une lueur vive venait d'animer les yeux du chef de guerre de la Croisade de la Ville Mouvement. Letho Gdanz sut qu'il était devenu une légende en Sombre-Terre.

Son destin venait d'être scellé.

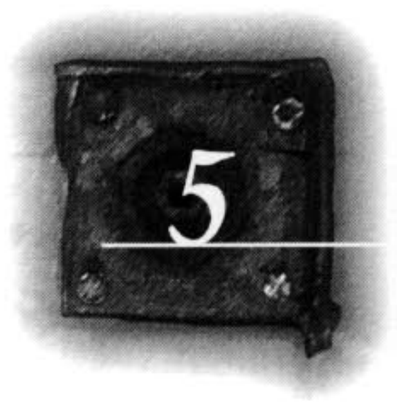
Synopsis

Voici à présent un synopsis relativement détaillé de la campagne telle que la vivront sans doute les PJ, s'ils font les choix les plus vraisemblables.

Episode 1

Les PJ sont à Phénice, agitée depuis plusieurs mois par les prémices du départ prochain de la Croisade pour les Syrthes. Dans cette région tourmentée de l'est, les stallites d'Istan et Nople se livrent à une guerre depuis des lustres. L'un des deux est, paraît-il, infiltré par les forces de l'obscur. L'autre est sur le point de tomber...

L'aventure commence alors que les PJ ont été engagés pour une sombre histoire de famille : ils doivent retrouver un vagabond du nom de Darko, qui a courtisé la belle cousine de l'un d'entre eux, puis vérifier s'il est fréquentable. Leurs investigations les ont menés à l'Inventorium, dans la taverne du Chevalier Cul-Blanc. Ils tombent sur un Monsieur l'Ambre agressé par des soldats portant le sombre uniforme de la garde des Purs. Mourant, la mâchoire arrachée, l'Ambre a juste le temps de leur laisser un parchemin ensanglanté, représentant le Soleil des Syrthes, symbole de la croisade, taché en son centre d'un point d'encre noire. Une maxime énigmatique, dans le plus pur style du personnage, a été griffonnée à la hâte : " Méfiez-vous du retour de flamme.. ".



En prêtant main forte à M. L'Ambre, les

INDEX DES PRINCIPAUX NOMS DE LA CAMPAGNE

♦ **Monsieur L'Ambre :** Le mentor des PJ, au début de l'aventure. L'initié qui les a approché, puis révélé.

♦ **Othero :** Un Maître Bâtisseur de génie. Concepteur de machines incroyablement sophistiquées. Le Léviathan est son chef d'oeuvre. Il aidera souvent les personnages au cours de leurs aventures.

♦ **Aton Sumak :** Un Initié. Après la disparition de Monsieur L'Ambre, il devient le nouveau mentor des PJ.

♦ **Le Sparte :** Le Konkalite infiltré dans la Croisade. Particulièrement machiavélique, il est le roi de la manipulation, et le cerveau des forces vouées à l'obscur qui vont harceler la Ville Mouvement durant les quatre mois que durera le voyage.

♦ **Che Manégo :** Le Marcheur de légende. Il dirige la troupe de 200 Marcheurs, chargés d'orienter la Croisade dans l'Obscur. Comme la plupart des Marcheurs, il est réfractaire à l'autorité militaire.

♦ **Le Léviathan :** Le plus gros char de guerre jamais construit dans l'histoire Phénicienne. Les officiers supérieurs ont leur propre chambre à l'intérieur.

♦ **Alianante Cascatelle :** Une Commandore. Héritière de la Dynastie Cascatelle, élevée à la dure dans le Château d'Eau, la baronne est une belle jeune femme, persuadée d'être la réincarnation du Phénix.

♦ **La Légion des Damnés :** Une colonie de dix mille maudits errant dans l'Obscur. Malades et éclopés pour la plupart, certains sont même contaminés par l'Archessence Shankr, notamment les chefs.

♦ **Letho Gdanz :** Le Bellatore de la Croisade de la Ville Mouvement. Obsédé par la réussite de sa mission, ce leader réfléchit en pur stratège, parfois au mépris des vies humaines impliquées.

♦ **Orso Vecress :** Un Commandore. Grand ami de Letho Gdanz, qu'il admire profondément, il va pourtant le trahir et faciliter les manigances du Sparte. Il a été légèrement contaminé par l'Archessence Shankr.

♦ **L'Hermine :** Un Elu. Initié d'une incroyable puissance, il possède de mystérieux pouvoirs, qui doivent lui servir, notamment, à régénérer le Runka d'Istan et Nople, très affaibli par les forces des ténèbres.

♦ **La prophétie du Phénix :** C'est un mythique Phénix qui est censé être à l'origine de la naissance du stallite qui porte presque son nom. Ce Phénix, c'est écrit, va se réincarner dans un individu exceptionnel. Au vu de l'importance de la mission, les hommes s'attendent à tout moment à découvrir le Phénix réincarné au sein de leurs rangs.

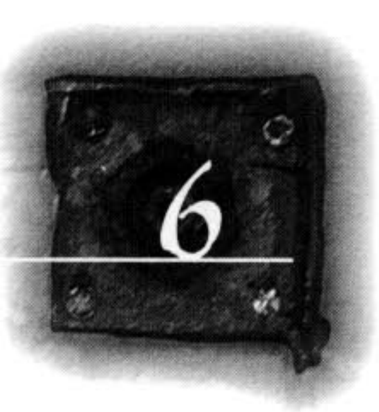
♦ **La Pierre de Lumière :** Cette pierre runka est chargée d'une énergie considérable. Elle a secrètement été enchâssée au coeur du Léviathan. Jusqu'au dernier moment, son emplacement doit rester secret. Arrivé à Istan et Nople, un Elu, l'Hermine, devra l'amener à proximité du Runka affaibli et lui transférer son énergie.

♦ **Les séides de Nah :** Originaires du mystérieux stallite de Nah, ces puissants guerriers sont censés joindre leurs forces à celles de la Ville Mouvement. Ils sont le renfort qu'on attend de plus en plus au fur et à mesure de la difficile progression vers l'est.

♦ **Les juggernauts :** Des cuirassés de guerre plus petits, mais plus maniables que le Léviathan.

♦ **La "Chose" :** Une monstrueuse Shankréature, constituée d'un amalgame de cadavres noircis. Elle possède la propriété de récupérer l'Archessence Shankr dans les corps contaminés, et de la diffuser sous la forme d'une brume saturée. C'est elle qui a affaibli l'aura du Runka istano-nopéléen.

♦ **L'Engeance :** Un rejeton de la "Chose", qui l'a engendré avant de mourir. Cette Shankréature va tenter de tuer les PJ et d'empêcher l'Elu d'accomplir son rituel.



PJ s'attirent l'hostilité des agresseurs Purs, qui les coursent à l'intérieur du palais d'Othero, tout proche. Ils sont aidés par le Bâtisseur, qui les aide à sortir de son labyrinthe. Mais la course-poursuite reprend à l'extérieur. Les personnages finissent par être capturés et emprisonnés dans les geôles du Puits de Rédemption. Ils sont longuement interrogés, de manière très brutale, sur les rapports qu'ils entretiennent avec l'Ambre et sur ce que ce dernier leur a révélé. Sur le point d'être exécutés, ils doivent leur salut à leur nouveau contact, un initié du nom d'Aton Sumak, en remplacement de M. L'Ambre. Ce dernier les incite à s'engager dans la croisade, seul gage de survie. Ils sont alors marqués au fer rouge sur le dos de la main. Le Soleil des Syrthes restera à jamais gravé dans leurs chairs. Les personnages sont immédiatement enrôlés dans la Phalange d'Acier, dirigée par le Commandore Orso Vecress. Mais leur supérieur direct est le Flambeau Grognard, un Gardien du Feu redouté de tous les soldats.

EPISODE 2

Les PJ découvrent la Croisade de la Ville Mouvement, dans toute sa démesure : une procession de plus de 11.000 hommes, 36 chars, dont 11 machines de guerre, parmi lesquelles l'incroyable Léviathan, symbole absolu de l'outrance des moyens déployés. A la tête de la Croisade, un meneur d'hommes légendaire : le Bellatore Letho Gdanz.

Mais au delà de cette découverte par bien des aspects fascinante, les PJ découvrent la rude condition de troufions de base, par l'intermédiaire de leur chef. Le Grognard va leur inculquer les notions de la discipline à la manière forte, par des brimades et autres persécutions bassement militaires. Heureusement, ils

se font deux amis au sein de leur Meute composée de dix soldats : l'adorable Louloute, une jeune Fouineuse, et le Sparte, un sympathique Marcheur originaire du lointain stallite de Sparta.

Le premier incident à s'abattre sur la Ville Mouvement est une menace engendrée par l'Archessence Shankr : les Brouilles, sortes d'insectes noirs contaminés et évoluant en permanence au milieu d'un nuage sombre. L'assaut est repoussé au prix de centaines de morts. Quand la croisade arrive au Pont de Silice, une manoeuvre extrêmement délicate est engagée. Il s'agit de faire passer le Léviathan au dessus d'un gouffre sans fond séparant le plateau de Silice de la Roke. Soutenu par des câbles d'acier d'une épaisseur inimaginable, allégé par un ingénieux système de ballons à air chaud conçu par le Commandore Che Manégo, le Léviathan s'élance au dessus du vide. Prévenus par le Sparte, qui avait repéré des saboteurs, les PJ font avorter un attentat visant le Léviathan. Plusieurs Konkalites s'apprêtaient à faire exploser les fondements d'un des piliers du pont, au moment même où le cuirassé effectuait sa périlleuse traversée. Grâce à cette dénonciation, le Sparte vient de se créer une couverture. Quant aux PJ, ils sont félicités pour leurs exploits et nommés Flambeaux... Mais condamnés en même temps aux cales du Léviathan pour avoir quitté leur Meute sans l'autorisation de leur chef.

Une Nouvelle fois, Othero leur sauve la mise, aidé en cela par Che Manégo. Les deux Commandores commuent la peine des PJ : ils sont désormais éclaireurs – concasseurs, chargés de tracer la route du Léviathan.

EPISODE 3

Sous les ordres d'Othero, les PJ apprennent à utiliser les explosifs, dont ils se servent pour faire exploser les obstacles incontournables qui pourraient gêner la progression du Léviathan. Taillant la route en tête de procession, les PJ sont les premiers à repérer une nouvelle monstruosité engendrée par les ténèbres : L'Algue Tueuse.

Se présentant comme un gigantesque lac de boue noire, cet amas protoplasmique est trop vaste pour être contourné, d'autant qu'il a rempli le lit d'un ancien lac très étendu. La procession doit traverser d'une manière ou d'une autre cette mer noire comme du pétrole, capable de digérer n'importe quel organisme. Pour cela, c'est le Léviathan, en tête, qui va ouvrir la route, en vomissant des flammes par la gueule de sa tête d'aigle, une arme surpuissante dissimulée en proue du cuirassé. Les PJ, comme la plupart des soldats, doivent maintenir le chemin ouvert, qui menace en permanence de se refermer sur eux. Ce ne sera pas facile, et beaucoup de Croisés périssent, phagocytés par l'amas gluant dont on jurerait qu'il est animé par une conscience destructrice.

Plusieurs semaines après cette épreuve, la Croisade traverse un long canyon encombré de rochers, que les PJ se chargent de faire sauter.

Les hommes sont fatigués. Un soir, les Marcheurs qui guident la Croisade organisent une fête, au cours de laquelle un chant entraînant est entonné, repris en choeur par des centaines d'entre eux, auxquels se joignent les PJ. Malheureusement, aussi bon enfant soit l'initiative, elle est très mal perçue par les officiers Croisés, et en particulier la Commandore Cascatelle, que la chanson raillait gentiment. La punition est exemplaire, et peut sembler disproportionnée : un Marcheur sur dix est condamné aux cales du Léviathan, un inhumain système de rames qui fournit une énergie supplémentaire au moteur du monstre de métal. Dégoûtés par les absurdités de la discipline militaire, les Marcheurs de Che Manégo désertent la Croisade.

EPISODE 4

Les Croisés ont à peine le temps de se remettre de cet événement aux conséquences inconnues qu'une nouvelle menace se profile à l'horizon, plus terrible que toutes celles auxquelles ils ont pu faire face jusqu'alors. L'effroyable Légion des Damnés s'apprête à fondre sur la Ville Mouvement, non sans avoir massacré au préalable le convoi de colons qui la suit. Les colons, partis un mois après la croisade, sont en effet censés la rattraper à mi-chemin et permettre ainsi un précieux ravitaillement en vivres et en carburant.

Le dilemme qui se pose à Letho Gdanz est terrible : faut-il faire demi-tour, pour prêter main forte aux colons, au risque de prendre un retard peut-être irrécupérable ? Faut-il, au contraire, poursuivre la route, au mépris des vies des colons, et conserver ainsi l'espoir d'arriver à temps dans les Syrthes ? Après mûre réflexion, le Bellatore choisit la seconde option.

Révoltés, les PJ réalisent qu'ils peuvent tenter de sauver le convoi de Colons, en retournant au plus vite au canyon que les Damnés doivent emprunter. Ils peuvent réussir à l'obstruer en provoquant un éboulement grâce à leurs explosifs.

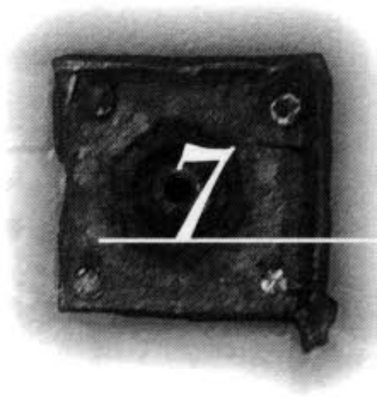
En arrivant sur place, les PJ prennent conscience de l'effectif monstrueux de cette Légion. Qu'ils parviennent ou non à prévenir le massacre des colons, les PJ doivent retourner au plus vite à la Ville Mouvement, et se préparer à une bataille qui s'annonce terrible.

Elle le sera effectivement. Des milliers d'hommes succombent lors d'un combat acharné, une boucherie même, qui voit malgré tout la victoire des forces de la lumière. La baronne Cascatelle, qui s'est particulièrement distinguée au combat, prend une aura de plus en plus forte au sein de la Croisade. Les PJ aussi, qui montent en grade à l'issue du combat, et sont nommés Ardents.

Les traumatismes psychologiques consécutifs à ce carnage sont considérables. Le moral des troupes n'a jamais été aussi bas.

EPISODE 5

Une vague de peur et de suspicion s'empare des croisés à la suite de la bataille qui les a opposés à des êtres pour la plupart touchés par l'obscur. Qui a été contaminé ? Qui a été épargné ? Une épuration est décidée par les officiers supérieurs. Une centaine de soldats sont sommairement abattus. Les PJ passent à travers les mailles du filet.



Nouvellement promus Ardents, les personnages font plus ample connaissance avec leur Commandore direct, Orso Vecress, avant d'être conviés à une ré-

union d'état major à l'intérieur du Léviathan, qu'ils découvrent de l'intérieur pour la première fois. Letho Gdanz expose à tous les officiers les objectifs des prochains jours : éliminer les plus contaminés des croisés, mettre en cale les plus faiblement atteints. Aton Sumak subit le sort de ces derniers, emprisonné avec eux dans les cales. En réalité, c'est le Sparte qui l'a contaminé avec une fiole d'Archessence Sombre.

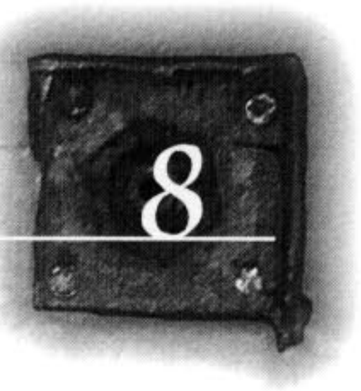
Les PJ, quant à eux, sont chargés de faciliter au mieux la traversée d'une très vaste région marécageuse. Partant en éclaireurs à travers les putrides marécages, ils détectent l'arrivée massive et imminente d'un gigantesque troupeau d'urikans, qui se dirige droit sur la Ville Mouvement. Les croisés ont juste le temps d'organiser quelques défenses, avant la déferlante. Des centaines d'hommes sont piétinés, et quelques chars sont détruits. Mais beaucoup des immenses bovins se sont empalés contre le blindage du Léviathan. Les réserves de nourriture sont assurées jusqu'à la fin du voyage.

Dans le chaos qui suit le passage meurtrier des taureaux de l'obscur, L'Hermine rend visite aux PJ, et mentionne, pour la première fois, leur destin de " Porteurs de la Pierre ".

Mais les conditions climatiques, rudes depuis plusieurs jours déjà, se détériorent encore plus : un cyclone se rapproche...

Episode 6

Les urikans fuyaient visiblement un terrible cyclone qui menace maintenant de s'abattre sur une Ville Mouvement déjà durement éprouvée. Mais pour une fois, les éléments se montrent cléments. La tempête ne fait que frôler le camp des croisés. Les pertes ne sont pas aussi grandes qu'on aurait pu le redouter. Louant Solaar, les hommes croient de plus en plus à la prophétie du Phénix. Sa réincarnation pourrait bien être la baronne Cascatelle... à moins qu'il ne s'agisse d'un des PJ ?



Alors que la croisade commence à s'approcher des Syrthes, les attaques sporadiques de commandos istaniens sont de plus en plus fréquentes. Et il devient en même temps évident que la Croisade est infiltrée par le Konkal, sans doute au plus haut niveau. Les soupçons se font de plus en plus pesants. On ne sait plus à qui se fier. Même le Bellatore est soupçonné. Incités par Orso Vecress, les PJ entament une enquête visant à démasquer les gros bonnets. Othero, quant à lui, incite les PJ à la prudence et leur parle une nouvelle fois de la Pierre, sans préciser sa cachette.

Letho Gdanz, conscient du pourrissement de l'atmosphère, invite les personnages à souper dans le Léviathan et entérine l'enquête commanditée par Orso.

Bon gré, mal gré, la croisade se rapproche de plus en plus de sa destination finale. Il ne reste plus qu'un obstacle naturel à franchir : le Fleuve des Ames Perdues, dont on dit qu'il descend jusqu'à Nah. La traversée est surtout perturbée par la désertion de nombreux croisés, à laquelle s'ajoutent de nouvelles attaques de guérilleros istaniens.

Episode 7

La croisade entame sa dernière ligne droite avant l'arrivée à Istan et Nople. Elle doit, cette fois, progresser dans un paysage inquiétant et cauchemardesque : une Mortezone.

C'est dans ce cadre sinistre que se produit un événement qui va particulièrement marquer les PJ et Letho : l'enlèvement d'Othero. Des Sombres-Fils ont réussi ce méfait, qui vise à donner à l'alliance istano-konkalite la clé menant à la fameuse Pierre de Lumière, dont Le Sparte et Orso Vecress ont découvert l'existence.

Letho, furieux, fait procéder à une monstrueuse épuration. Des centaines d'hommes soupçonnés de servir le Konkal sont crucifiés. Le Bellatore veut ainsi montrer sa détermination et dissuader toute collaboration avec les rebelles konkalites. Les PJ, prenant conscience du danger de voir le Konkal mettre la main sur cette mystérieuse Pierre de Lumière dont ils ont à maintes reprises entendu parler, vont tout faire pour la découvrir avant l'ennemi. Enquêtant au sein du Léviathan, ils finissent par découvrir son emplacement, sans pour autant s'en emparer, puisque l'Hermine les devance.

Mais le devoir militaire les appelle, avant qu'ils n'aient eu le temps de réagir : de monstrueuses Shankréatures viennent d'attaquer les croisés. Honorant le grade d'Ardents qu'ils ont chèrement conquis, les personnages mènent leurs troupes à la victoire. Leur réputation chez les soldats jouit d'une aura que seule Alianante Cascatelle peut égaler.

Episode 8

C'est le moment de vérité pour le Sparte et ses alliés. Alors que la Ville Mouvement est aux portes d'Istan, il lance une offensive avec une centaine de Konkalites pour s'emparer du Léviathan, qu'il compte retourner contre Phénice à l'issue de la Croisade.

S'ensuit un extraordinaire combat à l'intérieur du cuirassé, au cours duquel Letho est grièvement blessé. Les PJ s'en sortent, sans forcément contrer l'offensive du Sparte. Son putsch est d'autant plus impressionnant qu'il s'est fait en toute discrétion. La plupart des croisés n'apprennent qu'une seule chose : Letho a été tué par des Konkalites, fort heureusement maîtrisés et éliminés. Pour remplacer le défunt Bellatore à la tête de la croisade, le Commandore Orso Vecress s'impose.

C'est au moment de sonner la charge contre les remparts d'Istan que les renforts qu'on n'osait plus attendre joignent leurs forces aux croisés phéniciens. Ce sont les séides de Nah ! Leur arrivée redonne l'énergie et l'espoir qui faisaient cruellement défaut aux hommes au moment même de conclure un périple long de quatre mois.

Episode 9

Même s'il compte trahir, Orso Vecress sait bien qu'il doit au minimum simuler un assaut contre Istan s'il ne veut pas paraître suspect auprès de ses hommes. Les forces des ténèbres ont, de toute façon, un ultime plan à mettre en place, pour annihiler les dernières forces croisées.

Lancé à tout vitesse contre les remparts d'Istan, le Léviathan fracasse les murs et ouvre une brèche dans laquelle s'engouffrent Juggernauts et troupes à pied.

Les PJ ont pris place dans l'un de ces Juggernauts, accompagnés de l'Hermine. Ils découvrent un petit stallite en ruines, livré à une guérilla urbaine, et plongé dans une brume noirâtre saturée. La richesse et la magnificence des lieux ne sont pas au rendez-vous. Il convient, en outre, d'agir vite : le puits de lumière solaire qui baigne les stallites jumeaux semble défaillant. A tout moment, il menace de disparaître complètement. Quelque chose de grave est en train de se tramer dans les entrailles d'Istan et Nople.

POUR LE MENEUR

Ce récit ne présente que les grandes lignes de la Croisade de la Ville Mouvement. Bien des détails ont été omis dans un souci de synthèse. L'implication des PJ est de fait plus importante, tout comme le rôle des principaux PNJ et le travail qu'aura à effectuer le Meneur de Jeu sur la mise en scène de la Ville Mouvement. Le déroulement de la campagne tel que vous venez de le lire est aussi un tracé idéal : bien des bifurcations seront possibles, et les événements s'enchâsseront sûrement dans un ordre différent. Nombre de choix se présenteront aux PJ... Il vous reste à jouer cette Croisade, et nul part il n'est dit que vos héros en triompheront.

Après une charge héroïque dans les ruelles encombrées d'Istan, les personnages sont contraints de quitter leur véhicule, qui ne peut plus progresser sur ce terrain jonché de débris. Tout ce qui reste de l'armée de la Ville Mouvement se sépare en commandos, qui investissent les différents quartiers du stallite.

Les PJ, chargés du secteur Est, remarquent que l'Hermine leur a faussé compagnie. Il recherche, en fait, le chemin menant au Tombeau à Rêve istano-nopéléen. Progressant dans leur conquête du terrain, les héros découvrent une haute tour, vestige de l'Avant, dans laquelle se cache le chef de guerre istanien. Ils le tuent, délivrant en même temps l'un de ses prestigieux prisonniers : leur vieil ami Othero.

Rencontrant des résistants nopéléens, les PJ apprennent l'existence d'un monstre responsable de la brume étrange qui a envahi Istan : la "Chose", une immonde Shankréature capable de massacrer des troupes entières. Elle se dirige actuellement vers le secteur Nord, investi par la baronne Cascatelle et ses hommes. C'est à ce moment précis que l'Hermine revient.

EPISODE 10

Les PJ sont placés devant un choix crucial : Aller prévenir les hommes de la baronne avant qu'ils ne soient anéantis par la "Chose", ou écouter l'Hermine qui leur demande de le suivre pour porter secours de toute urgence à un " Etre de lumière ".

S'ils choisissent d'écouter l'Elu, les troupes Cascatelle sont condamnées. S'ils décident, au contraire, de se rendre au nord dans les plus brefs délais, ils pourront prêter main forte aux hommes déjà durement touchés. L'Elu, chargeant leurs armes d'énergie photonique, leur donne l'avantage décisif qui leur permet de terrasser le monstre. Alianante Cascatelle, reconnaissante, charge ses hommes de retrouver Orso Vecress et de reprendre le contrôle du Léviathan et de la Croisade. Les PJ, quant à eux, découvrent un autre chemin menant au Tombeau à Rêve du Runka, terriblement affaibli par la brume saturée d'Archessence Sombre. Il est encore temps de sauver l'entité endormie.

La progression dans l'obscur tunnel menant au sanctuaire est très éprouvante. Les PJ doivent affronter leur propre peur, qui leur inspire des visions effroyables. S'ils surmontent leurs démons intérieurs, ils découvrent le Tombeau. L'Hermine se lance alors dans un difficile rituel, qui consiste à régénérer le Runka malade en lui transférant l'énergie de la Pierre de Lumière. Les PJ doivent le protéger durant le cérémonial. Ils affrontent l'Engeance, ultime rejeton de la "Chose".

S'ils surmontent cette dernière épreuve, le chant stellaire de l'Elu s'achève. La régénération est accomplie. Istan est débarrassé de sa brume, les Sombres-Fils et autres Konkalites contaminés doivent quitter le stallite, à nouveau pleinement protégé par l'aura runka.

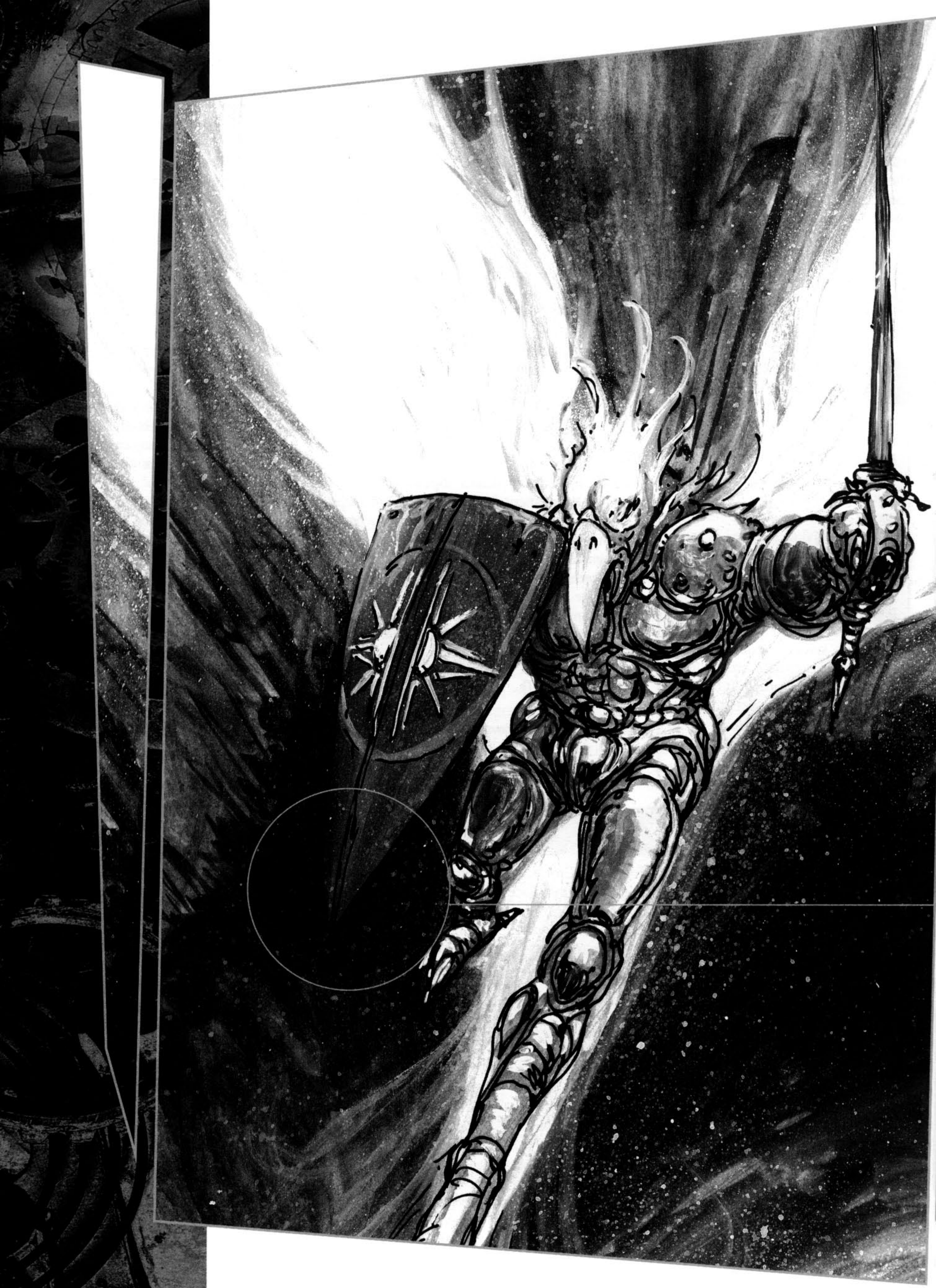
L'épopée fanatique touche à sa fin. La moisson des âmes a été inhumaine : un peu plus de cinq cents hommes seulement ont survécu, sur les plus de 10.000 que comptait la Croisade au départ. La seule satisfaction des survivants est d'avoir remporté une victoire importante sur l'obscur. Quant aux PJ, possibilité leur est offerte d'achever leur Initiation, par l'entremise d'un des plus puissants représentants des Maisons : l'Hermine en personne.

MODE D'EMPLOI

Le supplément commence par un long synopsis détaillé qui va vous permettre de prendre contact avec la Croisade, d'en connaître les principaux ressorts et rebondissements.

La première partie, "une épopée fanatique" contient le background et la dynamique du scénario. Après une première lecture linéaire, vous pourrez y "butiner" les informations. Nous l'avons pensée pour qu'elle soit efficiente lors de votre préparation de la campagne et sa mise en jeu. Ainsi, à tout moment, vous pourrez retrouver les motivations des principaux PNJ, à quoi ressemble précisément un uniforme de Croisé, ou encore la démarche à suivre face à telle ou telle émanation des forces obscures, etc. Les chapitres "matrices" et "rumeurs" sont des réservoirs, autant d'histoires dans l'histoire, dans lesquels vous pourrez puiser le temps du jeu pour faire évoluer et animer la Ville Mouvement. Une synthèse détaillée et des conseils de maîtrise vous sont proposés dans le cinquième chapitre.

La deuxième partie décline les épisodes et les événements qui vont surgir au fur et à mesure de l'avancée dans l'inconnu.



UNE ÉPOPÉE FANATIQUE

PREMIERE PARTIE

"... Alors Solaar reprendra corps.
Du feu des âmes phéniciennes
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."

11

BACKGROUND ET DYNAMIQUE DU SCÉNARIO

UNE AFFAIRE PHÉNICIENNE 1.1

LES ENJEUX CÉLESTES

Comment cela fut-il possible ? Comment sur cette terre, où la vie humaine est si rare et précieuse, un stallite se résolut-il à envoyer un quinzième de sa population à la guerre, si loin, alors que les remparts de Phénice sont si solides ? Quelle folie s'empara des Révérés ? Quelle puissance occulte guida les Croisés ? Voici la genèse de la Croisade de la Ville Mouvement. Voici comment, petit à petit, un faisceau d'événements a donné naissance à cette épopée fanatique, grandiose et vitale pour les uns, cruelle et suicidaire pour les autres.

UN CONFLIT SI LOINTAIN

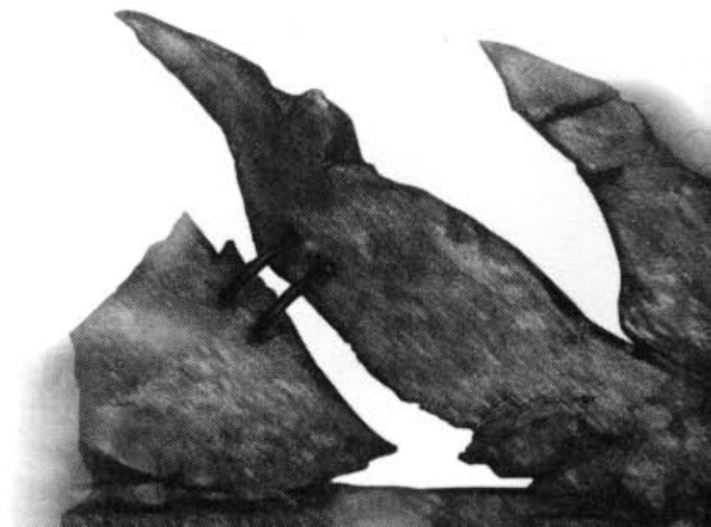
Depuis le temps qu'il dure, le conflit istano-nopéléen n'avait jamais préoccupé les instances phéniciennes.

Istan et Nople sont deux stallites de taille tout à fait modeste, avec qui Phénice n'a jamais établi grand contact, si ce ne sont les allers et retours de quelques Marcheurs. Il faut dire que les relations entre stallites sont rares, très rares : l'embryon d'échanges commerciaux entre Nah et Phénice fait figure de fragile exception.

De cette guerre dont les origines sont oubliées, personne donc ne se préoccupait. L'afflux de réfugiés depuis quelques années, un exode de plus en plus ample, n'apporta qu'un peu de travail supplémentaire aux Gardiens du Feu phéniciens... Mais jamais les Révérés ne recueillirent officiellement de témoignages ou n'accordèrent un asile systématique à ces étrangers affaiblis.

SEULS LES INITIÉS VEILLAIENT.

Les Maisons, par contre, s'interrogeaient. De l'est arrivaient certes des réfugiés, mais aussi nombre de Shankréatures. Des émissaires furent envoyés, peu revinrent, et il fut vite évident que le Konkal abattait à Nople des cartes d'une ampleur nouvelle. La maison Sarkesh fut bien sûr la plus véhémente et la plus prompte à réagir : chaque information était décryptée, et des plans furent mis en place pour aider la résistance nopéléenne. Quelques convois d'armes partirent pour Nople, et certains arrivèrent à bon port. Mais cela ne suffisait guère, ténèbres et Konkal augmentaient sans relâche leur emprise... Il fallait agir et vite.



L'irrésistible Ascension de Letho Gdanz

Si les rumeurs concernant l'Est agitaient les Haltes, ce n'était rien comparé aux messes basses chuchotées dans l'Atre, murmure insistant d'où surgissait sans cesse un nom : celui de Letho Gdanz. L'histoire allait bientôt en faire le premier Bellatore phénicien : il n'est pour l'instant que le plus jeune Commandore de la garde. Il est ambitieux, intègre, intelligent, tacticien. On le sait en proie à une ferveur solarienne et à un culte du juste qui nourrissent et fondent à ses yeux ses analyses et ses projets. C'est un homme d'exception, mais rebelle aux ordres qu'il pense mauvais et à une hiérarchie sclérosée... Bref, ses chefs jugèrent, pour lui, l'univers confiné du Puits de Rédemption comme un terrain de jeu suffisamment éloigné du pouvoir. Mais Letho y forgea sa Garde des Purs tout en multipliant les contacts avec les acteurs de la vie phénicienne. Le mot "putsch" sortit des livres de l'Avant pour bruisser dans les hautes marches phéniciennes... Letho Gdanz ne pouvait plus être réduit à son statut de Commandore du Puits de Rédemption : quel poste lui proposer qui ne mette en péril l'équilibre de la garde - et de tout Phénice ?

Un Équilibre fragile

La réputation de Letho Gdanz, les intentions qu'on voulait bien lui prêter, s'appuyaient en grande partie sur une remise en cause latente du pouvoir omnipotent des Révérés et du clergé. Non pas que la foi en Solaar ait diminué, bien loin de là - une rare ferveur religieuse va bientôt s'emparer de tout le stallite - mais une grogne se fait de plus en plus entendre. Pas celle interminable de la misère, pas la rage des Fouineurs : celles là ne comptent pas. Non, c'est chez les Nourrisseurs et les Bâtisseurs qu'on se dit, depuis que le lux est apparu, que le temps du partage est peut-être révolu, qu'enfin les vrais artisans de Phénice se doivent d'être récompensés ! Que la richesse et le luxe touchent enfin ceux qui ont construit et nourri cette cité !

Bref, la solidarité entre Phéniciens s'ébrèche, comme si vivre en autarcie loin de l'Obscur avait fait oublier à tous à quel point l'union – célébrée et incarnée par les Révérés - est vitale sur Sombre-Terre. Trop de générations ont grandi loin des ténèbres, et ne réalisent plus la nécessité des ciments passés... Le charisme de Letho, ses accointances supposées avec les plus revendicatifs des Bâtisseurs et des Nourrisseurs réveillent des velléités longtemps contenues.

Une premiere Vision globale

Les Révérés sont aussi de plus en plus sollicités par les Maisons qui, habilement, ont su leur faire comprendre que le pouvoir Phénicien ne se limitait plus à ses remparts, mais à toute la région... N'importe quel Gardien du Feu aurait pu rétorquer que même le Plateau de Silice n'est pas pacifié, mais qu'importe. Une carte a été mise sur la table, les rêves ont commencé à y dessiner des routes, et des desseins y sont devenus des plans.

Les Initiés ont d'abord pointé les " Stallites Jumeaux ", premier rempart à cette Terra Incognita de l'Est lointain, peuplé de chimères terribles, innombrables, prêtes à déferler sur la Roke. Au nord, les glaciers et les montagnes les freinent, au sud, le détour est sans fin... Istan et Nople sont le rempart à la barbarie, le bouclier à dresser contre les forces obscures avant d'enfoncer en son coeur l'épée de Solaar ! Par la suite, cette protection s'étendrait sur la Roke entière, imposant aux autres stallites une redevance, un tribut redevable au moins jusqu'à Nah.

Les Révérés, d'abord circonspects, acceptèrent d'envoyer quelques émissaires jusqu'à Nah : les séides du stallite Solarien assurèrent de leur soutien. Il n'en fallut pas plus pour voir le rêve devenir réalité. Bientôt la Roke serait lavée, expurgée ! Bientôt la lumière même réapparaîtrait ! Le Phénix s'éveille ! Il se régénère et va consumer les ténèbres de son feu salvateur !

Des Intérets bien compris

Le pouvoir phénicien, sous l'influence des Initiés, venait de trouver dans la Croisade une solution à bien des maux.

♦ Nommé Bellatore de la Ville Mouvement, Letho Gdanz est écarté de Phénice. La manoeuvre tord le cou à toute rumeur ou toute tentative de putsch.

♦ L'effort de guerre renvoie Bâtisseurs et Nourrisseurs à leurs travaux. Toute l'économie phénicienne va désormais vivre à l'heure de cet effort, prémices d'une nouvelle opulence. Ce sont aussi la technicité et le savoir-faire phéniciens qui sont poussés dans leurs retranchements. L'Inventorium - depuis longtemps bien trop indépendant - est par là même ramené dans le giron du pouvoir.

♦ La racaille, l'engeance éternelle de la fouine, est recrutée, réquisitionnée : jeunes, vieux, sont désormais militaires ou colons. Phénice vide son trop plein, Phénice déverse et canalise ses forces vives pour fertiliser la Roke... Voilà une victoire bourgeoise qui devrait sécuriser le stallite.

♦ Phénice, enfin, se dote d'un nouvel objectif commun, prompt à réveiller une fibre patriotique pour le moins endormie. Les Célestes vont reprendre conscience de leur ennemi. Une brève parenthèse bienheureuse s'achève, et l'histoire de Phénice s'inscrit à nouveau dans quatre siècles de sacrifices. La Roke elle-même va céder sous l'intelligence et l'audace des hommes. La route jusqu'à Istan & Nople sera sécurisée, aplanie alors qu'avanceront les Croisés. Après, ce sera celle de Nah, et bien d'autres encore ! Phénice va irriguer ces terres, relier les stallites et les hommes, diffuser ses arts, son commerce... et ses lux. Jusqu'à l'éden.

L'Épée de Solaar

On n'a rien dit de l'origine de cette croisade, si on ne l'a pas placée dans sa perspective religieuse. Tous les points ci-dessus ne sont que détails comparés à la ferveur qui anime la Croisade. Sa raison d'être est divine, son accomplissement est une ode à Solaar. Lui seul a dicté leur choix aux Révérés et il guidera chaque Croisé jusqu'aux sources des Ténèbres. Sermons et messes n'évoquent plus que la disparition du Noir-Nuage ! Letho Gdanz est, jour après jour, sanctifié. A la moindre de ses apparitions, hommes et femmes se jettent à ses pieds, espérant que, de sa main, il leur confère un peu de sa divine magie.

Le Phénix se réveille. Chacun guette autour de lui les signes qui permettront de le reconnaître. Comme jamais depuis bien longtemps, les rituels sont à nouveau respectés. Comme jamais chapelles et fumerolles s'emplissent. Les chants et les mélopées résonnent dans chaque quartier. Le murmure des litanies couvre un peu plus chaque jour ce qui n'était que le bruit désordonné de vies sans but. La parole des Prôneurs a de nouveau toute sa force - et les blasphémateurs n'ont plus qu'à se taire ou à partir. Et tous constatent que le puits de lumière qui baigne Phénice de sa chaleur n'a jamais été aussi éclatant...

Pourfendre les Ténebres

Les habitants de Sombre-Terre vivent depuis toujours dans une réalité par bien des aspects fantastique. Les légendes sont ici bien réelles, et la vie quotidienne se déroule pour tous au sein de cet irrationnel accepté. Pour tous les Phéniciens, le Phénix a bel et bien créé le stallite. C'est bien lui qui irrigue de sa chaleur la cité. Les créatures de l'obscur sont le pendant ténébreux de cette providence. Et, là encore, tous en ont entendu parler comme d'une évidence, frémissants. Tous en ont vu des squelettes ou d'atroces reproductions. Que ce soit clair : la Croisade de la Ville Mouvement s'ébranle à partir du stallite immortel pour en finir avec les forces obscures et faire triompher la lumière. Istan & Nople sont la première étape de cet enchantement divin, et chacun s'inscrit dans ce désir messianique.

Une Épopée fantasmatique

Voilà donc comment, dans quelques jours, un quinzième de la population phénicienne - le plus grand stallite connu - s'enfoncera dans l'Obscur. Au MJ de bien cerner que la Croisade de la Ville Mouvement est portée par ces désirs irrationnels, qu'elle est soutenue par les pulsions de puissance de ses mentors, et qu'elle a pour coeur l'immense folie des hommes.

La meilleure preuve en est ce second convoi, qui, un mois après le départ de la Croisade, prendra sa suite : un convoi fait, cette fois, de familles, de colons (et du ravitaillement) partant s'installer dans Istan & Nople, alors que les Croisés en seront encore à des lieues...

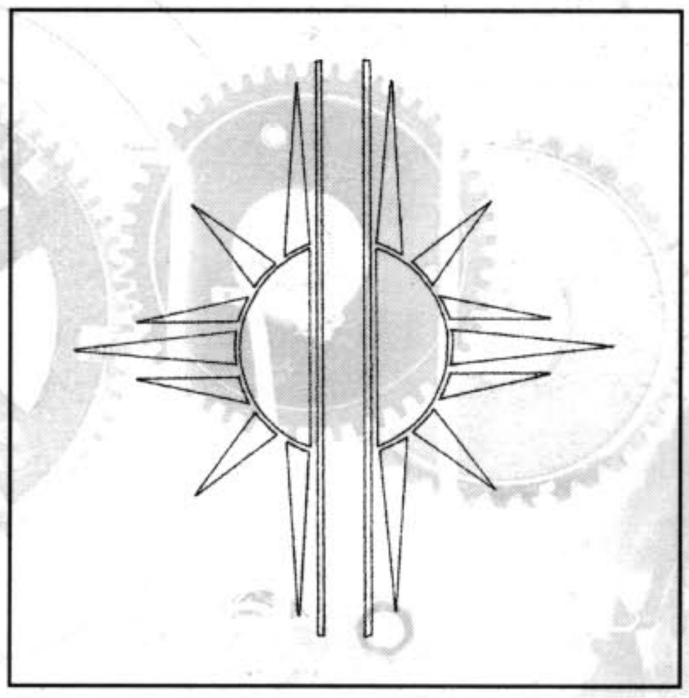
L'Effervescence phénicienne

Phénice ne prépare plus la croisade en secret. Voici quelques éléments qui vont vous servir à décrire cette effervescence nouvelle liée aux préparatifs de cette gigantesque entreprise.

Le martèlement incessant des forges, les halètements des soufleries n'ont de cesse. Jour et nuit, Phénice vit et vibre au son de rythmiques industrielles, jusqu'alors méconnues. Partout, les faiseurs s'agitent. Les maîtres-bâtisseurs recrutent, forment à la va-vite, et envoient au charbon des travailleurs harassés. Le Léviathan et les dix Juggernauts qui l'accompagnent ont absorbé bien des célestes de longs mois durant. Mais il a aussi fallu fabriquer des armes, des bottes, des sacs, des tentes... Toute la Grande Marche, de l'Inventorium aux Trouées, du quartier des Faiseurs à la Chapelle, vit dans l'émoi de cette urgence industrieuse. La Ferraille a vu quelques unes de ses tours démembrées, et mêmes les Assommoirs semblent désertés.

Comme toutes les guerres, celle-ci sort de sa torpeur un monde aux technologies bien souvent archaïques. La Croisade, c'est le triomphe de la vapeur et de la mécanique, du charbon et des armes à feu. Pour la première fois, sous la houlette du déjà légendaire Othero, une vaste synthèse des connaissances techniques s'effectue, alliant huiliers, antéquaires, faiseurs et inventeurs. Othero et ses apprentis se sont penchés sur chaque machine, envoyant paître d'ancestraux procédés pour faire preuve, en lieu et place, d'une inventivité mille fois remise sur l'établi. Et cette bourrasque d'innovation souffle d'ores et déjà sur tous les domaines de la ville.

LE SOLEIL DES SYRTHES



L'emblème de la Croisade de la Ville Mouvement est un soleil coupé en son centre par deux parallèles verticales. Tourné, le symbole évoquerait comme un soleil couchant ou levant (et comme son reflet sur un hypothétique océan).

Apparu lors de la cérémonie des Sept Révérés annonçant la Croisade, le Soleil des Syrthes s'est depuis dessiné sans relâche sur les murs de la cité, sur les crosses des armes, les étendards des phalanges et les portes des entrepôts. Cet étrange nom de "Syrthes" aurait été tiré des limbes de la mémoire par un bibliothécaire cherchant sur ces cartes à nommer l'enclave Istano-nopéléenne... Il fut fort vite popularisé par d'habiles chansonniers.

Les érudits décryptent à travers ce soleil fracturé un symbole de l'état de Sombre-Terre, à la fois aube imminente et crépuscule permanent. Ce sont là des joutes orales de rats de bibliothèque : aube, crépuscule, soleil ne sont que des notions légendaires, des rêves d'enfants sages... C'est peut-être bien là le message inconscient qu'ont voulu délivrer les Prôneurs - et sûrement les Initiés. A moins que, selon d'autres éminences grises, il ne s'agisse d'une stylisation d'Istan et Nople, villes jumelles séparées d'un gouffre.

Bref, le Soleil des Syrthes n'a pas fini de révéler sa vérité. Il en est néanmoins une qu'il incarne jusque dans la chair : l'icône est tatouée sur le dos de la main de toute nouvelle recrue. Un système d'identification qui pourrait être bien utile dans l'Obscur, ainsi que lors des combats... Seuls les Marcheurs, les éclaireurs et les éventuels espions échappent à la scarification. Le tatouage doit aussi servir - mais il est trop tôt pour l'évoquer - au décompte des morts (en plus des cristaux qui exceptionnellement ne seront pas retirés aux Croisés lors de leur sortie de Phénice). Les grades des Croisés reprennent aussi l'emblème.

Les Nourrisseurs ne chôment pas non plus. Forcés d'ouvrir leurs réserves par les Prôneurs, ils poussent leurs terres dans d'ultimes retranchements, et remplissent les entrepôts de denrées transportables. Et nul n'a pour l'instant à l'esprit les restrictions qui suivront...

Gardiens du Feu et Prôneurs s'occupent d'autres préparatifs : ceux des corps et des âmes. Partout, les Prôneurs soldent la bénédiction de Solaar, en préparant la fastueuse cérémonie de départ qui devrait pour la première fois faire appel à des artificiers, plus habiles que jamais. Les Sept Révérés - ensemble, fait rarissime - ont déjà su soulever les foules une fois, et jamais les Prôneurs n'ont eu tant de facilité à embraser les esprits ! On se presse, sous leurs conseils véhéments, pour rencontrer les agents recruteurs.

L'Atre est ainsi bondé de recrues, formées dans l'urgence. L'énergie des conscrits est canalisée dans d'interminables exercices physiques qui ont pour but premier d'apprendre aux Fouineurs le respect de la hiérarchie. Et ce avant même le maniement des armes... Partout s'affiche l'emblème de la croisade, le Soleil des Syrthes. Et sans cesse, les volontaires se poussent pour pouvoir eux aussi l'arborer...

D'autres, moins volontaires, se cachent pour éviter la conscription. Chaque jour, la Garde des Purs descend dans la Première Marche pour conduire les Fouineurs "réticents" dans le Puits de Rédemption ou au Château d'Eau.

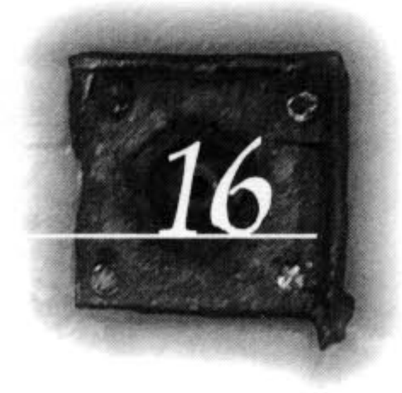
C'est que la Baronnie Cascatelle, brandissant le sang des fondateurs en caution pour la Croisade, s'est enfin réveillée après de longues années de léthargie. Alianante Cascatelle a transformé sa forteresse en camp d'éducation et d'entraînement. Dès douze ans, de jeunes Fouineurs quittent leurs familles pour "un uniforme, une ration quotidienne, une arme, un honneur et un destin". Ceux qui refusent ne sont que des pleutres et des lâches... Dans les Haltes aussi, on apprend à se faire discret : urs et yacks se réquisitionnent bien trop vite au goût des Marcheurs, pour le moins circonspects devant cette folie et l'enthousiasme de tant d'innocents.

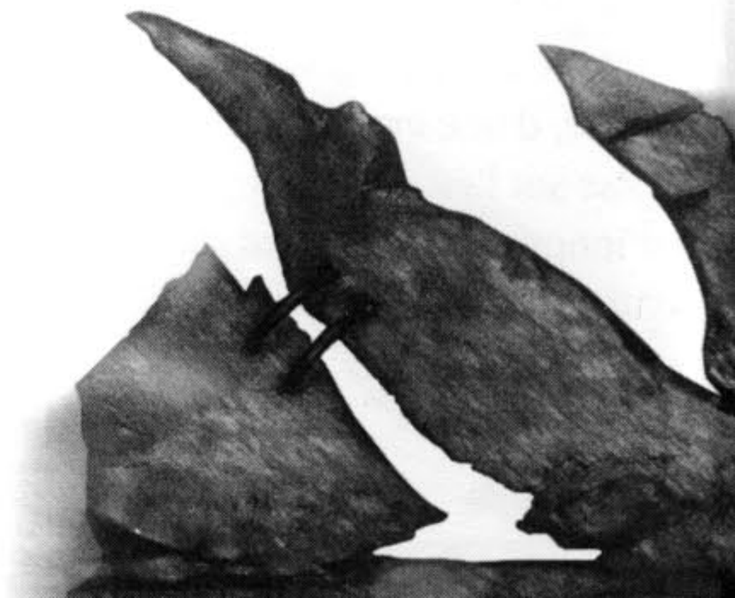
Les Prémices de la Croisade

Depuis très longtemps, Letho Gdanz a eu la vision de ces chars phéniciens parcourant la Roke. Il savait qu'un jour ou l'autre, le fier stallite mènerait sa croisade contre les ténèbres, et que cette équipée titanesque de dirigerait vers l'est. Toujours l'Est, d'où déferlent tant de réfugiés en hardes, d'où jaillissent comme de l'enfer tant de créatures difformes et haineuses... Cet Est qui taraudait déjà les Initiés. Cet Est mythique, sur lequel les Gardiens du Feu postés dans la Halte des Ombre jettent depuis longtemps des regards inquiets...

Phénice regorgeait ainsi de signes avant-coureurs de la Croisade. Le MJ les a peut-être déjà enchâssés dans ses aventures, comme autant d'agitations perceptibles pour les PJ. Si Le MJ en a l'occasion, il peut désormais faire jouer, préalablement à cette campagne certains scénarios, (de son cru ou publiés par nos soins) en prenant garde à placer ces prémices.

Un Marcheur, une troupe de réfugiés, et voilà des nouvelles de l'Est, des témoignages effrayants, exagérés ou minimisés par la fierté... Dans Phénice, il suffit d'une conversation pour que l'imaginaire frémisse au sujet de cette croisade qui n'est encore que rumeur... Et puis, là, dans la rue, on croise pour la première fois le noir uniforme de la Garde des Purs... Jusqu'à l'agitation décrite dans le chapitre précédent et son paroxysme. Les PJ apprécieront sans aucun doute de participer au règlement d'un enjeu - et d'un conflit - géopolitique inscrit depuis si longtemps dans leur quotidien. La fleur se met au fusil plus aisément si elle a poussé sur un terreau entretenu...





POUR LE MENEUR DE JEU

Toutes les informations nécessaires à la maîtrise de la campagne sont présentes dans l'ouvrage que vous tenez entre les mains. Mais pour les MJ curieux, voici les différents passages où la Croisade prenait déjà place.

Dans la boîte de base (livret Phénice) :

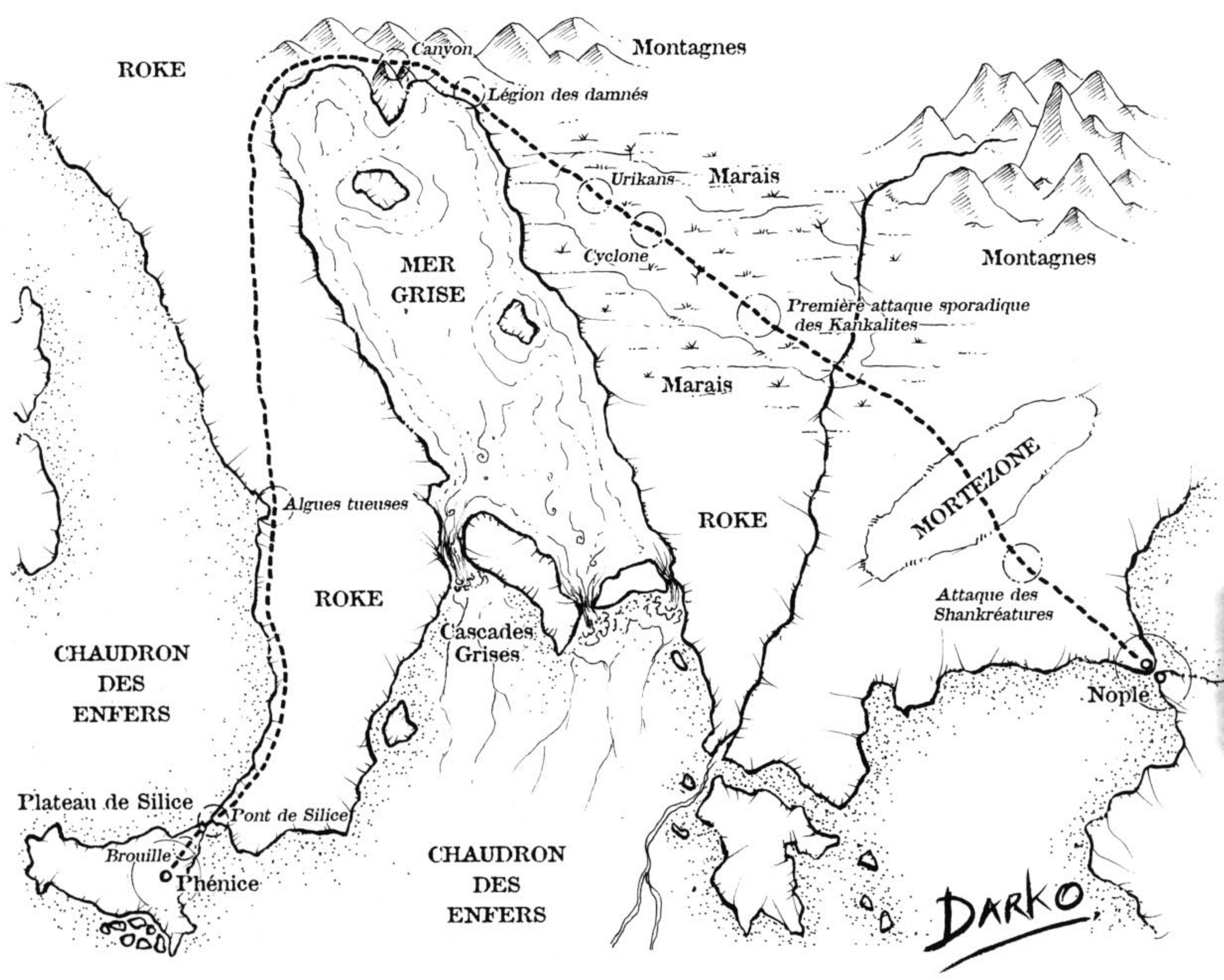
Page 113, on trouvera une première description du Léviathan et des ambitions de Letho Gdanz. Page 72 & 112, on se rend compte que le Commandore s'est abouché depuis longtemps avec la Baronnie Cascatelle, et page 111, qu'il a commencé fort tôt à faire travailler Othero et l'Inventorium sur des machines de guerre. Certaines pièces ont été forgées dans les souterrains du quartier de la Chapelle (page 109), bien avant que les huiliers n'en entament officiellement la construction (page 80). Quant à la Garde des Purs, c'est une des bases de sa stratégie d'accès au pouvoir, instaurée dès sa nomination au Puits de Rédemption... (page 76).

Autres liens :

- La Pierre de Lumière, pages 50 à 52, livret **"Les périls de Sombre-Terre"**, dans la boîte de base.
- Le Konkal, page 33 livret **"Les périls de Sombre-Terre"**, dans la boîte de base.

Dans les suppléments.

- **Ecran de jeu / Le plateau de Silice :** "Un vent de malheur" met en scène, furtivement, Letho Gdanz, et deux prototypes - les chars d'amertume - de ce qui allait bientôt être le Léviathan. "Infiltrés !" mène les joueurs sur la route de l'Est, jusqu'au pont qui relie la Silice au continent. Pont que les Croisés vont avoir à franchir, non sans mal.
- **Les Marcheurs :** Che Manégo y est amplement décrit page 21. Le scénario "Nation Marcheur" amène les joueurs encore un peu plus loin vers l'Est... Et se base sur un trafic d'armes à destination des Stallites jumeaux, Istan & Nople. Si ce scénario a été joué avec succès, si la grotte fertile dans lequel il se déroulait a été conservée, elle peut être, le temps de la Croisade, transformée en point de ravitaillement. Au MJ d'aviser.



Lignes de Force 1.2

Le Phénix

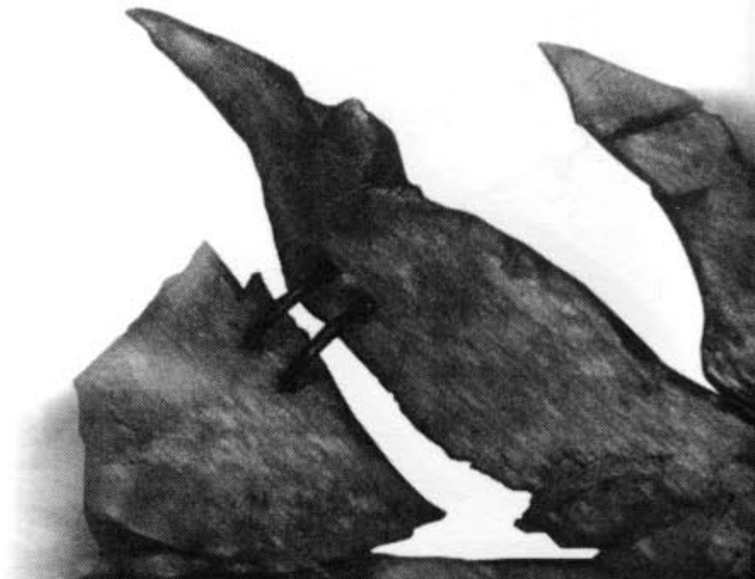
La ferveur des phéniciens, la rage des Prôneurs à soulever les foules est telle que les mythes ont repris corps dans le stallite qui se dit immortel. Le plus vivace de tous est sans doute celui de la résurrection du Phénix, héros fondateur de la cité et du Solaarisme. La rumeur de sa venue a pris de telles proportions qu'elle s'est faite vérité. Tous guettent maintenant le visage du Dieu en décodant augures, auspices et signes. Même si le mythe n'est qu'un fantasme, il va s'avérer primordial dans l'accomplissement de la quête.

La Croisade s'en va délivrer Nople & Istan de l'emprise ténébreuse. Mais pour bien des Phéniciens, l'armée levée va remonter jusqu'aux sources du mal, au point de déchirer le Noir Nuage... Enfin, on pourra tutoyer Solaar, il s'invitera chaque jour à la table des hommes, et ce, en tout point des terres connues. C'est peu dire qu'on guette le Phénix. On y croit tant et si bien que tous sont prêts à suivre le premier qui en aura les atours.

Letho Gdanz l'est peut-être, ce Phénix, à moins qu'il ne s'agisse – ce serait quand même énorme ! - de cette pucelle d'Alianante Cascatelle ? Ou cet étrange Albinos, ou encore ces vagabonds gueulards... Vagabonds gueulards ? Les PJ peut-être ? Fort du statut que ses compagnons et lui vont acquérir, des hauts faits (n'en doutons pas) qu'ils vont accomplir, l'un des PJ va peut-être aussi prétendre au statut de Phénix. Et s'il le faut, d'autres s'occuperont de tisser cette légende (A vous, MJ, de bien choisir le PJ à qui va incomber ce rôle à double tranchant).

Un Mythe Moteur

C'est qu'au fil des événements, alors que se déroulera le tapis tragique du destin devant la Ville Mouvement, les troupes passeront à l'épreuve de la croyance. Désespoir et découragement seront de mises, l'envie de tout abandonner submergera par vagues successives chaque cohorte, chaque meute, chaque homme. Le Phénix est le remède à cette décomposition, et qu'un instant son ombre semble planer au-dessus un homme ou une femme, et c'est un souffle d'énergie incandescente qui traversera les combattants !



La Tentation du Phénix

Nombreux sont ceux qui pourront se croire Phénix, emportés dans la folie de la Croisade... La Baronne Cascatelle, par exemple, a été élevée dans cette idée depuis le berceau. Et beaucoup ont déjà compris qu'ils ne ramèneront de cette guerre que gloriole et médailles, alors pourquoi pas celle là ?

Le Konkal sait comment tirer avantage de cette mystification : si jamais Letho venait à faiblir, seul le Phénix pourrait le remplacer. Les Konkalites guettent ainsi les prétendants, décidés à les avoir à leur solde le moment venu. C'est toute l'armée qui serait alors à leur botte... Et donc son armement : la Ville Mouvement est l'arme la plus efficace jamais construite !

La prophétie du Phénix est bel et bien l'une des clefs de la Croisade. Un signe de plus de son emportement fanatique ? A moins que Solaar ne prenne effectivement corps. L'idée du Phénix a de toute façon déjà bouleversé la réalité et contredit la raison.

LEURS LÉGENDES PERSONNELLES

Le meneur de jeu va donc avoir à gérer l'ascension des PJ dans la hiérarchie de la Ville Mouvement. Le scénario est ainsi conçu : commençant au plus bas, les PJ finiront dans l'antichambre du pouvoir jusqu'à être les seuls artisans de la victoire. Dans le chapitre "les Croisés", le MJ trouvera comment, très concrètement, faire passer de grade en grade les PJ. Mais la montée en réputation dont on parle va bien plus loin qu'une simple reconnaissance militaire. Il s'agit de leur faire sentir qu'ils se forgent une réputation, qu'ils commencent à se faire respecter... et qu'on en viendra à parler d'eux autour des feux de camps.

Au MJ donc d'imaginer, au fil des actions des joueurs, la façon dont elles peuvent être traduites par le commun des Croisés. Y a-t-il matière à légende ? Peut-on déformer une action, l'amplifier, au point de lui donner les couleurs du divin ? A vous de passer les événements dans cette moulinette mythique pour vérifier si l'un des PJ est digne du titre de Phénix. Il fera alors l'objet d'attention du Konkal... Tout en disposant, même s'il n'est que le prétendant des humbles, d'une force de persuasion déterminante. Nous avons distillé, le long du scénario, des chapitres et des rumeurs pour alimenter la prophétie du Phénix : si, décidément, vos joueurs ne se montrent pas à la hauteur, vous pourrez affubler de ce titre l'un des Commandores de la Croisade (tout particulièrement la Commandore Cascatelle), en veillant à mettre en scène le signe de Solaar l'intronisant.

"... Alors Solaar reprendra corps.
Du feu des âmes phéniciennes 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."

La Pierre de Lumière

Parcelle enchantée, sang d'un dieu endormi ou défunt, la Pierre de Lumière est un concentré d'archessence Runka puisé dans le tombeau à rêves phénicien pour être enchâssée dans le Léviathan. C'est un bien inestimable et une incroyable contribution des Initiés à la Croisade. La Pierre de Lumière doit servir à soutenir le Runka Istano-Nopéléen agonisant... Si elle arrive jusque là.

Pierre de faîte de la Ville Mouvement, la Pierre de Lumière est plus qu'un secret : c'est un des plus grands trésors de Sombre-Terre. Quatre personnes en tout et pour tout au sein de la Croisade connaissent son existence et sa présence dans le Léviathan. Letho Gdanz, forcément. Othero, pour en avoir conçu l'écrin en construisant le vaisseau de guerre et pour y avoir, seul, scellé la Pierre. Monsieur L'Ambre, qui eut l'immense honneur d'être, quelques heures, son porteur. Et L'Hermine - un de ces si rares élus -, dont la présence s'explique ainsi : il accompagne la Pierre, il en est le serviteur, et le seul à pouvoir canaliser son énergie - au risque d'en mourir.

La Pierre de Lumière va jouer un rôle très précis : elle est là pour soutenir, réveiller s'il le faut le Runka Istano-Nopéleen mis à mal par les coups de boutoir des forces obscures. Grâce à une résonance instaurée par L'Hermine, la Pierre de Lumière peut sauver le Runka, le temps d'un chant stellaire. Et ce mieux que toute l'armée en marche.

Son Aspect

Striée d'un seul trait presque imperceptible qui dessine à sa surface d'impossibles entrelacs, la Pierre est comme un diamant qu'une géologie extraterrestre aurait parsemé d'éclats d'argent. Sa forme évoque un soleil - l'origine de Soleil des Syrthes, l'emblème des Croisés est peut-être bien là - irradiant une chaleur étrange : l'onde calorifique ne semble pas se diffuser, au contraire, c'est comme s'il elle aspirait ce qui l'entoure...

Son stellaire d'origine - la lignée Runka à laquelle elle appartient – est celui de Folmahaut. Un stellaire dédaigneux de l'humanité, et bien plus préoccupé des enjeux cosmiques. Les Runkas de cette ascendance ont souvent orchestré la lutte éperdue contre le Shankr.

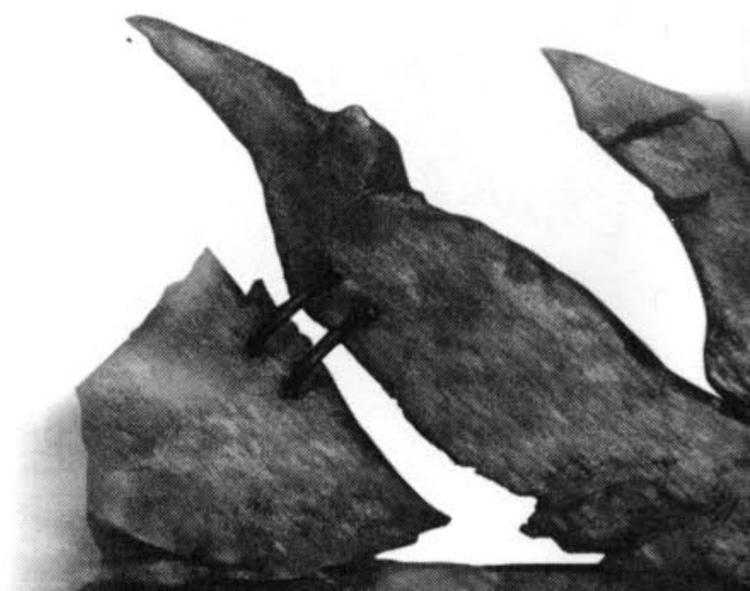
Létho sous Influence

La définition ci-dessus est bien sûr insuffisante, comme toujours pour ces forces indicibles : l'explication est restreinte par les limites de compréhension du cerveau humain. Mais disons qu'elle s'approche de l'énergie et des ondes que transmet la pierre. Bien que contenue dans une gangue hermétique, la pierre va influer sur L'élu et Letho. Ils vont s'obstiner à tenter de maintenir un ordre, une discipline parfaite dans la Croisade - là où l'Obscur demande parfois plus de souplesse d'esprit.

La démission des Marcheurs (épisode 3) sera le premier symptôme de cette pression exercée sur les figures de proue de la Croisade... Cette obstination risque de donner une allure tyrannique au Bellatore, qui n'a pourtant en tête que la victoire. Mais une victoire qui dépasse les hommes, au point de les emporter dans la mort sans que le Bellatore ne s'en émeuve. C'est, pour lui, le prix stratégique à payer pour mener ce combat qu'aucun ne comprend dans sa pleine mesure.

À Double Tranchant

La Pierre est donc fort bien cachée dans le Léviathan... A quelques mètres de Letho et L'Hermine. Nul, a priori, ne pouvait en deviner l'existence. Sauf qu'il est un traître en ces lieux : le Commandore Orso Vecress, lui aussi hébergé dans le Léviathan. Sous l'influence de l'Archessence Sombre, le Commandore Vecress ne peut que ressentir la force dégagée par la Pierre de Lumière. Il est parfois pris de malaises, une réaction de la noire substance présente dans son organisme... Un indice pour le moins révélateur : le mal est fait, le Konkal connaît l'existence de la Pierre, sans savoir où elle se trouve. L'organisation va tout faire pour la trouver et la faire disparaître.



Une Aura

On l'aura compris : la Pierre de Lumière dégage une force suffisante pour purifier - ou tuer si la contamination s'est trop emparée du corps – les hommes touchés par l'Archessence Sombre. Repoussoir formidable, elle n'en devient pas une arme : L'Hermine connaît sa valeur, et il ne compte pas la sortir du Léviathan - et le moins souvent possible de sa cache – avant d'être arrivé à Istan & Nople.

Les PJ vont, bien sûr, être mêlés à ces enjeux : dès le premier épisode, L'Ambre et Othero, dans la confusion du moment, vont évoquer la Pierre, sans en dire plus. Au fil des épisodes, indices et soupçons vont se confirmer, jusqu'à leur entrée dans le Léviathan. Là, initiés, ils ressentiront la force de la Pierre avant de comprendre - peut-être - le jeu du Konkal. L'Hermine enfin, au-dessus du gouffre qui sépare les stallites jumeaux, les choisira sans doute pour accomplir ce qui doit être.

Attention : les PJ ignorent vraisemblablement encore tout des Runkas, même s'ils ont pu en soupçonner l'existence à travers certains phénomènes ou scénarios... Tout comme le Shankr n'existe pour eux qu'à travers les Shankréatures. La Pierre de Lumière doit donc, dans votre bouche, garder une aura de mystère - entretenue par les paraboles de L'Hermine. Prenez garde à ne pas livrer d'explications malheureuses !

LA COLONIE

Dans le délire de l'euphorie phénicienne, les Sept Révérés ont pris cette décision folle : au convoi de ravitaillement qui doit rejoindre et rattraper la Ville Mouvement, va s'adjoindre une colonie ! Un millier d'hommes, de femmes et d'enfants, de familles marcheront au côté des chars de rueg et de nourriture, pour s'installer et reconstruire les stallites jumeaux ! Rien n'a pu empêcher cette décision : " hé bien quoi, la route sera sécurisée, déblayée par la Croisade ! " Qui peut douter que la victoire ne sera pas aisée et immédiate ? Qui oserait ce blasphème ?

Le convoi, plus vif et plus rapide que la Ville Mouvement, partira un mois après elle. Epaulé par une centaine de Gardiens du Feu, il doit rejoindre la Croisade à mi-course, soit deux mois environ après son départ. Il est essentiel à la bonne marche de la Croisade : la nourriture, certes, manquerait cruellement aux Croisés si elle n'arrivait à destination, mais c'est surtout le combustible qui ferait défaut au Léviathan. L'intense récolte de rueg n'a pas suffit à assurer l'autonomie complète du vaisseau amiral.

Obnubilé par la marche en avant, certain de laisser derrière lui si ce n'est un sillage de lumière au moins une trace qui doit faire office de rempart, obligé d'accepter cette contrainte pour partir au plus tôt, Letho Gdanz a lui-même mis en place son point faible. A sa décharge, il faut reconnaître que l'idée d'ajouter des colons au convoi l'a laissé pour le moins circonspect. Qu'importe, s'est-il dit : ce seront autant de bras pour le défendre en cas de problèmes... Fatale erreur. La colonie se révélera en définitive être un fardeau dont il faudra tenir compte, notamment lors de l'attaque de la Légion des Damnés.

La puissance des Ténèbres

L'ubiquité du Shankr va se révéler aux joueurs dans toute sa force et son amplitude : l'ennemi n'a pas un, mais mille visages. La Ville Mouvement va être soumise sans répit à ses coups de boutoirs répétés et l'adversaire va sans cesse changer de forme, omniprésent, tapi, toujours prêt à fondre sur sa proie. Revue de détails de ces périls, qui allient les éléments les plus primaires aux plus fines stratégies de manipulation.

L'objectif premier du Shankr est clair : en finir avec le runka Istano-Nopéléen qui lui bloque la route de la Roke, empêchant un déferlement massif de ses rejetons. Sa victoire est presque assurée, et la Croisade ne l'inquiète guère. En venant sur son terrain, l'Obscur, les Croisés vont à leur perte, affaiblissant d'autant Phénice... Mieux, ils livrent au Shankr l'arme la plus évoluée de Sombre Terre : le Léviathan, ainsi que des milliers d'armes...

Le Shankr, ou plutôt son émanation konkalite, ne va donc pas chercher à détruire le vaisseau de guerre - ce qui lui serait pourtant possible ne serait-ce qu'en piégeant le pont de Silice qui entame la route de l'Est. Son plan est plus vaste : une fois Nople tombé, c'est sur Phénice que s'abattra le courroux dévastateur du Sombre Dieu, et son cheval de Troie se nommera... Léviathan ! Voilà en tout cas ce qui pourrait se dérouler si Croisés et PJ échouaient. Espérons leur salut, même si il ne s'agira sans doute que d'une victoire à la Pyrrhus...

Attention, bien que confiant, l'ennemi ne va jamais oublier qu'il mène aussi une course contre la montre : chaque nuit un peu plus, le tombeau du Runka istano-nopéléen se scelle, et chaque nuit un peu plus, Shankréatures et Konkal participent à sa déchéance.

LES ENJEUX SUPÉRIEURS

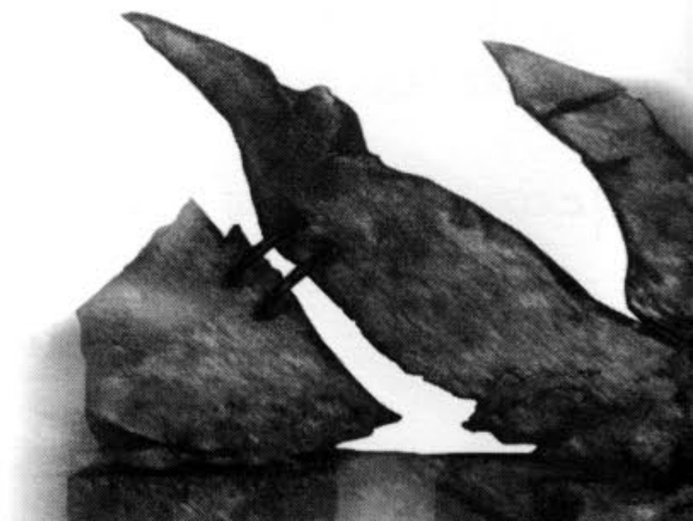
C'est une sinistre partie d'échecs que se livrent l'Ombre et la Lumière le temps de cette traversée sans retour, et les hommes en sont bien les pions. Shankr et Konkal sacrifient sans compter leurs pièces et ne prennent jamais en compte dans leurs noirs desseins cette donnée annexe qu'est la vie. On ne s'attendait pas à moins.

Mais Letho Gdanz et L'Hermine font bien de même - tyrans au service d'une cause, dictateurs sans compassion dévoués à la victoire, et ce même si elle doit être arrachée par un ultime et unique survivant. Partis au secours d'un Runka menacé de mort, les sauveteurs n'ont pas pour objectif prioritaire d'eux-mêmes revenir... Ces affirmations s'avèrent de jour en jour, au fur et à mesure de l'exposition du Bellatore et de son conseiller au feu enivrant de la Pierre de Lumière. Letho Gdanz, emporté dans le mouvement ravageur de l'obsession, en oublie jusqu'à son désir d'asseoir Phénice sous sa coupe.

Clairement, les deux hommes finiront par se situer au-delà des enjeux communs, conscients d'une cosmogonie qui échappe à tous. Héros incompréhensibles, assistant sans fléchir ni s'apitoyer à la lente décomposition de leur armée, ils sacrifient aux divinités scellées sous nos stallites... En prenant le risque de leur offrir le plus beau fleuron d'une humanité à peine relevée de cette guerre cosmique. Sur le champ de bataille qu'est Sombre-Terre, ils ont fait leur choix...

Les Attaques du Shankr

Les premières émanations du Shankr dressées contre la Croisade sont celles qu'il a le plus d'aisance à maîtriser. S'insinuant dans des organismes primaires, il finit par en faire des colonies réactives aux pulsions simples : agresser et dévorer. Des nuées de Brouilles - jamais Marcheur n'en avait vu de telles - entameront cette farandole vivace, avant que les Croisés ne s'embourbent dans un phagocyte géant, l'Algue Tueuse. L'Obscur est bien l'allié du Shankr.



Pour se rallier la faune, les ténèbres ne sont pas obligées de s'épuiser à parasiter toute une population. Des Urikans, touchés par l'Archessence Sombre, vont ainsi déferler sur la Ville-Mouvement. Seulement ils sont guidés par le plus puissant d'entre eux, un Urikan blanc, effectivement issu d'une mutation sombre. Le Shankr a là profité d'un habile jeu de dominos : le rassemblement des Urikans, leur charge de tonnerre sont dus à un cyclone qui s'avance vers la Croisade. Leur fuite éperdue, dévastatrice, n'était donc pas calculée par l'ennemi : le cyclone est une réponse de Sombre-Terre au combat cosmogonique qui se mène entre le Runka Istano-Nopéléen et la Shankréature... Les forces mises en causes sont si puissantes qu'elles ont perturbé la météo... et les Urikans. Le bovidé albinos n'avait plus qu'à prendre leur tête.

On pourrait presque comparer l'immense troupeau qui traverse aveuglément l'Obscur à la mythique Légion des Damnés. Ces croquemitaines pour enfants turbulents seront bien de la partie, sous leur pire jour : une meute bestiale, pulsionnelle, primaire, qui représente la forme la plus évoluée de cette première série d'agressions.

Le Complot koncalite

Le Konkal a lui aussi cet aspect fourmillant. Une ruche dévouée à la chute des stallites. Ses membres sont autant d'ouvriers agissant dans l'ombre, chacun préoccupé de sa tâche, sans avoir conscience du dessein global de l'organisation. C'est la force de la secte : être un processus total jamais atteint ni touché par la disparition d'un de ses acteurs...

Les Konkalites tirent de ce schéma habilement hiérarchisé une extrême réactivité, qui va comme jamais être mise en action contre Letho Gdanz. Le meneur du complot est lui même dissimulé parmi les plus humbles : il s'agit d'un simple Croisé, le Sparte. Il a été délégué de Sparta pour son extrême acuité d'esprit et sa connaissance de l'Obscur. A Phénice, c'est un certain Drakor qui a placé les pions nécessaires au complot. Mais jamais ni Drakor ni le Sparte ne se sont rencontrés. Ils ignorent jusqu'à leurs noms respectifs.

Le Konkal va profiter de chaque événement, de chaque impulsion de la Ville Mouvement pour les détourner à son avantage. Le Sparte est l'homme de cette adaptation, disséminant ses ordres via une organisation indétectable de messagers, rompus au secret, étendant leur toile dans la Ville Mouvement. Les missives sont toujours orales, parfois partagées entre plusieurs espions de façon à ce qu'aucun d'entre eux n'aient la totalité du courrier...

Le Léviathan

Dès l'origine du projet de Letho Gdanz, le Konkal s'est mis en tête de retourner contre les Célestes leur puissance de feu. Il allait falloir affaiblir la Croisade, sans l'anéantir, pour profiter, récupérer, s'approprier ce trésor de guerre que constituent armes et vaisseaux. L'idéal serait d'en prendre pleinement possession aux alentours des stallites jumeaux, quand les forces croisées qui les protègent auront été affaiblies et que le Konkal aura réussi son infiltration. Elément clef de la démarche konkalite, cette vision se fonde sur une grande confiance dans le pouvoir d'érosion de l'Obscur. On va le voir, cette stratégie d'emprise va s'affiner au fil des épisodes...

Le Pont de Silice

Le sabotage du Pont de Silice entre de plein pied dans cette tactique du leurre. Le Sparte a mis en place avec l'organisation konkalite phénicienne une attaque précise et minutée du pont... pour pouvoir la contrecarrer et la dénoncer ! Objectif de ce tortueux projet : assurer l'impunité du meneur occulte, le Sparte. Pas d'état d'âme : les Konkalites chargés de l'attentat sont consciemment sacrifiés... Et les PJ sont mêlés sans hasard (le Sparte s'est intégré à leur meute suite à l'épisode I) à ce simulacre de parade.

La légion des Damnés

C'est encore le Konkal qui a eu l'idée d'utiliser la Légion des Damnés pour frapper l'un des points faibles de la Ville Mouvement : le convoi de ravitaillement censé le rallier à mi-course (accompagné de l'aberrante colonie destinée à peupler Istan & Nople, comme déjà conquis dans l'esprit des Phéniciens). Le plan est pernicieux : en coupant le cordon qui relie les Croisés à Phénice et à l'ar-

rière-front, en semblant menacer le stallite (ne serait-ce que de sa sinistre réputation), La Légion doit freiner Letho Gdanz, et le forcer à un compromettant demi-tour. Ce ne sera pas le cas (Le Bellatore sera intransigeant), mais avant même la bataille, une victoire est gagnée : Croisés et stratèges solaariens sont déstabilisés, l'armée divisée et affaiblie, et un temps précieux est gagné pour les Istaniens et le Shankr.

La Pierre de Lumiere & Othero

On l'a vu, s'emparer de la Pierre de Lumière va être un des autres objectifs du Konkal. Le Sparte a décidé de traquer la Pierre en remontant à l'origine de sa cache : Othero, l'architecte du Léviathan. Il va, comme avec la Légion, utiliser pour ce faire un élément extérieur. Ce sera cette fois des commandos de guérilleros istaniens, qui vont enchaîner de dévastatrices opérations suicides. Ces frappes sporadiques sont le fait de Sombre-Fils visiblement renseignés sur les objectifs précis à atteindre. Othero sera l'un de ces objectifs : il doit être enlevé, puis torturé jusqu'à ce qu'il révèle son secret.

La chance des PJ est que le Sparte n'a pu qu'improviser cette manoeuvre, puisqu'il prend conscience assez tard de l'existence de la Pierre. Les PJ auront peut-être à ce moment une longueur d'avance sur le Konkal...

Affaiblir Letho, profiter de l'envol du Phénix et leurrer les PJ

Le Sparte connaît le pouvoir de suggestions des mythes et des croyances, surtout pour une armée constituée de Célestes peu aguerris aux habitudes de l'Obscur. Il a compris à quel point la prophétie du Phénix pouvait lui être profitable pour prendre en douceur, officiellement, la tête de la Croisade. Il suffirait d'y placer un Commandore contaminé, Orso Vecress, ou le soi-disant Phénix... Un Phénix issu de cendres saturées d'Archessence Sombre...

La réalisation de son plan passe par plusieurs manoeuvres, mais l'arme est toujours la même. Une arme d'une efficacité extraordinaire, rapide comme l'éclair, définitive comme la morsure du serpent, populaire et pourtant insidieuse : la rumeur. Celles qui vont parcourir la Ville Mouvement visent :

♦ à faire chuter le moral des troupes (mais là, le Sparte n'a que peu d'efforts à fournir). Et à orchestrer enfin la Rédemption des troupes pour les lier à jamais à l'Obscur. Au chapitre des rumeurs, les thèses rédemptrices des Horlas devraient avoir un beau succès... D'autant que la Garde des Purs orchestrera une épuration pour débarrasser la Ville Mouvement du Konkal. Bien des innocents y seront sacrifiés - bientôt sanctifiés ! La voie de la Rédemption pourra dès lors tenter bien des Croisés déboussolés... N'oublions pas qu'ils découvrent pour la première fois le vrai visage de Sombre-Terre, en même temps que l'absence de Solaar;

♦ à discréditer Letho et L'Hermine et à faire vibrer un vent de fronde et de mutinerie (voir le paragraphe suivant);

♦ à mettre du coup en tête de proue le véritable envoyé de Solaar, le Phénix (contaminé à bon escient).

Letho, artisan des téneres

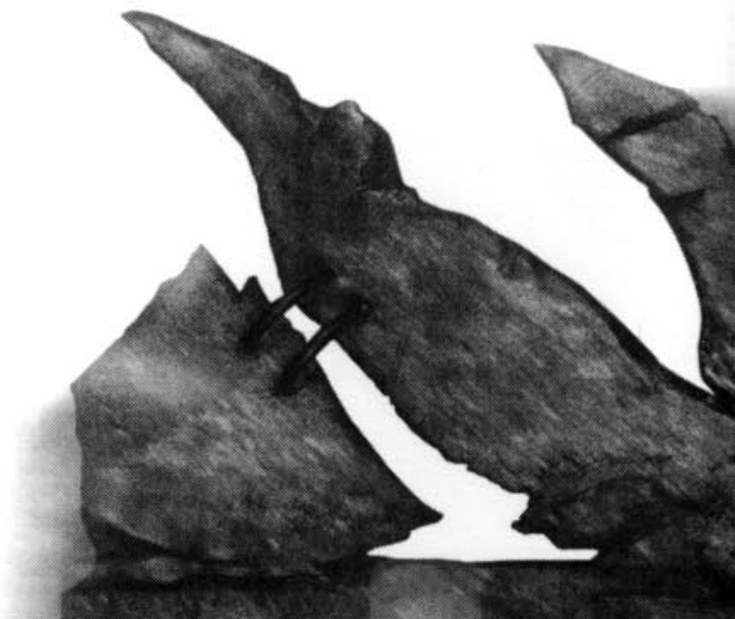
L'impopularité de Letho et de L'Hermine va vite tenir de l'évidence.

L'Hermine, l'homme de l'ombre, est la proie de tous les fantasmes de haine, bouc émissaire idéal, d'autant qu'albinos - comme l'Urikan monstrueux ! Ses vêtements et sa peau immaculés ont une couleur considérée, dans l'Obscur, comme maléfique.

Letho, cantonné dans le Léviathan, inaccessible, ne s'offrant à sa foule qu'à de rares occasions, vite décrié pour ses décisions, est celui qui a conduit tous ces hommes à leur mort. " Que ne sommes-nous pas restés derrière les hauts remparts de Phénice ! Qu'avons finalement à faire de ces inconnus de Nopéléens ! "

Le Sparte va placer sa diffamation machiavélique encore au-delà. Il joue sur d'autres terrains, dont celui de l'initiation, et il ira jusqu'à évoquer la probable acquisition du Bellatore aux forces des ténèbres ! Les PJ vont être la première cible de cette désinformation, une fois leur prestige de Croisés acquis.

Il faut garder à l'esprit que dès les premières minutes du scénario, les PJ se retrouvent en conflit avec des hommes de la Garde des Purs (en fait envoyés par le Commandore Orso Vecress)... Au courant, le Sparte



n'aura de mal à transformer cet a priori en suspicion, et ce, toujours en parlant aux PJ avec un désinvolte détachement, en allure de légitime interrogation.

"Comment le Konkal a-t-il pu aussi aisément s'infiltrer dans la Croisade ? Comment Letho a-t-il pu commettre une aussi grossière erreur en laissant la Légion l'attaquer par l'arrière ? Et pourquoi ne pas avoir volé au secours des colons ? Comment peut-il être guidé par un albinos ?! Comment Othero a-t-il été enlevé, dans le Léviathan même, si ce n'est avec la complicité du maître des lieux ? Pourquoi s'obstiner à soutenir un tel rythme de marche si ce n'est pour déposer, exsangue, la Ville Mouvement au pied des Istaniens ?"

Mais ce sont les initiés, en fin de parcours, qui vont être le plus beau secours du Sparte ! Le nouveau mentor des PJ, Aton Sumak, en réaction aux allégations du Sparte que lui confieront peut-être les joueurs, semblera dépassé par les pouvoirs de L'élu et des enjeux qu'il ne comprend pas. Cela, sans atteindre sa détermination, lui fera peur. Le comble sera atteint lors de la rencontre avec L'Hermine, qui évoque sans sourciller une solution ultime qui ne laisserait aucun survivant, mais le bien triomphant !

Si jamais le Sparte réussit sa propagande, et qu'un instant les PJ sont persuadés que Letho est le bras du Shankr, au MJ d'en profiter ! Un tel moment arrivera sans doute vers les épisodes 8 ou 9, quand, de surcroît, un des PJ sera en passe de s'introniser Phénix à la place du Phénix... Si les PJ veulent s'en prendre à Letho, que le MJ entretienne la confusion, et laisse les PJ l'agresser... Le Sparte le fera de toute façon à leur place, laissant Letho inconscient jusqu'aux stallites Jumeaux.

L'AMBRE & LE RETOUR DE FLAMME

Ah, si Monsieur L'Ambre était de la partie ! Lui qui venait, après des mois d'intrigues, de percer le Konkal phénicien, considéré comme inexistant par la plupart des Maisons ! Lui qui en avait remonté la piste, comprenant ainsi son fonctionnement et son organisation, lui qui avait cerné qu'un traître se logeait dans l'entourage immédiat de Letho... L'Ambre avait surtout deviné que le Konkal pouvait systématiquement détourner à son avantage les moindres faiblesses de la Ville Mouvement. Ah, les PJ pourront pester de cette phrase sibylline qu'il leur livre : "Méfiez-vous du retour de flamme..." Pourtant, tout y est. Le Léviathan et la Ville Mouvement se retournant contre le stallite géniteur ? Un retour de flamme. Le Phénix déstabilisant Letho ? Un retour de flamme. Le Sparte prévenant les PJ que L'Hermine pourrait sacrifier tous et chacun pour mener à bien son plan ? Un retour de flamme. Quelques jours avant le coup, peut-être fatal, qui allait à nouveau le faire disparaître du devant de la scène, Monsieur L'Ambre s'amusait du Soleil des Syrthes. C'était lors d'un de ces conciles des Maisons qu'il prisait si peu : "a-t-on jamais vu l'aube et le crépuscule ainsi réunis en une même image ? Le mal est la lueur et le bien son ombre... Bienheureux les aveugles le jour ou Solaar s'éveillera !"

ISTAN & NOPLE

Après avoir endossé le masque de meneur de la Légion, celui du Sparte et d'Orso Vecress, l'ennemi va revêtir un dernier visage humain : celui du chef de guerre Istanien. Conscient que sa victoire n'est qu'une question d'heures, il prend le risque de dépêcher - sur l'ordre du Konkal - le meilleur de ses troupes en avant-garde pour ralentir d'autant la Croisade. Commandos discrets, rapides, fluides, ces hommes menés par des Sombre-Fils sont l'antithèse totale de la guerre que comptait mener Letho...

L'affrontement dans Istan et Nople sera du même tonneau. Otages en guise de boucliers humains, bâtisses, rues, ponts (autant de lieux inconnus des Croisés) piégés et minés, combattants en embuscade... Le chef de guerre va tout faire pour briser ce qui constitue la force de la Croisade : sa masse compacte est effectivement impossible à arrêter. Le rouleau compresseur va perdre beaucoup de son impact une fois les troupes dissoutes dans les méandres méconnus des stallites jumeaux.

Et puis il y a cette ultime carte, l'infâme Shankréature nourrie des cadavres gorgés d'Archessence Sombre... Le lent ballet des fossoyeurs nourrissant la chose dépasse de loin l'imaginaire cauchemardesque des Phéniciens...

Que se passe-t-il exactement dans les Syrthes ? La guerre qu'Istan mène au nom du Konkal à Nople depuis des années a récemment basculé, grâce à l'arrivée de Shankréatures... Surtout à cause de l'une d'entre elles. Enorme, elle est comme composée d'êtres saturés d'archessence et réunis dans un conglomérat composite et contre nature. C'est cette chose qui s'en prend au Runka, l'affaiblissant d'heure en heure... Jusqu'à la nuit où le Runka sera prêt à recevoir le coup fatal : une frappe mortelle que le Shankr lui même doit donner, au point d'en quitter son refuge pour venir jusqu'à Istan & Nople ! La Roke aurait alors déjà un pied dans la tombe....

FACE AUX FORCES IMPOSSIBLES

Il va vous falloir, tout au long de l'aventure, mettre en scène des révélations, qu'elles soient le fait de rencontres des PJ avec des créatures ou des phénomènes runka ou shankr, ou bien de confidences ou d'attitudes des principaux PNJ (principalement Aton, Letho et L'Hermine). Pour ne pas déflorer le thème de Dark Earth, il est préférable d'éviter d'en révéler tous ses secrets. Certains d'entre eux pourront être découverts par les PJ à l'occasion de la Croisade, mais d'autres se doivent de ne pas être encore dévoilés. Le récapitulatif qui suit vous permettra de bien gérer cet aspect essentiel du jeu, si vous avez choisi l'option (recommandée) d'une initiation progressive des personnages et du respect du calendrier des révélations.

Au fil de la campagne, les personnages-joueurs vont comprendre certains mécanismes liés à l'Archessence Runka ou Shankr. Ils vont au moins avoir confirmation de leurs éventuels soupçons :

Les " créatures de l'Obscur ", autrement dit les Shankréatures, sont bien plus connues des autorités phéniciennes que ce qu'on a bien voulu faire croire aux PJ (l'autarcie du stallite expliquant cela). Il suffit de voir la réaction de Letho ou des Prôneurs face à leurs agressions pour le comprendre. On envoie les Croisés au front, mais on veille bien à ne pas trop s'en approcher soi-même, pour s'épargner l'obscure contamination. Il arrivera même à la Garde des Purs, plus ou moins discrètement, d'éliminer les fantassins trop gravement ou ostensiblement contaminés à la suite d'un contact avec des Shankréatures.

L'Archessence Sombre est également une notion connue, des Prôneurs comme de l'Initié et de l'Elu, bien sûr. L'Initié, Aton, incitera régulièrement les PJ à se montrer extrêmement prudents vis à vis de ce fléau. Il sait que la maladie de l'Obscur se transmet par l'intermédiaire d'une sorte de liquide noir et visqueux qui, en partie, coule dans les veines des créatures maudites. Quand il aura atteint, vis à vis des PJ, un degré de confidence suffisamment solide, il les mettra au courant de l'existence de ce mode de contamination.

Il est également des phénomènes que les PJ constateront, sans nécessairement recevoir d'explications. A eux de les percevoir... et de les imaginer !

La Pierre de Lumiere

Elle ne sera pas dévoilée immédiatement aux PJ (c'est l'une des clefs de la campagne). En revanche, ces derniers constateront peut-être son influence, surtout lorsqu'ils évolueront à l'intérieur du Léviathan, dans un rayon de dix mètres autour de la pierre. Cette influence est subtile. Protégée à l'intérieur de sa coquille de métal, la Pierre de Lumière ne purifie pas les corps contaminés (voir plus loin). En revanche, elle influe sur les esprits. Pourquoi est-elle recouverte d'une gangue ? La raison est simple : par souci de discrétion et de sécurité. Il ne faudrait effectivement pas longtemps aux agents du Shankr pour la repérer si elle voyageait sans la moindre dissimulation, en l'occurrence cette coquille métallique qui réduit son rayonnement et donc sa détection. De plus, cela pourrait constituer un danger pour quiconque hormis l'Elu, la formidable énergie émanant de cette gemme pouvant gravement brûler ou même tuer les êtres humains.

L'Emprise mentale de la Pierre

Depuis le début de la Croisade, donc, Letho subit l'emprise mentale de la pierre. L'Hermine aussi, mais on pourrait ajouter " depuis toujours ". En tant qu'Elu, il est totalement dévoué aux forces Runkas, au point de n'attacher que peu d'importance à la vie humaine. Letho Gdanz se comportera de plus en plus comme l'Hermine, n'hésitant pas à sacrifier des hommes pour le bien de la mission.

Ce trait de caractère s'affirmera d'autant plus que la Ville Mouvement se rapprochera de son but. Des personnages comme Orso Vecress subissent aussi cette influence, mais elle ne se traduit pas de la même manière. Orso étant contaminé par L'Archessence Sombre, il a tendance à agir pour le Shankr, mais le rayonnement invisible de la pierre l'affecte malgré tout. C'est ce qui explique qu'il soit en proie à tant de contradictions internes et de remords.

Les PJ eux-mêmes, enfin, ressentiront les effets de la pierre. Quand ils seront à bord du Leviathan, à moins de dix mètres de la pierre, vous devrez leur décrire une étrange et éphémère sensation d'attirance

POUR LE MENEUR DE JEU

Au départ de la Croisade, les PJ ne devraient a priori pas en être encore au stade d'Initié. La Révélation, ceci dit, a certainement déjà eu lieu pour eux, surtout s'ils ont joué le scénario Nation Marcheur fourni avec le supplément "Les Marcheurs". Depuis leurs débuts, les PJ ont appris de plus en plus de choses concernant les aspects mystico-cosmogoniques de Sombre-Terre. Au cours de cette campagne, leur initiation va s'accélérer comme jamais. Les personnages vont, en effet, être confrontés à des manifestations flagrantes du Shankr... et du Runka istano-nopéléen, s'impliquant même dans la survie ou la disparition de ce dernier.

A l'issue de la Croisade, si Solaar leur a prêté vie, ils devraient donc être mûrs pour devenir des Initiés et choisir une Maison. Les révélations qui seront faites aux PJ au fil des épisodes de la campagne leur permettront d'en apprendre bien plus que jusqu'à présent sur les mystères qui les entourent. Ces révélation constituant en définitive l'une de leurs seules véritables gratifications... Ce n'est certes pas la gloriole militaire fugace, surtout qu'elle est accompagnée d'une monstrueuse moisson des âmes, qui contentera les personnages...

Si vos PJ sont déjà Initiés, cela ne pose pas de problèmes insurmontables. Ils sont de toute façon enrôlés de force dans cette Croisade. La différence principale provient du fait qu'Aton se permettra de leur parler plus franchement que s'ils n'étaient que Révélés. Quant à L'Hermine, lui aussi s'adressera à eux de manière plus directe. Mais uniquement à partir de l'avant dernier épisode, le temps, pour vous, de faire progressivement peser de lourds soupçons à son égard (le Sparte est rusé !).

vers l'est – ce qui pourra d'autant plus prêter à confusion qu'ils ont entendu parler des réfugiés et créatures issues de l'est, et qu'ils pourront ainsi croire à un Appel de l'Obscur. En plus de cela, les PJ, toujours du fait de cette pierre, se sentiront par moment anormalement forts dans leur tête et leur convictions, les horreurs connues au cours de la croisade étant soudain réduites à l'état de détail insignifiant. Cette troublante émotion s'atténuera jusqu'à disparaître quand ils quitteront le Léviathan. Gageons que bien des questions et bien des hypothèses alimenteront alors les conversations.

Si un PJ contaminé par l'Archessence Sombre (cela peut arriver !) s'approche de la pierre enveloppée de sa gangue, la perception induite sera sensiblement différente. A l'instar d'Orso Vecress, le PJ se sentira très mal à l'aise, voire un peu faible. Et pourtant, il ressentira lui-aussi une forte attirance vers l'est ainsi qu'un dédain, fugace heureusement, pour les vies des " trouffions de base ". Ces descriptions vont bien sûr troubler et sans doute inquiéter les joueurs, mais cela les mettra dans une situation de doute très intéressante au moment de faire le choix crucial, exposé lors de l'ultime épisode de la campagne.

Quand la pierre est finalement sortie de sa gangue, c'est une toute autre histoire qui commence ! Cette fois, son rayonnement purificateur exprimera sa plénitude. La scène finale, au cours de laquelle l'Elu se " chargera " d'énergie avant de la transférer au Runka malade sera particulièrement spectaculaire, même si les PJ n'en comprendront pas forcément tous les tenants et aboutissants.

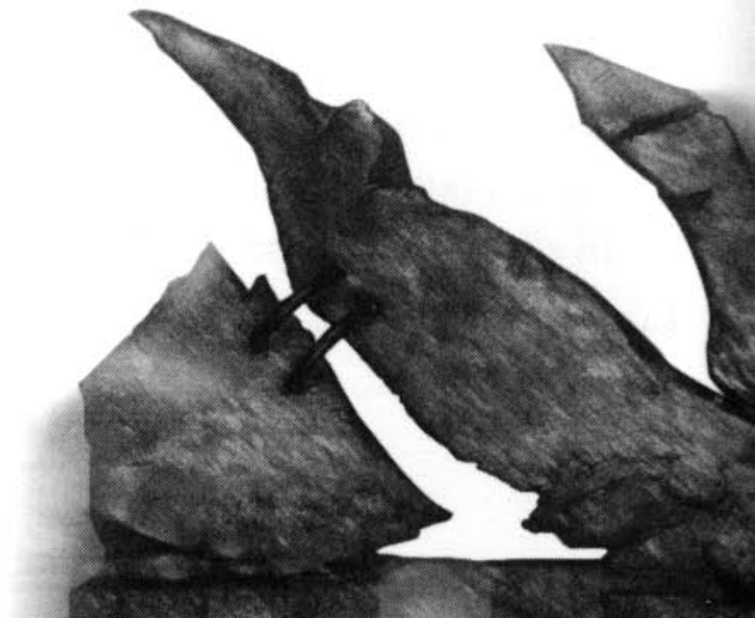
Ce qu'il ne faut pas dire

Vous devez absolument éviter de mentionner la présence du Shankr en tant que tel, même si les PJ en connaissent ses serviteurs. Si son existence ne fait aucun doute, sa présence sur Sombre-Terre n'a pas encore été prouvée, et n'est d'ailleurs toujours pas soupçonnée. L'inévitable mouvement de panique au sein des Maisons qu'entraînera une telle découverte n'est pas encore venu. Le fait qu'il y ait des Shankréatures ne signifie pas, dans la tête des Initiés et de l'Elu en tout cas, qu'un Seigneur Shankr se terre sur notre planète. Le point de vue d'Aton et de l'Hermine est le suivant : Les Runkas ont banni les Shankr de la planète, au prix d'un affaiblissement considérable. Depuis le Cataclysme, l'Archessence Shankr est à nouveau présente sur Sombre-Terre, contaminant des êtres qui cherchent à affaiblir les Runkas afin de favoriser la venue sur le monde de leur maître, le " Seigneur des Ténèbres ".

De même, il est préférable de rester discret sur la condition exacte du Runka. Les PJ constateront que ce dernier est affaibli, et que l'Hermine va le revigorer par un transfert d'une faramineuse énergie empruntée à la Pierre de Lumière. Mais ils ne pourront en aucun cas comprendre la manière dont le Shankr s'y est pris pour agresser le Runka istano-nopéléen. L'Elu lui-même ne le sait pas, comprenant simplement que le Runka est affaibli par l'énorme créature du chapitre final.

La tactique du Shankr, en réalité, est la suivante : sachant bien qu'il est le seul à pouvoir tuer un Runka, ses fidèles Shankréatures pouvant au mieux affaiblir son aura de protection, le Shankr va se servir de son plus puissant fidèle : la Shankréature Supérieure, à laquelle sont opposés les Croisés lors du dantesque final. Lorsque la croisade atteint le stallite jumeau, l'immense Shankréature a déjà considérablement affaibli les défenses énergétiques qui entourent le Tombeau à Rêve du Runka. Si elle parvient à les diminuer encore un peu - tout va dépendre de l'action des PJ -, elle offrira un passage direct au Shankr, qui pourra s'approcher du Runka endormi et l'anéantir, plongeant la région dans les ténèbres éternelles.

Enfin, vous pouvez décrire les effets de la purification, mais n'en expliquez pas le mécanisme aux PJ. Le meilleur moyen de se la représenter est l'image " matière - antimatière ". La purification fonctionne exactement selon ce principe, les deux énergies se désintégrant en entrant en contact l'une avec l'autre tout comme s'annihilent matière et antimatière. Il est peu probable, néanmoins, que les PJ le comprennent immédiatement.



Final

Lors de la scène finale dans le gouffre, les PJ, l'Hermine, et sans doute le Sparte, vont donc s'approcher du Runka, et plus particulièrement du Tombeau à Rêve, progressant en pleine zone d'aura runka. Il faut savoir qu'un personnage contaminé par l'Archessence Sombre voit une partie de ses organes se teinter de cette Archessence Shankr, que ce soit à l'intérieur de certaines veines, sur des parties de sa peau, etc. Soumis à une forte influence d'aura Runka, ou directement d'une pierre runka, les parties teintées d'Archessence Sombre sont purement et simplement désintégrées... Tout comme l'énergie Runka équivalente. Il est évident qu'une Shankréature trop fortement contaminée est détruite, car son corps, désintégré au contact de l'énergie runka, ne lui permet plus de survivre. Mais un être faiblement contaminé, comme le Sparte, peut survivre dans une telle zone, même s'il serait probablement grièvement brûlé.

Nous parlons là d'une forte aura Runka, entourant un Tombeau à Rêves traditionnel. Mais celui d'Istan et Nople, on l'a dit, a été très affaibli par la surpuissante Shankréature. Le Sparte ne ressentira donc que des nausées en s'en approchant, se montrant, tout au plus, fiévreux et mal à l'aise. Sa tentative de contamination, grâce à sa botte secrète de l'œil de verre, a donc de grandes chances de réussir.

Pour conclure, gardez à l'esprit que l'Archessence Runka n'est en aucun cas supérieure à l'Archessence Shankr. Toutes deux constituent les pôles opposés d'un spectre énergétique.

Les séides de Nah

La nouvelle a fait le tour de la cité en quelques heures : le stallite de Nah vient de promettre des renforts, deux mille hommes, peut-être plus ! Les hommes de Nah rallieront la Ville Mouvement en route : l'enthousiasme est à son comble. Mais l'attente, auréolée du mystère qui entoure les Séides, va être l'arlésienne de la Croisade. Viendront-ils ? Seront-ils si nombreux ? Et si c'était une invention ? Et si, pire, c'était une manœuvre ennemie ?

C'est comme un conte qu'on s'obstine à raconter aux enfants alors qu'ils n'y croient plus. Après des semaines d'attente, les hommes de Nah ne seront toujours pas là. La Garde des Purs aura eu beau répéter la nouvelle, fêter des messagers apportant la promesse, rien n'y fait, ils ne sont pas là. Oh pourtant, une fois, on a bien entendu dire qu'ils arrivaient, à cinq mille ! Une autre fois, c'était à dos d'oliphants - nul ne sait ce qu'est un oliphant, mais le bruit avait fait forte impression. Un Prôneur racontait même que la lumière se déplaçait avec eux... Foutaises, oui !

Voilà à peu près comment, au fur et à mesure des épisodes, vous devrez entretenir l'espoir de cette arrivée toujours imminente. C'est aux portes d'Istan et Nople, alors que les Croisés seront exsangues, qu'il vous faudra prendre une décision : faire ou non arriver les Séides de Nah pour le combat final. Leur absence serait une bonne morale à l'histoire... Leur venue une belle image :

"Un immense cri s'éleva des Croisés"

"Devant nous, enfin, se dressait l'aboutissement de tant de peines... Deux promontoires face à face, si petits, en ruines, mais fourmillant - on le pressentait - de dangers. Nous étions tous abattus d'une si piètre architecture. Tous, nous étions désolés d'avoir tant combattu pour si peu, et tous nous avions la certitude que notre mort aurait lieu dans ce bout du monde déchu. Déjà, le puits de lumière s'estompait dans le gouffre. La lumière disparaissait par instant, pour réapparaître plus faible, et ces intermittences sinistres de Solaar empêchaient le Commandore d'annoncer la charge..."

"Et puis il y eut ce cor... Une sonnerie étrangère, fluide et espiègle. L'armée, d'un seul geste, se tourna. Sur la colline s'avançaient cinq cents hommes en armures d'or. Les Séides de Nah ! Un immense cri de joie s'éleva des Croisés, parcourant chaque gorge, chaque corps, comme l'onde frissonnante d'un rayon de soleil."

Des Séides aux allures de demi-dieux

Ils sont presque deux cents guerriers, dont vingt fiers patriarches, aux armures éclatantes, parcourues de reflets et d'éclats d'or, armés de double-lame qu'ils manipulent comme des éclairs. Ils sont casqués de sculptures, riches oeuvres d'art évoquant aigles, chats, lynx, cerbères et faucons, animaux mythiques issus de leur culture empreinte du passé... Autour d'eux s'agitent trois cents glabres esclaves. Certains traînent un char de songe dans lequel a pris place un patriarche aux attributs pharaoniques. Des esclaves, robustes et eux aussi armés, semblent comprendre les ordres des Séides, pourtant simplement émis du regard ou d'un hochement de tête.

L'aspect irréel de la troupe est renforcé par d'étranges coutumes issues de Solaria : narguilés finement ouvragés, nourritures inconnues, chants magnifiques... Autant de détails, de richesses, qui trancheront avec la rugosité et le délabrement de la Ville Mouvement. Mais surtout, des Séides au majestueux silence se dégagent une force et une confiance inébranlables. Le moral des Croisés s'en emporte comme jamais.

Un ressort pour le scénario

Voilà donc les hommes de Nah, cinq cents tout au plus, en comptant les esclaves. En tant que MJ, vous disposez de plusieurs options. Tout d'abord, dans un scénario déjà complexe, vous pouvez décider ne pas utiliser cette ressource supplémentaire (il faut donc ne jamais parler des hommes de Nah, et soustraire les rumeurs les concernant des récapitulatifs). A vous de voir si vous vous sentez capable de maîtriser cette donnée supplémentaire.

Seconde option, vous installez la rumeur, mais ne faites jamais apparaître la caravane de Nah : une trahison qui renforcera par la suite l'aura sulfureuse du stallite de Solaria. Cette absence peut aussi passer pour une manipulation de Letho...

Troisième choix : les hommes de Nah arrivent in extremis, le temps d'un Deus Ex Machina bien utile si la Ville Mouvement a été décimée. C'est sym-

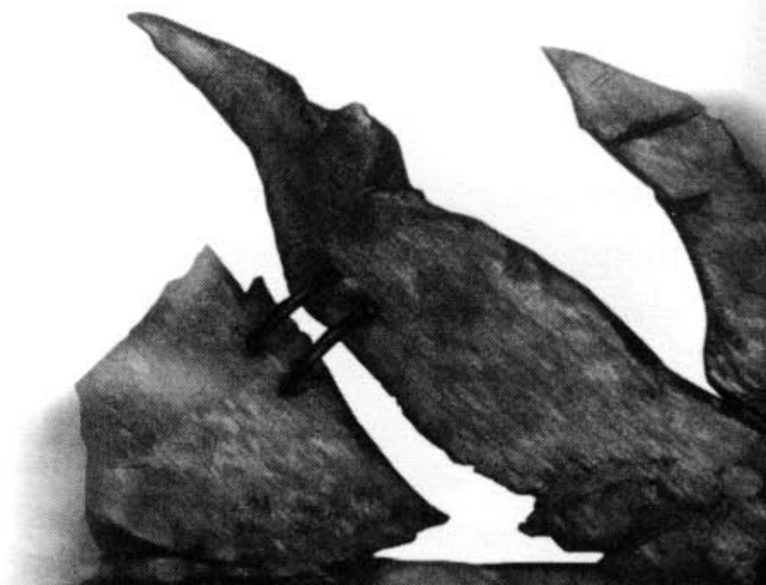
GUERRIERS DE NAH

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

Aptitudes :
- Arts Martiaux 5 / Balance 4, Katar 3
- Communication 1 / Empathie 5
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Guerriers de Nah 4, Intendance 3, Légendes 4, Région Nah 4, Sparta 2, Religion néo-egyptienne 3
- Relations 3 / Stallite de Nah : Redoute des Chats Sacrés 3
- Survie 3 / Animaux : Chacrals 2, Chats 2, Cerbères 2, Voulpes 3 ; Milieux : Stallite 4, Déserts 4, Obscur 3
- Techniques 3 / Lumière 3

Possessions :
Balance, Katar, Armure dorée (Protection 3).

VIE : 14
ENERGIE : 10



boliquement une bonne affaire : l'humanité entière semblera à cet instant se lever en rempart contre l'Obscur !

En quatrième voie, nous vous proposons un coup légèrement retors. Les hommes de Nah rallient bien la Croisade, chargent avec elle dans les ruelles dévastées d'Istan & Nople, jusqu'à ce que les affrontements s'entament... Là, les Séides vont révéler leurs vrais visages, celui – une fois de plus - du Konkal. Un coup de poignard dans le dos en rebondissement supplémentaire. L'explication ? Une contamination dans l'Obscur, une attaque d'une maraude qui aura pris la place des Séides, profitant des masques et de la barrière de la langue pour instruire l'usurpation.

Faites votre choix !

PATRIARCHES

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Fortépée 4
- Communication 2 / Eloquence 2, Empathie 3, Marchandage 3, Représentation 2
- Erudition 4 / Avant 3, Coutumes Guerriers de Nah 3, Intendance 4, Légendes 5, Région Nah 5, Sparta 3, Religion néo-egyptienne 4
- Relations 3 / Stallite de Nah : Pyramide des mille lumières 4
- Survie 2 / Animaux : Chacrals 3, Chats 3, Oliphants 2, Cerbères 3, Voulpes 3 ; Milieux : Stallite 5, Déserts 4, Obscur 3
- Techniques 3 / Lumière 4

POSSESSIONS :

Armure dorée (protection 3), Fortépée, pièces d'or pour une valeur de 1.000 Lux.

VIE : 13
ENERGIE : 10

LES ESCLAVES DE NAH

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2
- FORCE 3 / Forcer 2, Porter 5
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 3
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 2
- SENS 2
- TREMPE 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 1 / Poignard 2
- Communication 2 / Baratin 1, Empathie 2
- Erudition 1
- Relations 1
- Survie 2 / Animaux : Insectes 2, Hibours 2, Rats 2, Serpents 2 ; Milieux : Obscur 3
- Techniques 2

POSSESSIONS :

Filtres, pagne, poignard.

VIE : 13
ENERGIE : 3

1.3 LES HÉROS

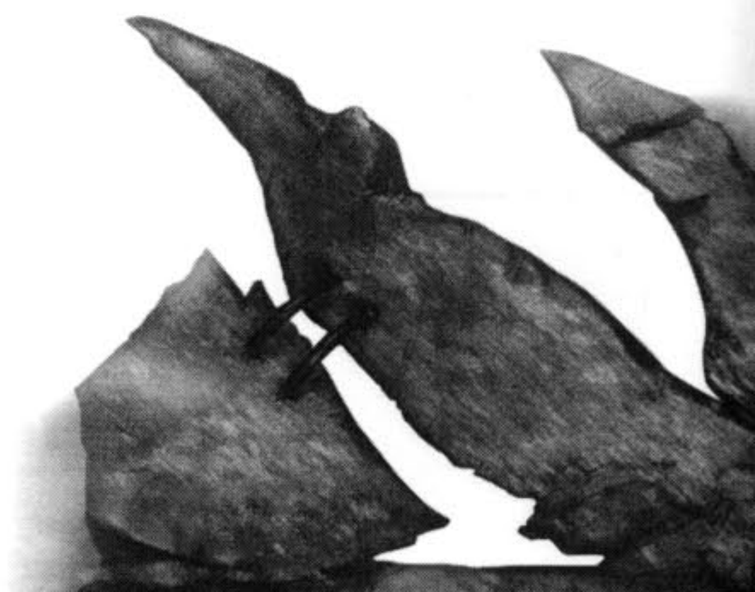
LETHO GDANZ

Hiératique, le chef de guerre Phénicien mesure plus de deux mètres. Elancé, il surplombe et surpasse les Croisés, mais ce n'est pas qu'une affaire de taille... Voici le destin du charismatique Letho Gdanz. Un Bellatore habité, enivré par le pouvoir et décidé à se fondre dans l'Histoire de la Roke.

Il est donc grand, plus de deux mètres, sans être massif, les bras peut-être un peu trop longs, les muscles saillants mais fins : la carrure impressionne tant Gdanz se tient droit. Il n'a, dès lors, pas de mal à capter les regards, et tous sont têtes levées à guetter la moindre réaction sur son visage. Ce dernier est émacié, pommettes saillantes, les traits taillés à la serpe... Le nez comme un bec, deux grands yeux bleus, les cheveux ras : Letho a un je ne sais quoi de squelettique. Son immense sourire carnassier, séducteur, rare, complète le tableau. Dur, rigoureux, sec et élégant : ce physique est à l'image du Bellatore, un vrai aigle.

Sa parole est brève, claire, galvanisante sans être verbeuse, tout simplement capable de remuer les tripes de ses partisans. Il écoute beaucoup, et quand il esquisse l'intention de parler, le silence se fait : on redoute la sentence qui se ferait couperet, on se délecte de la remarque qui soutient.

Il y a quelque chose d'aristocrate dans ce maintien et cette maîtrise. Un calme qui rassure et laisse envisager l'espoir dans les tempêtes. Et pourtant Letho Gdanz (ou Gdansk : ce sont là les variations libres de la culture orale) est issu de la Ferraille. Un monde de métal torturé où plus qu'ailleurs dans Phénice se jouent des rapports de force qui tendent à vous tordre et à vous faire plier. Très jeune, Letho a connu cette sensation d'être martelé, pris en étau, frappé, pour être finalement forgé à sans cesse battre le fer. Une jeunesse violente, sans doute malheureuse, une éducation peut-être héroïque, mais que Letho gomme aujourd'hui. Il l'ignore en tout cas. Jamais on ne l'a entendu se faire valoir de ses humbles origines, qui pourtant lui vaudraient une encore plus grande assise populaire.



De cette enfance Letho semble avoir gardé trois choses : le plaisir de la force, du pouvoir, ce désir viscéral de n'être soumis à personne ; un goût pour les échappées belles - fugueur, l'adolescent errait dans tout Phénice ; et une passion étrange, peut-être issue de longues heures d'enfermement, pour les insectes et leur faculté d'adaptation.

Sa vie future aura les mêmes attributs. Dans les limites de sanctuaires claustrophobes se croiseront l'acier, l'honneur et l'épopée. Et Letho y scrutera les hommes et les femmes au travers d'un regard d'entomologiste.

D'ici là, il faut au jeune Letho s'échapper de la Ferraille : il rejoint la garde phénicienne. Les Flambeaux sont quelques temps indulgents envers le tempétueux et valeureux surcroît attaché des hommes, Orso Vecress et quelques autres. Son charme opère, il brille dans les casernes et sur le terrain : on lui accorde d'être Flambeau, mais on le terre. "Qu'il retourne donc dans le Puits de Rédemption... Je crois qu'il en est sorti trop tôt".

Letho Gdanz connaît déjà son domaine. Le Puits est une immense geôle disciplinaire où les cellules sont disposées en spirale le long d'un escalier charbonneux : au fond, une arène sert aux entraînements virils, souvent humiliants, destinés à dresser les gardiens rebelles. Tous, derrière leurs barreaux peuvent assister à ces bras de fer entre matons et soldats. Tous peuvent voir les cassures se faire, les pleurs couler sur ces joues aux barbes drues, et voir les évocations sodomites se multiplier... Mais tous ne voient plus que le Flambeau Gdanz.

Il arrive au bon moment : le Commandore du Puits ne fait régner d'autres lois que celle du plus fort, et se désintéresse de ces "brutes imbéciles et sauvages", persuadé qu' " un Fouineur ne peut pas faire un bon soldat ". Gdanz va lui, au contraire, canaliser ces hommes sous pression, ritualiser leurs pulsions, et les forger à son image : la Garde des Purs est en train de naître. Elle sera longtemps informelle, et n'apparaîtra au grand jour que lorsque que Letho sera nommé Ardent. Il a désormais son fer de lance, mais les échelons supérieurs lui sont encore interdits : il n'a que trop fustigé les Gardiens du Feu, ces "allumeurs de réverbères !". Ils le lui rendent bien.

LETHO GDANZ
Croisé Gardien du Feu

Statut : 6 (Bellatore)

CAPACITÉS :

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

Aptitudes :

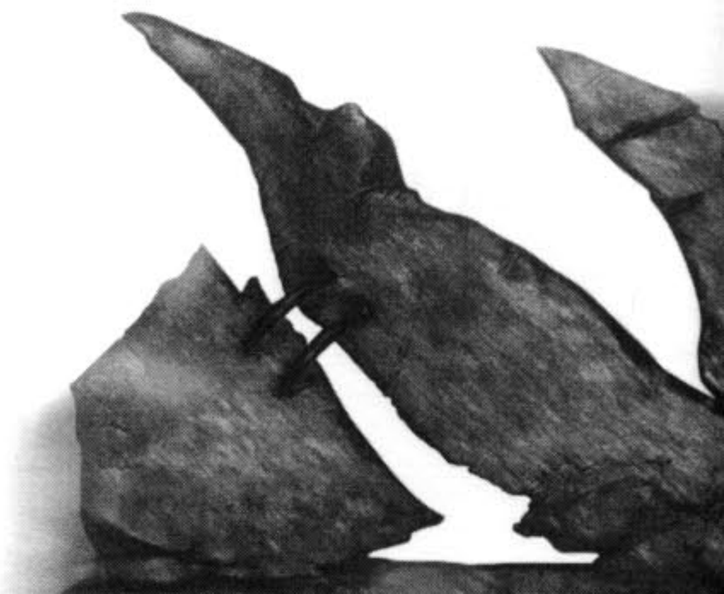
- Arts Martiaux 4 / Articule 3, Falchion 4, Fortépée 6, Pistol à rueg 4
- Communication 4 / Eloquence 5, Représentation 4
- Erudition 3 / Avant 3, Coutumes Bâtisseurs 3, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 6, Prôneurs 4, Intendance 5, Légendes 4, Lettres 3, Régions : Chaudron des Enfers 3, Religion 4
- Relations 4 / Quartiers : Aqueduc 3, Redoute des Blasonnés 3, Redoute des Guetteurs 3, Puits de Rédemption 6, Redoute des Huiliers 4, Redoute de Saint-Vorle 4, Cité interdite 3, Coulées Spirituelle 2, Les Chaires 3.
  Contact : Srilan Vérité 3, Othero 5, Veilleur Saul vingt-deux 5, Baronne Cascatelle 5, Fraï de Tremans 5, Dayan de Saint-Vorle 4, Alijah Krank 3, Hyperion Trön 3, Orso Vecress 6, L'Hermine 6
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 4, Voulpes 3 ; Milieux : Stallite 4, Obscur 3
- Techniques 2

Possessions :

Uniforme de Bellatore (Protection 3), Escarcelle contenant 800 Lux, Articules sur coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Falchion, Fortépée, Pistol à rueg, 5 grenades phéniciennes, Ration (Indice 3).

VIE : 17
ENERGIE : 10

Il faut que le destin s'en mêle : et c'est hors des remparts qu'il se présente. Plusieurs maraudes se sont rassemblées pour piller les avant-postes phéniciens. L'affaire fait grand bruit dans le stallite, et Letho saisit sa chance : "laissez moi sortir mes cerbères !". Le Puits de Rédemption se vide en une nuit : la victoire est déjà sur les visages des hommes de Letho. Ce sera un triomphe, la maraude sera balayée, Letho, accueilli en héros par la foule. Nommé Commandore, il et n'oubliera jamais cet accueil. Il rêve aujourd'hui du même, démultiplié, pour son retour de la Croisade.



Letho était donc devenu le plus jeune Commandore jamais nommé dans L'Atre. Sa Garde lui était toute dévouée et venait d'avoir l'audace d'imposer son uniforme. Tout cela avait été facile, peut-être trop, pour Letho. Il fallait un nouveau but, pour lui et ses hommes. Confiné dans l'ordre parfait du Puits de rédemption, aux codes clairement énoncés, Letho s'imagina propager son sens de l'ordre, et sa dévotion pour Solaar. Mais de façon juste, impartiale : Letho n'apprécie guère la façon de faire des Révérés.

Commença pour lui une période d'ouverture aux autres composantes de la cité. Il tissa cinq années durant une toile faite de conspirations, d'intentions non dites : les interlocuteurs de Gdanz interprétèrent les silences du Commandore comme des acceptations, là où il n'y avait que réflexion. Vous connaissez la suite : La Croisade de la Ville Mouvement vit jour sous l'impulsion des Initiés, et Letho en devint le Bellatore, écarté un temps du pouvoir phénicien...

Evolution en cours de jeu

Aux PJ, Letho Gdanz va longtemps apparaître comme un leader inaccessible et il leur faudra attendre longtemps pour pouvoir le rencontrer. N'oubliez pas que la perception qu'ils en auront sera sûrement ternie : la campagne s'entame sur une altercation avec la Garde des Purs.

Quand ils croiseront enfin sa route, Letho sera depuis plusieurs semaines sous l'influence de la Pierre de Lumière, ce qui ne fait qu'accentuer son détachement envers ce qu'il nomme "les miséreux humains", en épinglant un scarabée rouge dans une des vitrines de sa collection. Le Léviathan semblera expirer le même souffle claustrophobe que le Puits de Rédemption... Et pourtant Letho est sans aucun doute du côté de Solaar, de toute sa présence contre les Ténèbres. En cela, il est bien du côté des joueurs. Pour le reste, à eux d'en juger...

L'Hermine

Dans L'Obscur, le blanc porte malheur : L'Hermine est albinos et se drape d'une longue cape immaculée. Il n'a de toute façon que peu à faire du commun des mortels : il est élu. Il est de ceux dont les Maisons ont fébrilement guetté la naissance. Il est le porteur de lumière, et pourtant, il semble être comme l'ombre blanche de Letho Gdanz.

Deux yeux rouges, comme de minuscules braises, à peine perceptibles tant ils fuient la luminosité sous des paupières bridées. Un nez plat, une peau tachetée largement dépigmentée - comme brûlée. Un visage de noir albinos et des cheveux ras : L'Hermine semble avoir l'exceptionnel de son destin marqué sur la gueule.

Le conseiller occulte de Letho Gdanz a l'allure d'un personnage de légende. Et c'en sera longtemps une : les PJ ne le rencontreront que fort tard dans la campagne, et jusque là, il ne sera qu'une rumeur. Au mieux, une apparition fugace sur les hauteurs du Léviathan : emmitouflé dans son long manteau blanc, L'Hermine contemple l'Obscur, le scrutant de longues minutes durant. Seul le nouveau mentor des PJ (l'initié qui les chaperonne) pourra peut-être leur en dire plus, et glisser ce mot mythique : "élu".

L'Hermine accompagne jusqu'aux Syrthes la Pierre de Lumière, et est prêt à mourir pour elle. Il attend son heure : son rôle ne deviendra déterminant qu'en présence du Runka istano-nopéléen. D'ici là, il conseille et guide Letho, en lui

rappelant l'essentiel : la lutte contre les forces des ténèbres, qui dépasse tout autre enjeu. L'Hermine ne porte pas l'emblème et la broche de la Croisade : il est bien le seul, et c'est sans hasard.

EVOLUTION EN COURS DE JEU

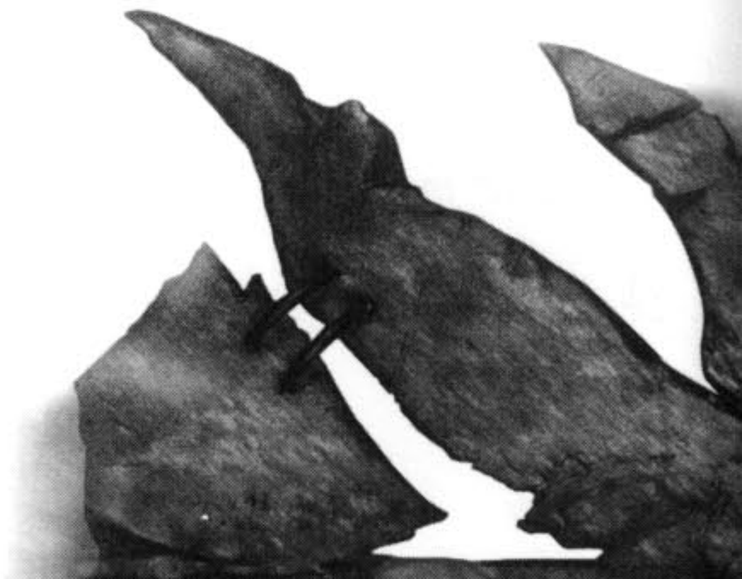
C'est une fois que les PJ auront été nommés Ardents (en reconnaissance de leurs exploits, et parce que les troupes auront été suffisamment décimées pour laisser ces places vacantes) qu'ils pourront entrer dans le Léviathan. Là, ils pourront approcher l'élu qui n'ignore pas qu'ils sont sur la voie de l'initiation.

Au meneur de jeu de faire de L'Hermine un personnage ambivalent, mystérieux. D'évidence, il déborde, il dépasse les PJ. Il semblera les ausculter comme on soupèse un outil (c'est la vérité : il les estime, en quête d'hommes de valeurs pour le moment crucial - mettre la Pierre en résonance avec le Runka). Les PJ pourront même avoir la sensation que L'Hermine fouille leurs pensées, s'introduisant en eux comme une sonde virulente qui ferait cailler leur sang.

Ce n'est pas le seul pouvoir de l'élu. Il semblera par moment se déplacer plus vite qu'il n'est possible, arrivant trop vite là où il comptait aller, n'étant déjà plus où on le croyait être. Une sensation fugace, encore une fois. De même, les objets ont l'air de s'avancer vers lui quand il les saisit. A moins que tout ça ne soit qu'illusion d'optique, un mauvais reflet du aux brandons qui éclairent le vaisseau : l'élu est bien capable d'allumer une bougie à distance...

Son ambivalence apparaîtra aussi dans les rares phrases qu'il accordera au PJ : il utilisera cette expression étrange "d'ombre blanche"; s'amusera d'une bougie, faisant remarquer que sans la flamme il n'y aurait d'ombre projetée... "Vous savez qu'à chaque fois qu'on souffle une bougie, un homme s'éteint sur le toit du monde ?"... Il pourra aussi évoquer le cyclone qui s'est abattu sur la Ville Mouvement, et en expliquer l'origine : la bataille souterraine que mène l'ombre et la lumière.

Lors des solennelles réunions autour la table ronde, l'élu se tiendra en retrait, méditant. Il semble avoir l'esprit pris par une partie d'échecs si complexe qu'il a l'air d'en anticiper tous les coups jusqu'au mat. Il est



L'HERMINE
Croisé Prôneur

Statut : 6 (Pontifex)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Esquiver 5
- FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 4
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 6
- PRESTANCE 5 / Impressionner 6, Influencer 6, Séduire 6
- RÉSISTANCE 7 / Contrôler 6, Endurer 6, Régénérer 6
- SENS 4 / Observer 6, S'orienter 2, Surveiller 2
- TREMPE 4 / Motiver 6, Résister 6, Surmonter 6

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3
- Communication 4 / Eloquence 6, Empathie 5, Représentation 5
- Erudition 4 / Avant 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Fouineurs 3, Gardiens du Feu 5, Prôneurs 6, Intendance 5, Légendes 6, Lettres 5, Régions : Chaudron des Enfers 3, Religion 6
- Relations 4 / Quartiers : Redoute des Blasonnés 2, Redoute des Guetteurs 2, Puits de Rédemption 3, Redoute des Huiliers 3, Redoute de Saint-Vorle 2, Cité interdite 5, Coulées Spirituelle 6, Bibliothèque 6, Lyceum 5, Cathédrale 6, Les Chaires 6, Statues-Logis 5.
  Contact : Ernst Spin 5, jubé 4, Frather Taulan 5, Frather Udo 5, Frather Douglas 5, Pather Superiore Median 6, Maître Viärken 6, Srilan Vérité 3, Othero 5, Baronne Cascatelle 5, Letho Gdanz 6, Fraï de Tremans 5, Dayan de Saint-Vorle 3, Hyperion Trön 4
- Survie 3 / Milieux : Stallite 6
- Techniques 3

Possessions :

Toge cérémonielle par dessus une cuirasse métallique (Protection 4), Bague en or portant le seau de Solaar, long bâton en bois, escarcelle contenant 1000 Lux.

Pouvoirs :

Télépathie, Télékinésie, Contrôle cardiaque, Transfert d'Energie, Soins.

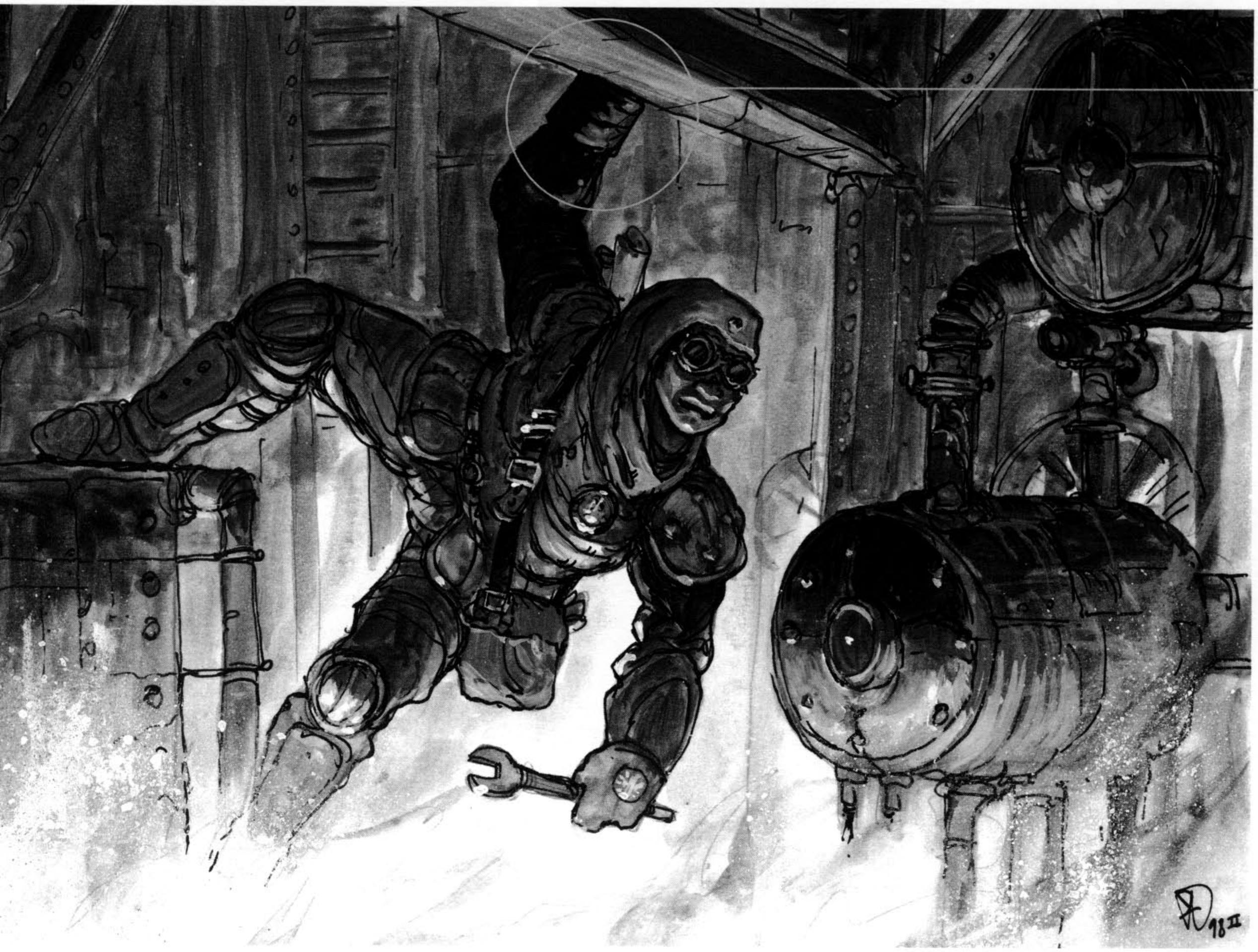
VIE : 22
ENERGIE : 20

dans ces moments totalement immobile : son coeur ne semble plus battre, son souffle est invisible. Il a l'allure d'une statue usée par le temps.

Dans le Léviathan, alors que la cour de Letho subira les attaques sournoises du Konkal (consistant à s'emparer de la Pierre et à mettre hors jeu le Bellatore), L'élu se tiendra en retrait, comme "confiant dans ce qui doit être et sera". Il ne veut décidément pas se préoccuper des affaires humaines, et n'interviendra que si les PJ n'arrivent pas à contrecarrer le Konkal, au point d'y risquer la Pierre.

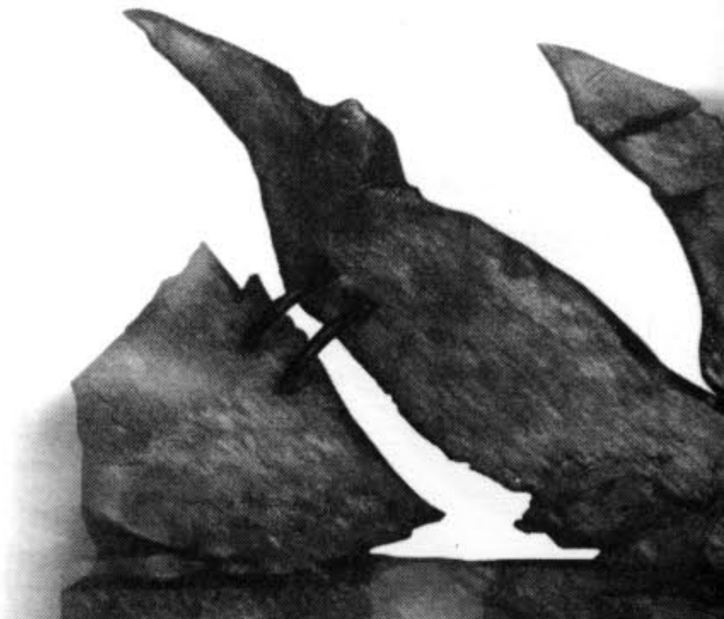
Bref, le personnage n'inspire qu'à moitié confiance. Le dilemme auquel il confrontera les joueurs dans le dernier épisode n'en sera que plus dur à résoudre.

La Croisade n'aurait pas vu le jour sans lui. Il est l'ingénieur, l'inventeur, l'artisan illuminé de la Ville Mouvement dont il a conçu les rouages - en inventant l'idée même de rouages ! Pas encore trentenaire, le génie noir de Phénice prend son envol avec la Croisade, donnant naissance à une ère nouvelle pour les hommes de Sombre-Terre, celle de la mécanique pensée enfin de façon rationnelle. Mais Othero est aussi complexe et ingénieux que son palais, folle pièce d'horlogerie faite bâtiment.



L'histoire d'Othero, c'est avant tout une histoire d'amour. Celle d'un enfant Marcheur au corps d'ébène s'éprenant de la fille d'un des plus influents Prôneurs du stallite. Un amour interdit, démesuré, une tempête faite d'enlèvements, d'emportements, de traques et de défis. Un de ces amours impossibles qui poussent tous et chacun à en espérer ou à en regretter un identique.

Mais, bien que venu de nulle part et issu de rien, Othero a remporté un



premier temps son combat contre les conventions et pour le désir. C'est que le jeune homme est un génie, ni plus ni moins, un cerveau en action, brillant, inventif, qui tire de ses racines nomades de ces innovations qui changent la face des mondes. De quoi devenir le chef de file d'un Inventorium mis en marge par le pouvoir, quartier à la fois refuge et tremplin pour le brillant technicien.

La Révolution de la Vapeur que connaît aujourd'hui Phénice - à son apogée en ces temps de Croisade - n'aurait jamais eu lieu sans lui. Penseur des machines de guerre, géniteur du Léviathan - ses soupapes, ses moteurs, son architecture -, Othero est la pièce maîtresse du dispositif de Letho Gdanz. Il va être le franchisseur d'obstacles, le génie technique de l'épopée. Il est le penseur immense de son temps, capable de synthétiser le savoir d'une civilisation en le transcendant.

Letho et Othero ont aussi tous deux en commun un même goût de l'intrigue, apparu lors du confinement dans lequel les cantonnaient les puissants – une même urgence de faire qui resta un premier temps secrète. C'est ce qui lia longtemps les deux hommes. Aujourd'hui la Croisade prend pour eux l'allure d'une revanche, une formidable victoire de l'ambition et de la passion : l'irruption phénoménale de deux pensées marginales.

Othero était pourtant loin de bénéficier d'un tel prestige, malgré le premier chef-d'oeuvre qui a précédé le Léviathan : son palais aux formes arachnéennes, suspendu au-dessus du quartier des Affres, dont chaque pièce est soumise au mouvement mécanique d'une horlogerie géniale qui recompose sans cesse l'architecture du lieu. Une création à son image, se remettant sans cesse en cause, regorgeant de pièces invisibles et cachées, surgissant comme des idées... Othero y a vécu reclus plusieurs années, ne le quittant jamais, de peur que les Contre-feux n'y attentent, détruisant et jetant dans les contrebas phéniciens le joyau fait demeure.

OTHERO
Croisé Bâtisseur

Statut : 5 (Maitre)

Remarque : Ses attributs sont légèrement supérieurs à ceux fournis dans le livret 3 de Dark Earth, pour traduire l'évolution qu'a suivi Othero dans la période qui a précédé la Croisade.

CAPACITÉS :

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

Aptitudes :

- Arts Martiaux 2 / Entrailleur 5, Fortépée 2, Mousquet à Rueg 5
- Communication 4 / Eloquence 5, Empathie 3, Représentation 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 5, Bâtisseurs 4, Gardiens du Feu 3, Prôneurs 2, Légendes 4, Lettres 3, Région Chaudron des Enfers 3, Solaria 3.
- Relations 4 / Quartiers : Trouées 1, Inventeurs 5, Pente 2, Chaires 1, Echarpes Pourpres 1, Puits de Rédemption 2
  Contacts : Ethera 5, Rob Krasny 4, Aglika Sylthar 2, Srilan Vérité 1, Baronne Cascatelle 4, Letho Gdanz 5, L'Hermine 5
- Survie 3 / Animaux : Insectes 2, Voulpes 4 ; Milieux : Obscur 3, Stallites 3, Montagne 2, Marais 5, Désert 2
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 4, Pierre 4, Verre 3 Energies : Vapeur 6, Huiles 3, Vents 2, Antech 4

Possessions :

Uniforme de Commandore (Protection 3), Escarcelle contenant 300 Lux, Entrailleur, Fortépée, 5 grenades phéniciennes, Mousquet à rueg, Ration (Indice 3).

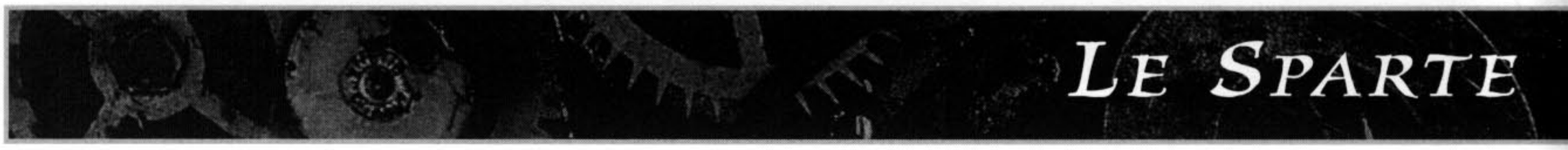
VIE : 15
ENERGIE : 8

C'est qu'Othero y vivait surtout loin des menaces que faisait peser sur sa personne son Prôneur de beau-père. La répression se fit révolution : tout ce que Phénice comptait d'inventeurs et de conspirateurs a ainsi défilé dans le palais toujours changeant. Il en découla la plus formidable avancée technique de l'histoire connue de Sombre-Terre. Il aura fallu Letho Gdanz pour l'amener à la lumière.

Mais qu'est devenue l'élue de son coeur ? Nombreux sont ceux qui disent que c'est des confins de la folie où cet amour l'emporta qu'Othero ramena son génie. Elle, nul ne sait ce qu'elle est devenue. On l'a dite morte, suicidée, on l'a cru tuée le temps d'un infanticide vengeur. On l'a dite recluse, enfuie, enlevée, malade. On l'a dite salope, vierge éternelle, partie en amante ou rendue aveugle dans la Marche des Lumières. On a tout dit et nul n'en sait rien, si ce n'est Othero, dont le regard se voile parfois d'une mélancolie qui oblitère le feu de sa pensée.

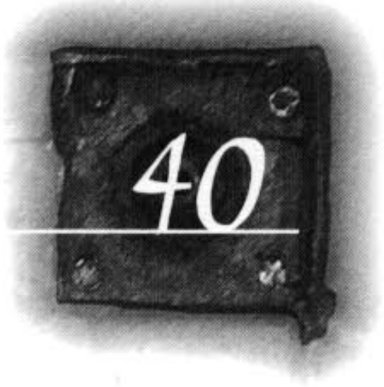
Evolution en cours de jeu

Othero est du voyage. Il est le Maître Bâtisseur, le Commandore d'une armée de charpentiers et d'artisans qui auront à aplanir et à résoudre les obstacles érigés devant les vaisseaux de combat. Othero va aussi être un allié précieux des PJ, présentés à lui par l'intermédiaire - en forme de hasard, forcément - de Monsieur L'Ambre. Mais il va surtout être au cœur d'une des intrigues essentielles de la Campagne : celle touchant à la Pierre de Lumière, enchâssée dans le Léviathan. Or, Othero, constructeur et architecte, est l'un des rares à connaître son existence et sa cache. Son enlèvement à l'approche d'Istan, ne sera pas qu'une immense perte pour Phénice. Ce sera le plus grand des périls pour la réussite de la Croisade.



Le Sparte

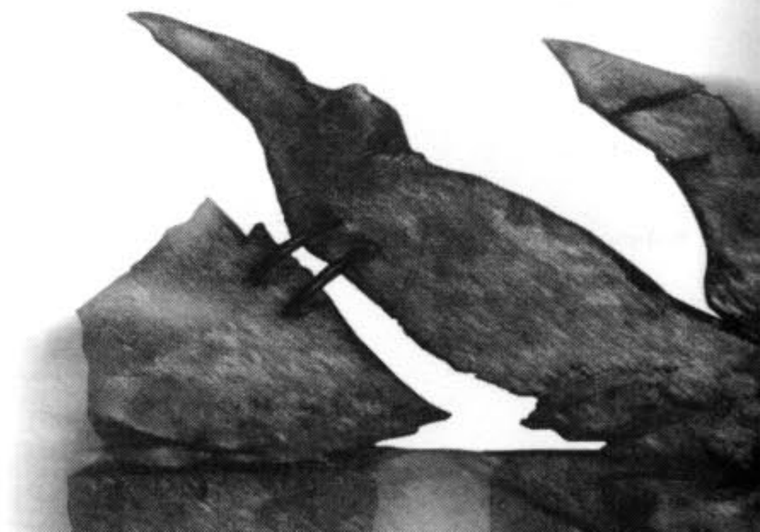
Le Sparte est comme un fauve ou un grand prédateur : d'emblée, il impose son charisme, sa prestance, et son allure de héros impassible et sûr de lui... Ses habitudes et son accent issus de Sparta achève de lui conférer du charme, mais ce sont ses qualités de guerrier et de marcheur - vigilance, rapidité dans la prise de décision - qui en font un compagnon indispensable. Le Konkal a bien choisi sa taupe...



Bel homme, le sourire enjôleur, les gestes assurés, le Sparte est avant tout aimé des femmes. Il semble à la fois confiant et toujours sur ses gardes : ce dernier point est en partie du à son oeil de verre, discrètement enchâssé dans l'orbite gauche. Son champ de vision réduit, le Sparte n'a de cesse de bouger la tête, comme s'il était à l'affût.

Il impose évidemment le respect : il vient tout de même de Sparta, une contrée mythique et un voyage impossible pour beaucoup. Du coup, nombreux sont les curieux à l'écoute de cet accent et de ces mots exotiques... et de ces histoires étranges (le MJ peut se référer au jeu vidéo ou puiser dans certains mythes décrits dans "Les Marcheurs"). Le Sparte en joue, ponctuant ses anecdotes de sa qualité première : une dérision face au tragique, qui s'avère salvatrice dans l'épreuve.

Bref, le personnage est éminemment sympathique. Mieux, il semble toujours voir juste dans ses actes et ses jugements. Seule sa condition d'étranger explique qu'il entame la Croisade à un si piètre rang hiérarchique (le Sparte va être l'un des premiers compagnons d'armes des PJ).



LE SPARTE
Croisé Marcheur

Statut : 5 (Prestigieux)

CAPACITÉS :

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

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Articule 4, Falchion 4, Balance 4, Hache 5, Pistol à Rueg 4
- Communication 3 / Baratin 3, Eloquence 4, Empathie 3, Marchandage 3, Représentation 4
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 4, Bâtisseurs 2, Fouineurs 3, Prôneurs 2, Konkalites 6, Légendes 4, Lettres 2, Région Chaudron des Enfers 2, Région Solaria 5
- Relations 2 / Quartiers : Sparta : Ville Haute 3, Ville Basse 5
- Survie 3 / Animaux : Insectes 3, Rats 5, Serpents 3, Urikans 4, Urs 3, Voulpes 4, Yaks 4 ; Milieux : Désert 4, Marais 2, Mortezone 3, Obscur 5, Ruines 3, Stallites 5
- Techniques 2

Possessions :

Paquetage de Croisade, Uniforme (Protection 2), Escarcelle contenant 10 Lux, Articules sur poignets, coudes et genoux, Falchion, Fauchard, 2 grenades phéniciennes, petit bouclier en métal (+2 dés défense), Ration (Indice 1), 3 paires d'yeux de verre emplis d'Archessence Sombre.

VIE : 16
ENERGIE : 7

Sa faconde naturelle fait qu'il va toujours être entouré d'une multitude d'amis : dont pas mal de courriers et d'espions konkalites...

Seulement voilà, il est la figure d'autorité du Konkal. Conviction, ambition, endoctrinement ? Difficile de juger : le Sparte semble surtout avoir choisi la force et la puissance que lui confère l'Archessence Sombre - qui pour l'instant ne le prive pas trop de son libre arbitre...

Il va être pour le moins difficile à démasquer. Dans son paquetage, une seule chose peut le trahir : trois yeux de verre, a priori de simples rechanges... En fait, il s'agit de fioles contenant un concentré d'Archessence Sombre. Si les PJ s'en emparent et les brisent, ils seront certes informés - mais contaminés.

Evolution en cours de jeu

Le Sparte est un finaud grand luxe : c'est ce qu'a vite compris le Konkal, lui confiant la perte de la Croisade.

Suite à la rencontre des PJ avec Monsieur L'Ambre, Le Sparte a décidé de garder un oeil sur eux, en entamant l'Aventure dans la même meute qu'eux. Les soupçonnant d'être initiés, il va acquérir leur confiance (et celle des Croisés), en leur permettant de déjouer un attentat contre le Pont de Silice... Attentat qu'il a lui-même orchestré. Le Sparte sacrifiera à cette occasion, sans remords, quelques Konkalites pour mener à bien sa mission...

Bref, il n'hésitera pas dans un premier temps de la Croisade à leur sauver la mise, et pourra s'avérer un allié efficace sur certaines actions... Il fera aussi un compagnon de beuveries et un piégeur de femmes hors pair.

Ses objectifs sont assez clairs (voir le chapitre "La Puissance des Ténèbres) : à travers les PJ, il garde en ligne de mire leur mentor, Aton Sumak. La confiance acquise, il l'utilisera pour insinuer des doutes quant aux vrais objectifs des Maisons, de L'Hermine et de Letho Gdanz. En les diabolisant (mais de façon subtile, ne faisant qu'exprimer aux PJ ses propres "doutes et inquiétudes"...), il espère leurrer les joueurs pour les retourner contre Gdanz et l'Elu, ostensiblement plus intéressés par la victoire que par la survie des hommes. Une tâche dès lors facile... (Le Sparte s'intéressera aussi de très près à la Pierre de Lumière et à Othero).

Une Ascension parallele

Trouffion à l'origine comme les PJ, le Sparte va lui aussi progresser dans la Croisade en héros, ne tardant pas à devenir une figure incontournable de la Ville Mouvement. Rôle qu'il va jouer à la perfection, attendant le moment propice pour abattre son jeu. Mieux, il ne tournera pas autour des PJ, laissant à d'autres une surveillance discrète. Bref, il rencontrera les PJ comme on croise de vieux amis... Tout en pensant à des retrouvailles fatales, qui auront sans doute lieu dans le Léviathan ou à Istan et Nople.

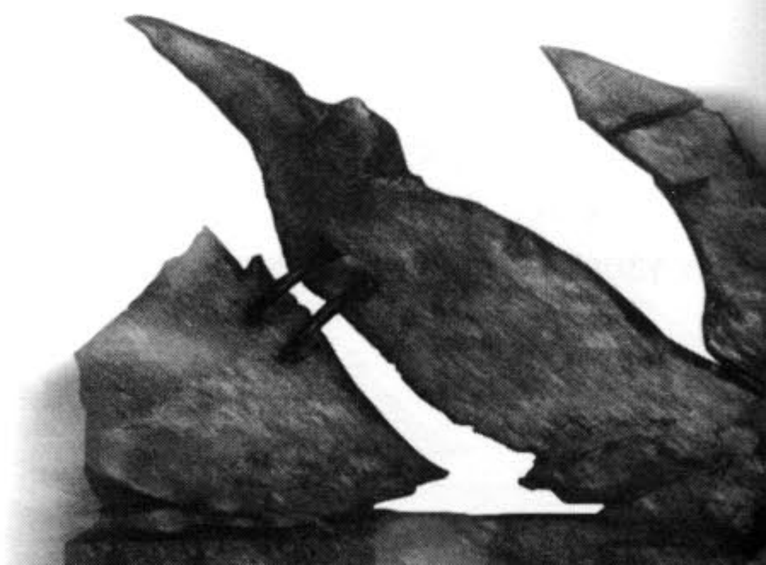
Aton Sumak

Monsieur L'Ambre meurt dans le premier épisode de la Croisade - à moins qu'il ne disparaisse ou ne s'efface pour un temps... Les Maisons n'abandonnent pas pour autant les PJ, et désignent en secret leur nouveau mentor, Aton Sumak. Homme d'action là où L'Ambre privilégiait la conspiration, Sumak va donner un nouveau visage à leur initiation.

Les rouflaquettes en exergue, les sourcils épais et la taroupe fournie, le nez aquilin et le menton en proue, Aton Sumak a une gueule d'aventurier au long cours. Ce que ne démentent pas sa boucle d'oreille, son caban de cuir et les cigares de Nah qu'il colle au coin de son sourire buriné. Le tout est surmonté d'étroites lunettes en cul de bouteille, qui dissimulent son regard bleu perçant, en rendant ce trentenaire d'autant plus insaisissable.

Là où Monsieur L'Ambre minaudait, Aton est plus direct, parlant peu mais bien, sur un ton parfois sec, faisant claquer ses phrases comme des ordres ou des avis définitifs. L'impression s'estompera avec l'instauration d'une amitié qui autorisera alors un franc-parler tout aussi efficace. C'est qu'Aton envisage l'initiation différemment : il la base sur la confiance. Sa démarche est du coup plus exigeante, comme s'il attendait que les PJ se montrent estimables, dignes du respect qu'il voudra bien leur accorder s'ils font leurs preuves. Et il va bien leur falloir conquérir l'amitié d'Aton pour qu'il se révèle.

Il semblera donc de prime abord tranchant. Une dureté renforcée par son invisible regard, mais il montrera un autre visage au fur et à mesure de la campagne. C'est qu'il faut



voir l'alerte bonhomme sur un champ de bataille : casse-cou, bondissant ça et là, tournoyant dans la poussière, esquivant les coups, traversant les lignes ennemies pour resurgir en chevauchant son adversaire ! Il faut le voir se démener, efficace dans tout ce qu'il entreprend...

A vous, MJ, de distiller cette montée réciproque de la confiance. Suite à un fait d'armes, un geste héroïque, ou un simple coup de main, un salut du révélé, hochant de la tête sera un premier pas. Une moue en forme de félicitations sera comme un trophée ! De même, il pourra faire tomber ses lunettes, révélant son regard cristallin qui en dira plus que toutes les phrases. Le sourire rare d'Aton sera aussi un bon indicateur de cette connivence naissante.

Evolution en cours de jeu

Aton ne parle donc pas pour ne rien dire : il va être le principal informateur des PJ le temps de la Croisade. C'est lui qui pourra leur expliquer qui sont Othero, Letho, Alianante Cascatelle... et quels sont – a priori - leurs objectifs. C'est lui aussi qui leur expliquera ce qu'est un élu : "Vous savez, je crois qu'il y en a un de terré dans le Léviathan..." Bref, autant d'interrogations légitimes et de réponses qu'il faudra distiller avec parcimonie - et surtout au bon moment.

Le personnage d'Aton sera surtout utile pour placer les joueurs sur la corde raide... Tout le scénario se construit autour d'un doute : qui sont les traîtres ? Un faisceau d'indices tend à faire peser ces soupçons sur Letho et L'Hermine...! Les joueurs pourront s'en ouvrir à Aton. Sa réponse sera franche, c'est-à-dire qu'elle n'exclura rien : "Letho et L'Hermine manipulent des forces qu'on ne soupçonne pas. Sincèrement je ne sais si elles ne les dépassent pas... Il est des braises sur lesquelles il ne faut pas souffler, au risque d'éveiller les démons qu'on croyait alliés..."

Un discours honnête que le Sparte pourrait reprendre à son compte. Aton et le Sparte sont deux figures opposées, et l'un et l'autre feront pencher les joueurs du côté qu'ils désirent... Sauf que le Sparte n'hésitera pas à contaminer Aton, brouillant alors la réflexion des joueurs...

Aton changera d'aspect entre l'épisode I et les suivants, puisqu'il endossera le grade et l'uniforme de Flambeau.

ATON SUMAK
Croisé Prôneur

Statut : 5 (Luxore)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 5, Surmonter 4

Possessions :

Paquetage des Croisés de base (puis des Flambeaux), Uniforme de soldat (Protection 2), Escarcelle contenant 50 Lux, Articules sur poignets, coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Falchion, Balance, Ration (Indice 1), Lunettes sombres.

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Falchion 2, Balance 3
- Communication 2 / Eloquence 2, Empathie 4, Marchandage 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Bâtisseurs 3, Fouineurs 3, Gardiens du Feu 3, Prôneurs 4, Légendes 3, Lettres 3, Régions : Chaudron des Enfers 2, Religion 5
- Relations 3 / Quartiers : Puits de Rédemption 2, Cité interdite 3, Coulées Spirituelle 3, Bibliothèque 4, Lyceum 3, Cathédrale 4, Les Chaires 4, Statues-Logis 3. Contact : Frather Taulan 3, Frather Udo 2, Frather Douglas 3, Pather Superiore Median 4
- Survie 2 / Milieux : Obscur 2, Stallite 4
- Techniques 2

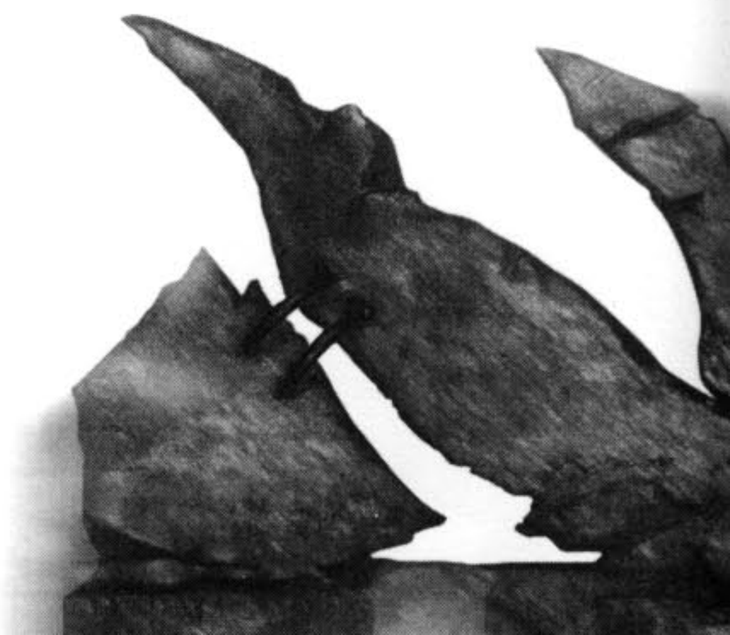
VIE : 13
ENERGIE : 8

La Baronne Alianante Cascatelle

Fière, inaccessible, arrogante et sublime, Alianante Cascatelle jette sur le monde un regard de feu que bien peu arrive à soutenir. Après avoir tiré la Baronnie de sa léthargie tricentenaire, la Commandore Cascatelle mène sa phalange d'une poigne de fer... Le sang du Phénix qui coule dans les veines de sa lignée semble affluer à nouveau : le mythe renaît de ses cendres, entraînant le coeur et les tripes d'Alianante vers de nouvelles palpitations.

Quartier des Brumes. A quelques encablures des villas-silence s'instaurent d'autres non-dit, ceux étouffés par les pierres moisies du Château d'Eau. Internés volontaires, les Cascatelle y vivent en une autarcie putréfiée depuis des décennies. Ils y ressassent, le temps de mélopées familiales sclérosées, le mythe qui leur sert de destin : dans leurs veines coule le sang de Solaar lui-même - ou plutôt de son incarnation, le Phénix, Dieu fait homme et fondateur de Phénice.

A cette exigence, qui fait de l'éducation des enfants de la lignée un cauchemar, s'ajoute le poids des failles inévitables de ces Cascatelle, qui ne sont qu'humains mais ne veulent l'ad-



mettre. Les pierres et les regards suintent de ces secrets de familles au pathos trop pesant. Dérives, déliquescences, crimes, folies, dégénérescences, sont tus et repoussés dans des tréfonds de l'âme dont ils resurgissent toujours. Les Cascatelle ne s'en débarrassent pas aussi facilement que de leurs rejetons difformes...

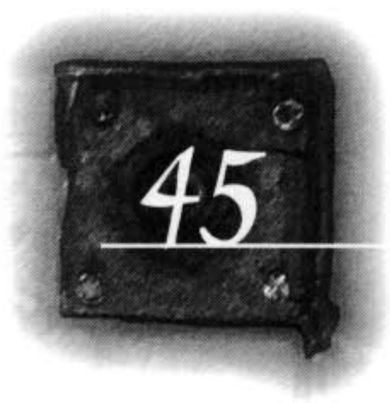
C'est dans ce Château d'Eau aux relents carcéraux qu'Alianante a grandi, parmi les filtres où s'écoule lentement, de tamis en tamis, l'eau purifiée. La vie se déroule ici à la lenteur de ces clepsydres gigantesques, métaphore sinistre d'un sang qu'on a voulu garder pur au point de le soustraire à la vie. Alianante n'avait pour horizon que la folie qui lui venait en héritage, celle qui emportait déjà ses frères et soeurs dans leurs jeux de soumissions malsains... Mais Alianante était marquée du sceau de la différence : elle est née rousse. A l'univers liquide, aux pensées liquéfiées, elle allait opposer le brasier de sa pensée tourmentée par tant de douleurs devenues flammes.

D'esclandres en provocations, de fugues sévèrement réprimées en audaces, elle brisa le sceau du destin et s'affirma en rupture. Au point de nier cette famille, refusant d'assumer l'échafaudage tragique et mensonger de son ascendance. Le destin sut se faire ironique : c'est Solaar lui même qui lui permit d'échapper aux siens... en en assumant le flambeau. Solaar, à travers Letho Gdanz, en appelait à la Croisade : il força les Cascatelle à revenir au monde.

Tout bascula. Le Château grouilla bientôt de ces Fouineurs qu'il fallait faire soldats, et seule Alianante semblait avoir le ressort suffisant pour mener cette troupe qui surgissait avec tant de brouhaha dans le sanctuaire. Elle en devint Commandore, femme guerrière à la tête de mille hommes. Mais il est un combat qu'elle n'a pas mené : celui qui la libérera de ce système de pensée familial qui l'aliène à jamais...

Un détail, important : la baronne est belle, très belle, en plus d'être athlétique.

Evolution en cours de jeu



Alianante (et que les PJ ne se permettent pas de l'appeler par son prénom !) ne pourra que céder à un moment ou un autre à la tentation du Phénix... Son moral d'acier, sa force à mener ce combat qui semblera tant de fois perdu, son refus de se laisser aller à baisser les armes, la

ALIANANTE CASCATELLE
Croisée Gardien du Feu

Statut : 5 (Commandore)

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

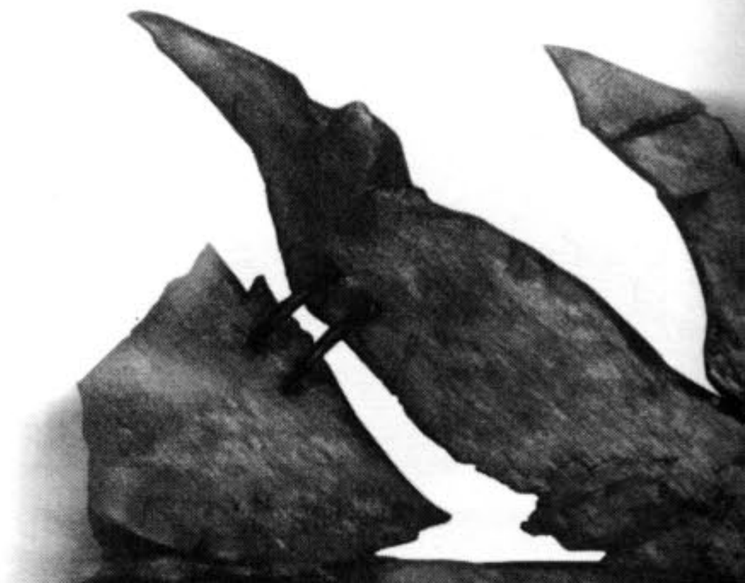
Aptitudes :
- Arts Martiaux 4 / Articule 4, Poignard courbé 4, Fortépée 5
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 3, Représentation 2
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Gardiens du Feu 6, Intendance 4, Légendes : Phénix 4, Lettres 2, Régions : Chaudron des Enfers 2
- Relations 3 / Quartiers : Château d'eau 6, Aqueduc 3, Tour Aveugle 3, Puits de la Rédemption 4, Redoute des Blasonnés 4, Redoute de Saint-Vorle 3, Cité Interdite 2.
  Contact : Rudor Skanzig 3, Srilan Vérité 3, Monsieur Henry de Galiano 3, Dayan de Saint-Vorle 3, Pather Superiore Median 3, Othero 4, Letho Gdanz 5, L'Hermine 5
- Survie 4 / Animaux : Cerbères 3 ; Milieux : Stallite 3, Obscur 3
- Techniques 2

Possessions :
Uniforme de Commandore (Protection 3), Escarcelle contenant 500 Lux, Articules sur poignets, coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Poignard courbé, Fortépée, 5 grenades phéniciennes, Ration (Indice 3).

VIE : 14
ENERGIE : 9

conforteront parfois dans cette croyance. Et si c'était bien elle, la résurrection du Phénix ? Et si elle était l'élue de Solaar ? Certains moments d'euphorie, de fatigue, de peur ou d'exaltation, feront resurgir les brumes de son enfance... propres à la persuader davantage de son statut messianique. Une croyance qui pourra vite être relayée par ses troupes impressionnées par la donzelle. Elle en deviendra alors une pièce maîtresse pour l'achèvement de la Croisade. Mais ce sacre est sans doute un leurre, qu'utilisera peut-être à son propre avantage le Konkal...

A ce titre, les PJ, au fil de leur ascension hiérarchique au sein de la Croisade, se poseront peut-être en concurrents. Alianante Cascatelle les traitera d'abord avec le dédain qu'ils méritent, les foudroyant d'un regard plus affûté qu'un esponton trempé dans la lave. Mais, de défis en jaugeages, une curiosité s'installera certainement, prompte à devenir haine ou estime. Un jeu d'attraction et de répulsion peut donc s'instaurer entre elle et les PJ, jeu dans lequel certains pourront déduire d'étranges vérités et augures quant à savoir qui est bien le Phénix. Qu'untel s'entende si bien ou déteste tant la Baronne, descendante du Phénix, n'est-ce pas déjà un signe ?



Le Commandore Orso Vecress

Le Commandore Orso Vecress est un fidèle parmi les fidèles de Letho Gdanz, un compagnon d'armes, un frère. Une fidélité récompensée aujourd'hui par ce grade de Commandore. Mais Vecress, dans l'ombre, ourdit un complot contre celui qui pourrait être son père... L'organisation konkalite s'est emparée du Commandore et menace d'en haut la Croisade. A Orso, il ne reste que les remords et les tourments de la trahison.

Choisir la voie des ténèbres et payer ce choix du prix le plus fort : en trahissant celui à qui on doit tout, celui qu'on estime le plus, celui pour qui, il y a quelques mois encore, on aurait donné sa vie. Voilà le destin d'Orso Vecress... mais il faut revenir en arrière pour en saisir l'amertume.

Orso a longtemps eu ce surnom, simple, efficace : la Brute. Sa corpulence, sa masse presque taurine, son visage de boxeur, sa façon d'imposer sa présence le justifiaient largement... Mais ce sont ces débordements aux allures de cataclysmes qui l'ont imposé. Gardien du Feu, Orso fut vite condamné à une rééducation au Puits de Rédemption. Dans la ronde des humiliations, dans la spirale des pressions, il ne fut jamais brisé : il venait dans cet enfer disciplinaire de rencontrer son pygmalion, le jeune et impétueux Letho Gdanz, lui aussi condamné pour une rébellion de trop. Letho venait de donner un sens à la vie de la Brute. Il forma, modela, et canalisa l'esprit d'Orso. Ce dernier vivait corps et âme pour son chef, l'accompagnant dans toute ses expéditions, reprenant en main avec lui, plusieurs années après, le Puits de Rédemption. Orso n'avait d'autre vie que celle que lui inventait Letho. Ce dernier prit l'envol que l'on sait, mais il a vraisemblablement égaré dans son ascension son compagnon.

Plusieurs raisons à cela : il faut bien comprendre que la Fraternité des Purs n'est pas un simple réseau, mais avant tout une discipline. On n'y cause pas, on ne s'y attendrit pas. Ces derniers mois, Letho pris par mille préparatifs, n'a fait qu'ordonner, commander... S'est-il montré dédaigneux envers Orso ? Quelle obscure mécanique a conduit le Pur vers le Konkal ? A moins que l'organisation des ténèbres - plus que quiconque - ne sache comment faire d'une dévotion sectaire une arme...

Toujours est-il qu'insidieusement, chirurgicalement presque, Orso a goûté l'Archessence Sombre, découvrant l'ivresse d'une puissance encore accrue. Le Konkal a fait de son mal une drogue : Orso en est la victime. Le Commandore est à la solde de l'ennemi, sans avoir réellement conscience qu'il va lui falloir perdre son plus cher ami.

ORSO VECRESS
Croisé Gardien du Feu

Statut : 5 (Commandore)

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

Aptitudes :
- Arts Martiaux 4 / Articule 5, Fauchard 5, Fortépée 4, Pistol à rueg 4
- Communication 2 / Baratin 5, Eloquence 1, Marchandage 4
- Erudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4, Intendance 3, Régions : Chaudron des Enfers 3
- Relations 3 / Quartiers : Château d'Eau 4, Aqueduc 4, Tour Aveugle 3, Puits de la Rédemption 5, Redoute des Blasonnés 3, Redoute de Saint-Vorle 2, Letho Gdanz 6
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 4, Voulpes 3 ; Milieux : Stallite 4,Obscur 4
- Techniques 2

Possessions :
Uniforme de Commandore (Protection 3), Escarcelle contenant 300 Lux , Articules sur poignets, coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Fauchard, Fortépée, Pistol à rueg, 5 grenades phéniciennes, Ration (Indice 3).

VIE : 17
ENERGIE : 7

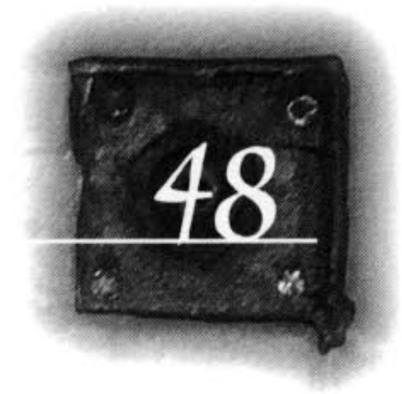
Evolution en cours de jeu

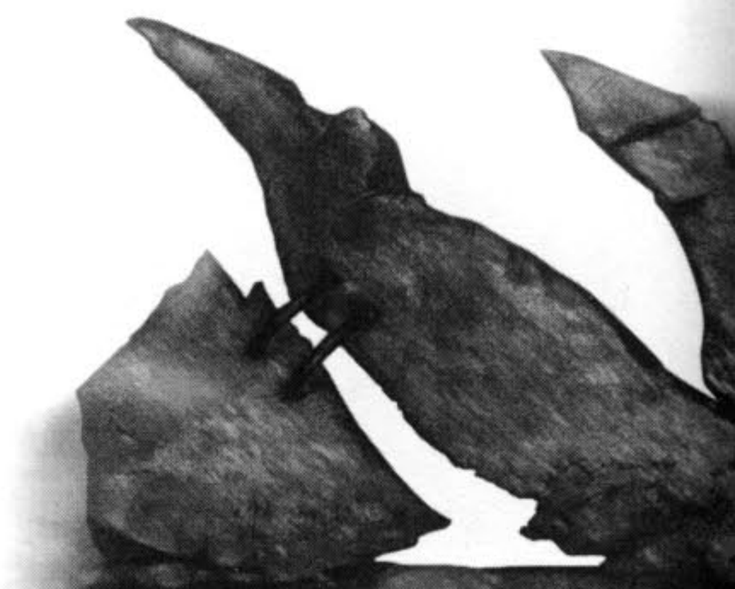
Le Commandore Orso Vecress dirige la phalange (mille hommes) que vont intégrer les PJ au second épisode. S'il les croise alors, il y a peu de chances qu'ils se souviennent d'eux par la suite. Il les jugera de toute façon à travers la grille de valeurs de la Garde des Purs : pas sûr qu'ils aient une bonne note !

Indirectement, ils auront en fait déjà eu à faire à lui : c'est Orso qui va ordonner l'assassinat de Monsieur L'Ambre et qui va traquer les PJ jusqu'à les enfermer dans le Puits de Rédemption.

Ses qualités de meneur d'hommes sont en tout cas indéniables : formidable présence, mue d'une énergie faramineuse, Orso n'a pas froid aux yeux et sait commander. Il a acquis d'extraordinaires réflexes de décideurs aux côté de Letho, et sa phalange est, à n'en pas douter, une des mieux tenues. On le verra néanmoins saisi de malaises sur la fin de la croisade (à partir des épisodes 6/7). D'un coup, il pâlit. Là, il est saisi d'un spasme, ici il est prêt à s'effondrer... L'Archessence Sombre agît sur lui... et la présence dans le Léviathan de la Pierre de Lumière place par moments Orso Vecress entre deux feux. Tout ça est à l'image de son tourment, mais ni doute ni malaise ne viennent entacher son commandement : ça, c'est chez lui du domaine du réflexe.

Juste pourra-t-on s'étonner, si l'occasion s'en présente, de voir son dos strié de coup. Des traces d'un ancien rituel de la Garde des Purs... ou une flagellation rédemptrice ? Nulle rémission ne semble possible : c'est bien Orso qui informe - via de discrets messagers - le Sparte des points faibles de la Ville Mouvement... Et c'est encore lui qui révélera au Konkal l'existence de la Pierre de Lumière.





Che Manégo

Il fallait un homme d'envergure pour convaincre et mener deux cents Marcheurs sur les traces du Léviathan. C'est Othero qui dégotta la légende : son vieil ami Che Manégo a accepté de prendre la tête de ceux qui vont être tour à tour éclaireurs, veilleurs et chasseurs... Seulement, le manchot Manégo n'est pas vraiment un homme de discipline : et en cela, il va effectivement bien s'entendre avec les Marcheurs. Pour les militaires, on verra...

Che Manégo est un Marcheur pour le moins hors norme. Dandy, vêtu d'emphase, phraseur et rimailleur, il est issu des Hautes Marches de Phénice. Son goût pour la provocation l'a un jour jeté dans l'Obscur, et c'est tête baissée mais grande gueule ouverte qu'il s'y est investi. Se faisant tour à tour encyclopédiste, inventeur, fédérateur, il tente sans relâche de dompter les ténèbres grâce aux lumières de la science, rêvant avant tout de fonder une compagnie de dirigeables. Populaire chez les Marcheurs - malgré ses origines - grâce à ces contines iconoclastes, il a su s'imposer par son sens de l'aventure collective. Et puis l'Obscur ne l'a pas épargné, et les Marcheurs savent bien que porter en son corps les traces de ses voyages, c'est déjà marquer le respect. Manchot, le larynx et la voix détruite, Che revient de loin.

L'épopée de la Croisade l'a happé par l'intermédiaire de son frère de recherches, Othero. Ce dernier avait un problème : faire franchir aux machines de guerre le pont de Silice. Che détenait les clefs d'une partie de la solution : ses ébauches de montgolfières. De fil en aiguille, alors que les étoffes se rapiéçaient pour devenir ballons, Che Manégo a aussi été chargé de recruter et de convaincre des Marcheurs d'accompagner et de guider la Ville Mouvement. Commandore officieux de cette bande, Che va avoir pour tâche délicate de faire l'interface entre ses gueules ravagées et l'armée...

CHE MANÉGO
Marcheur

Statut : 6 (Légende)

CAPACITÉS :

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

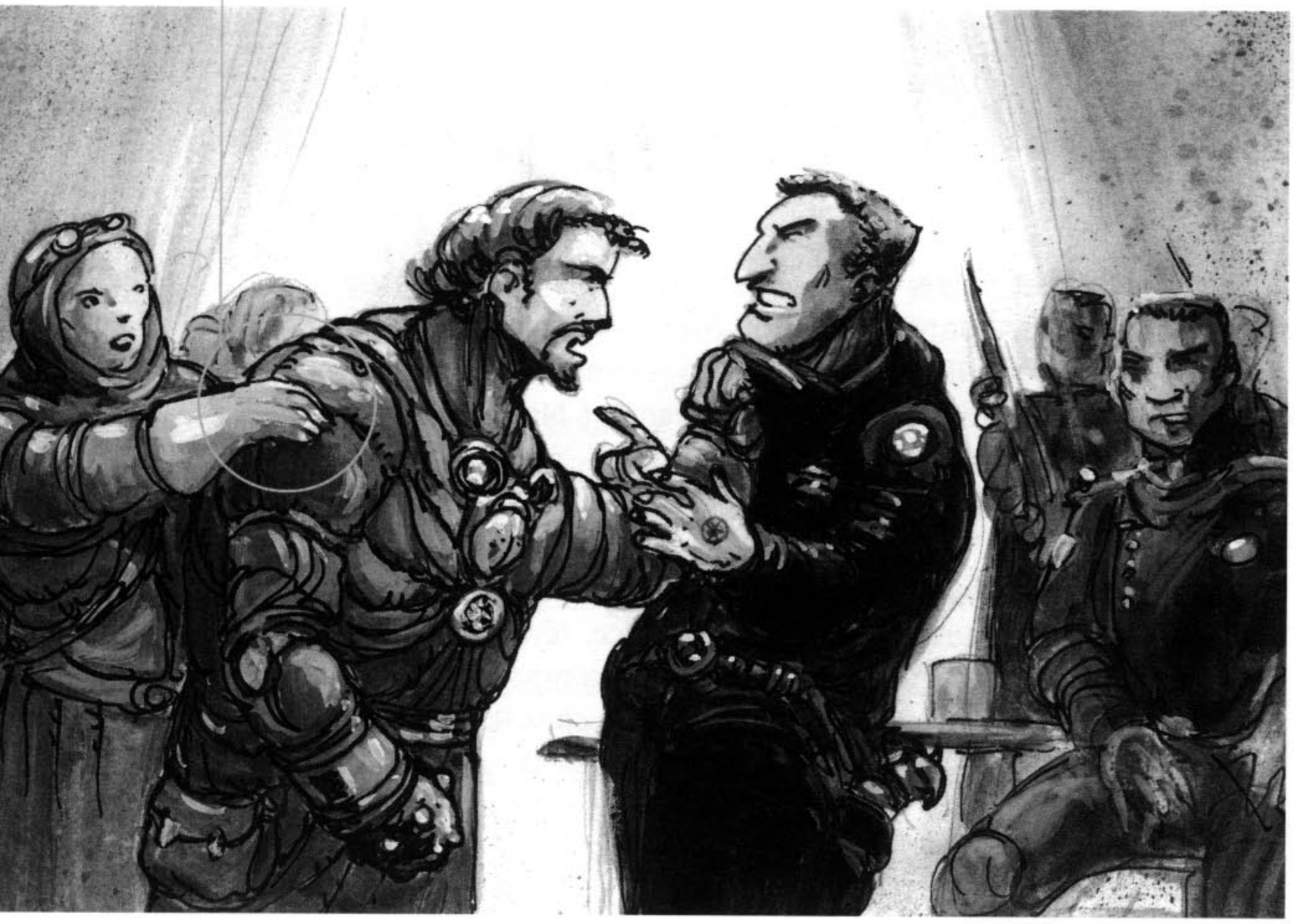
Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Palache 5
- Communication 4 / Eloquence 6, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 4
- Erudition 4 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 5, Bâtisseurs 4, Fouineurs 3, Prôneurs 3, Légendes 4, Lettres 6, Région Chaudron des Enfers 4, Région Solaria 3, Asia 3.
- Relations 4 / Quartiers : Ferraille 2, Echarpes Pourpres 4, Faiseurs 5, Redoute des Blasonnés 6
- Survie 3 / Animaux : Voulpes 2 ; Milieux : Obscur 5, Stallites 6
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 3, Energies : Vapeur 3, Huiles 3, Vents 5

Possessions :

Distillateur (indice 3), 3 Flacons d'huile de rueg, Luxance, Escarcelle contenant 100 Lux, Filtre (indice 2), Havresac, Gourde, Vêtements sophistiqués (Protection 1), Portefaix, Palache, 5 grenades phéniciennes, Broche du soleil des Syrthes.

VIE : 11
ENERGIE : 7

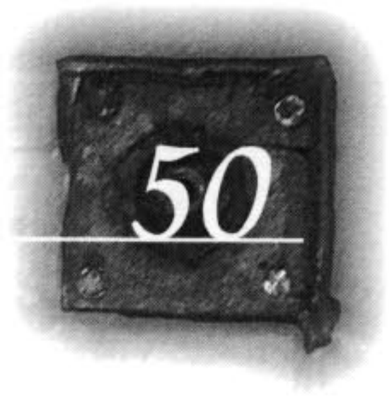


Evolution en cours de jeu

En fait, dès l'épisode trois de la campagne, les Marcheurs vont fomenter une mutinerie et quitter cette Croisade qu'ils jugent imbécile, dangereuse et irréaliste. Habitués de l'Obscur, ils n'auront de cesse de grogner et de crier à l'hérésie face aux décisions militaires... Des provocations qui ne seront pas admises : le bras de fer entre l'armée phénicienne et les nemrods va dégénérer et faire tourner les talons des Marcheurs. Che Manégo, malgré l'entremise d'Othero, n'arrivera pas à modérer les Commandores. Il choisira lui aussi la voix de la raison : l'abandon de cette folie en mouvement.

Flambeau Grognard

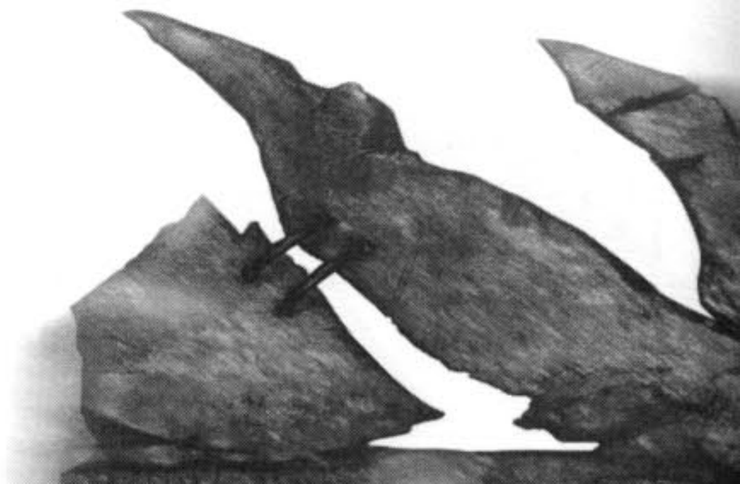
Personne ne sait si Grognard est le véritable nom de ce Flambeau, ou s'il s'agit d'un surnom qui s'est imposé au fil du temps. Toujours est-il qu'il est ainsi appelé, et que nul ne se risquerait à lui demander l'origine de son patronyme. Une chose est sûre, ce nom lui va comme un gant ! Le Grognard a une fâcheuse tendance à s'emporter un peu vite, ce qui se traduit par des cris et des insultes particulièrement imagées à l'égard des responsables de sa colère.



Issu des rangs phéniciens des Gardiens du Feu, le Grognard n'est jamais monté en grade, et ne montera sans doute jamais. Conscient de cela, frustré par cette situation, il a trouvé dans la Croisade l'occasion inespérée de briller enfin et de révéler au grand jour ses qualités qu'il juge nombreuses. Il a tendance à se montrer extrêmement sévère à l'égard des nouvelles recrues, ce que d'aucuns traduisent par de la vengeance plus ou moins consciente. On ne peut s'empêcher, dès lors, de l'assimiler à une sorte d'archétype du militaire de petit grade, borné, autoritaire, et pas spécialement futé...

Evolution en cours de jeu

Les PJ feront connaissance avec le Grognard de la pire façon qui soit : en étant intégrés à sa Meute. Il va leur



LE GROGNARD
Croisé Gardien du Feu

Statut : 3 (Flambeau)

CAPACITÉS :

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

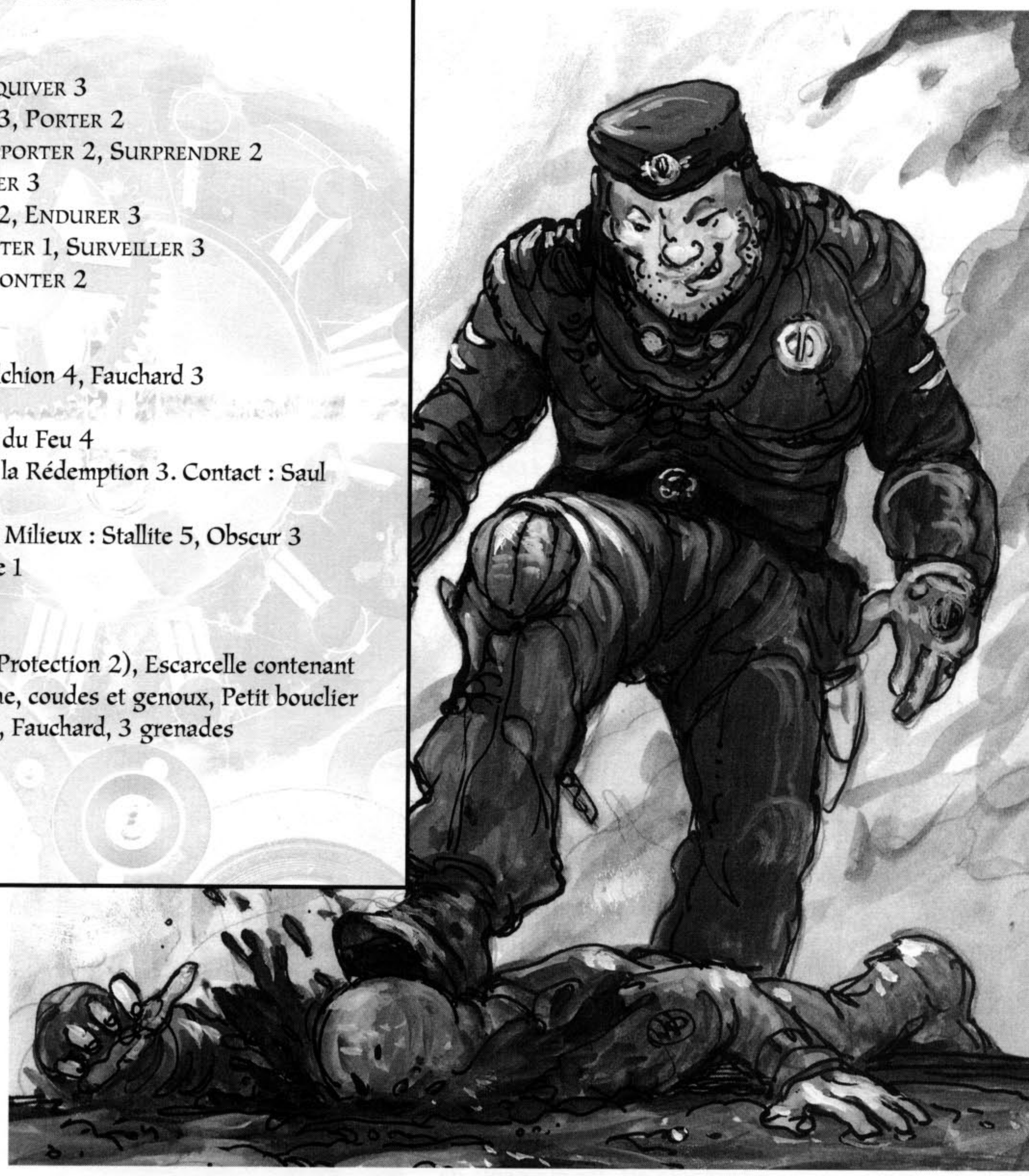
Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Articule 3, Falchion 4, Fauchard 3
- Communication 1 / Baratin 1
- Erudition 1 / Coutumes Gardiens du Feu 4
- Relations 1 / Quartiers : Puits de la Rédemption 3. Contact : Saul vingt-deux 3
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 3 ; Milieux : Stallite 5, Obscur 3
- Techniques 2 / Vapeur 2, Lumière 1

Possessions :

Paquetage de Croisade, Uniforme (Protection 2), Escarcelle contenant 30 Lux, Articules sur poignet gauche, coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Falchion, Fauchard, 3 grenades phéniciennes, Ration (Indice 2).

VIE : 14
ENERGIE : 7



faire rentrer dans le crâne son idée de la discipline militaire à la manière forte. N'hésitez pas à en faire des tonnes. Le Grognard est assez " lourd ", ce qui se traduit, notamment, par des insultes particulièrement salaces. Genre : " Espèce de résidu de fond de chiottes, j'vais t'apprendre la discipline et le respect, moi ! "

Vous pouvez y allez dans l'humiliation et le harcèlement : les PJ auront leur vengeance lorsqu'ils monteront en grade. Offrez-leur l'occasion d'une revanche, qu'ils saisiront ou non. Au premier ordre, le Flambeau s'exécutera alors sans broncher, en ponctuant son salut d'un " Chef, oui, chef ! " qui en dit long sur son dévouement à l'esprit militaire.

Bien plus tard, vers la fin de la Croisade, les PJ pourront revoir le Grognard le temps d'une ultime charge héroïque contre les Istaniens . Ce haut fait d'armes lui vaudra le respect auquel il a toujours aspiré. A titre posthume, malheureusement.

LOULOUTE

Le sourire qui vous fait parler aux anges. Le regard qui vous transperce en bousculant cette part d'indéfinissable qui va des tripes au cerveau et que certains nomment sentiment. Le caractère marqué d'une simplicité de bon sens qui en appelle à la tendresse : Louloute est une émotion en marche. C'est aussi un des membres de la meute des PJ. Et pas la dernière à lever le coude lors du défi beuverie !

Elle n'est pas très grande, elle n'est pas fute-fute, elle n'est pas vraiment belle, mais elle a du chien. C'est plutôt un bon soldat, engagé parce qu'il valait mieux l'inconnu que la misère, et que ma foi, elle vaut bien autant que tous ces soudards et ces fiers à bras de la Garde des Purs. Louloute va partager les premiers jours de marche des PJ, non loin du Sparte, et donner un visage à la cruauté de cette connerie de guerre.

EVOLUTION EN COURS DE JEU

Au MJ de la rendre attachante lors du passage des PJ dans la meute du Grognard. Elle n'est pas du genre difficile, et cherchera juste un peu de tendresse dans les bras du Sparte, et peut-être dans ceux d'un PJ. Et puis, c'est comme à Phénice, la différence entre les filles et les garçons reste la même : les filles, elles, elles se lavent.

Louloute est, les moments de détente et les saouleries, le meilleur souvenir de la vie qu'on puisse imaginer.

LOULOUTE
Croisé Fouineur

Statut : 2 (Rat)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 2, Grimper 3
- FORCE 2 / Porter 1, Lancer 1
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 1, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Séduire 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Régénérer 1
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 1
- TREMPE 2 / Motiver 1

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Articule 2, Falchion 2, Balance 1, Poignard 3
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 2, Marchandage 1
- Erudition 1 / Coutumes Fouineurs 2
- Relations 2 / Quartiers : L'Assommoir 3. Contact : Simiagol 2
- Survie 4 / Animaux : Rats 4, Cerbères 2 ; Milieux : Stallite 5, Souterrains 3
- Techniques 2

Possessions :

Paquetage de Croisade, Uniforme (Protection 2), Escarcelle contenant 5 Lux, Articules sur poignet gauche, coudes et genoux, Petit bouclier en métal (+2 dés défense), Falchion, Fauchard, 2 grenades phéniciennes, Ration (Indice1).

VIE : 12
ENERGIE : 5

C'est après que les choses vont se corser. A vous, MJ, de faire de Louloute un personnage récurrent de la Ville Mouvement, une figure amie que les PJ reconnaîtront au détour d'un charnier ou d'une chapelle ardente, dans la furie d'un combat ou la tristesse d'une douleur. N'hésitez pas à en rajouter dans le larmoyant : elle peut perdre un bras, voir son minois défiguré... Bien, bien pire : elle peut subir les outrages d'une meute incontrôlée, et se venger une nuit de ces porcs. Elle peut perdre la raison, crever à petit feu d'une blessure, d'une maladie ou d'une exposition à l'Archessence Sombre. Elle doit devenir l'icône douloureuse de cette guerre, qui viendra rythmer, au fil de ces apparitions, l'avancée en enfer.

...Et Dix mille autres figures

Au-delà des acteurs principaux de la Croisade, plus de dix mille autres personnages s'activent et s'affairent dans l'ombre du Léviathan (et c'est sans compter les hommes de la Légion des Damnés, les résistants Istaniens et les forces nopéléennes). Voici, rapidement décrites, quelques-unes de ces figures. Comme avec Louloute, l'intérêt de ces PNJ réside dans leur évolution au fil des épisodes.

Au meneur de jeu de puiser à sa guise dans ce réservoir, et de s'en servir ou non. Ces PNJ sont à lier au chapitre nommé "Matrice" - le catalogue de brefs événements destinés à donner vie à la Ville Mouvement.

♦ Parmi les Croisés engagés ou recrutés plus ou moins de force, il y a beaucoup de très jeunes Fouineurs, certains âgés d'à peine douze ans. On peut mettre en scène cet archétype du gamin dès l'arrivée des PJ dans la meute du Grognard. Vraiment minot dans les premiers épisodes, allant à la guerre comme un jeu, trahissant sa jeunesse à travers mille comportements encore enfantins, on le verrait s'endurcir par la

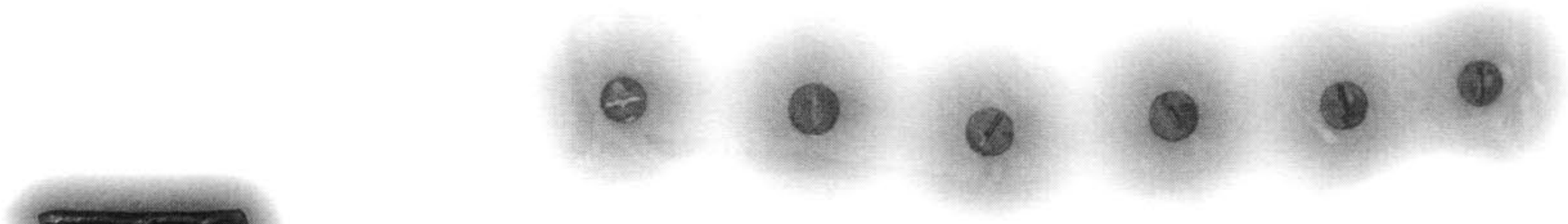
suite. Sa bonne humeur deviendrait un silence de tombe. Son regard se voilerait d'une mélancolie torve. De tambour ou porteur d'étendard au début, il deviendrait ramasseur de cristaux dans les charniers des champs de bataille, arrachant des corps les précieux passe-droit phéniciens pour la comptabilité morbide des militaires... Et puis, un jour il mourrait devant les PJ.

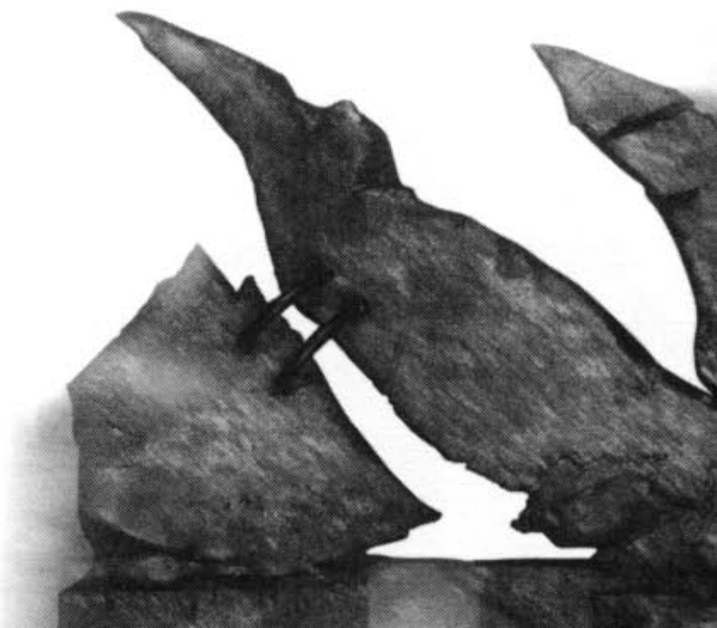
♦ C'est aussi l'occasion pour le MJ de faire réapparaître un ami Marcheur rencontré par les PJ dans d'autres aventures. Il exprimera la grogne et le mécontentement des Marcheurs qui se sont lancés dans cette aventure. On rappelle ce qui arrive à la compagnie menée par Che Manégo : gueularde et humiliée, elle finit par mettre les bouts. Ce PNJ pourrait donc croiser les joueurs, cracher à terre en râlant sur cette aventure... Pour finir, à cause de ce genre de blasphèmes et autres "atteintes au moral des troupes", dans les cales du Léviathan... Figure du casus belli qui va diviser Che et Letho, il pourra saluer une dernière fois les PJ en quittant cette Bérézina annoncée.

♦ Il faut voir les Prôneurs, reconvertis en moines soldats, harangueurs infatigables, jamais à court d'une bonne parole pour remonter le moral des uns et des autres. Sauf que bien trop tôt, on ne les croira plus, on les enverra balader, y compris physiquement. Doutant eux-mêmes de leur foi, ces orateurs - qui ne rechignent pas à faire leur part du boulot - seront comme mis à l'index. La trahison de Solaar leur sera imputé ! L'un de ces PNJ subit du coup de plein fouet les aléas du moral collectif.

♦ Ceux qui s'attirent aussi les foudres des troupes, ce sont les Nourrisseurs. Ils distribuent et préparent la nourriture, gèrent les réserves. Bref ils sont en première ligne quand la bouffe se fait rare ou dégueulasse, quand il faut protéger les bêtes de la famine ou les privilégier pour les maintenir en vie - plutôt que de nourrir les hommes. Un beau PNJ peut naître de cette situation : juste, honnête, droit, il sera régulièrement débordé par la foule devenue émeutière... Il peut apparaître dès le début de la Croisade, servant le rata aux PJ. On le retrouvera "médecin" après les batailles, amputant à la chaîne, sans anesthésie, les soldats hurlants de douleurs dans une infirmerie de campagne nauséeuse. Autre rebondissement possible : il aura attiré - malgré sa droiture – tant de haine sur lui, qu'il pourra être dénoncé comme Konkalite, par pur ressentiment. La dernière fois que les PJ le verront, il sera peut-être crucifié, martyr de la bêtise humaine.

♦ La Garde des Purs mérite aussi d'avoir un visage. Au moins pour que les PJ aient envie de cracher dessus ! Hautains, intouchables, surentraînés, décidant chaque jour un peu plus des droits qu'ils peuvent s'octroyer, les Purs sont les bergers du troupeau. Ce sont eux qui rattrapent et exécutent les déserteurs, ce sont eux qui règlent les litiges à coup de crosse et font régner la discipline... Bref, ils catalysent sur eux la haine des galériens.





La Ville Mouvement

1.4

Une cité en marche

Le Bellatore regardait devant lui, du pont supérieur du Léviathan, et ne voyait rien d'autre que la nuit. De brefs éclats, aux pieds de son vaisseau, traduisaient le travail des concasseurs d'Othero : le chemin devenait route sous le travail des explosifs. Letho Gdanz sut qu'il resterait immortel à travers cette route.

Il se retourna, pour filer à l'autre extrémité du pont. Il venait d'ordonner l'arrêt de la Ville Mouvement, et dans quelques minutes il pourrait voir la fourmilière rompre son ordre de marche pour s'apprêter au repos. Pour l'instant, les Croisés s'étendaient dans une longue colonne qui se perdait dans la nuit. Letho n'en voyait pas la fin, et l'imaginait infinie.

A terre, il distinguait ces petites tâches beiges qu'il savait être autant d'hommes. Sa garde des Purs, de noir vêtue, était plus difficilement perceptible : c'étaient ces ombres qui allaient et venaient, donnant les ordres et maintenant la cohésion de la ruche.

Et puis les lignes dessinées par les Phalanges se brisèrent, alors que le Léviathan stoppait. La pulsation sourde de la machine s'arrêta de battre. La marche était finie. Comme en d'autres temps, certains avaient du regarder des soleils se coucher, Letho Gdanz regarda la Ville se lever : des feux de camps naissaient, à quelques mètres d'une tranchée que dessinaient les petites tâches beiges autour des chars d'amertumes et des Juggernauts. Des tentes allaient bientôt se dresser, des cônes semblables à des termitières...

Les éoliennes qui parcouraient le pont tournaient de moins en moins vite : l'air et le silence ne seraient bientôt plus brassés sur le pont. Letho entendrait alors, comme tous les soirs, monter le brouhaha des discussions fatiguées. Il sentirait l'air se charger des odeurs de nourriture, puis ce seraient les effluves de sueurs et de merde. Il sera alors temps pour lui de rejoindre ses appartements. Loin de tout cela.

Le Léviathan

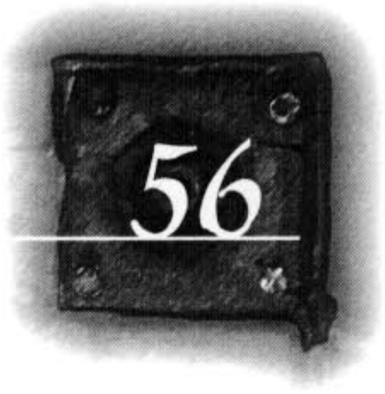
Un énorme navire monté sur roues, voilà à quoi on pense si on connaît la mer. Le Léviathan est haut et allongé, tel un vaisseau de guerre. Pointu à la proue, carré à la poupe, il est mâté d'une gigantesque cheminée qui crache une fumée âcre et noire. Son moteur éructe un grondement sourd et perpétuel, de multiples sabords laissent entr'apercevoir des tirailleurs lourdement armés, des couleuvrines sont parées à canonner l'ennemi... Tout, absolument tout, dans le Léviathan, évoque un bateau de guerre, prêt à sillonner les terres hostiles et inconnues de l'Obscur et à affronter les obstacles qui se dresseront sur sa route. De par sa taille et les moyens colossaux engagés pour sa construction, il constitue bel et bien la plus gigantesque machine de guerre jamais construite dans l'histoire phénicienne.

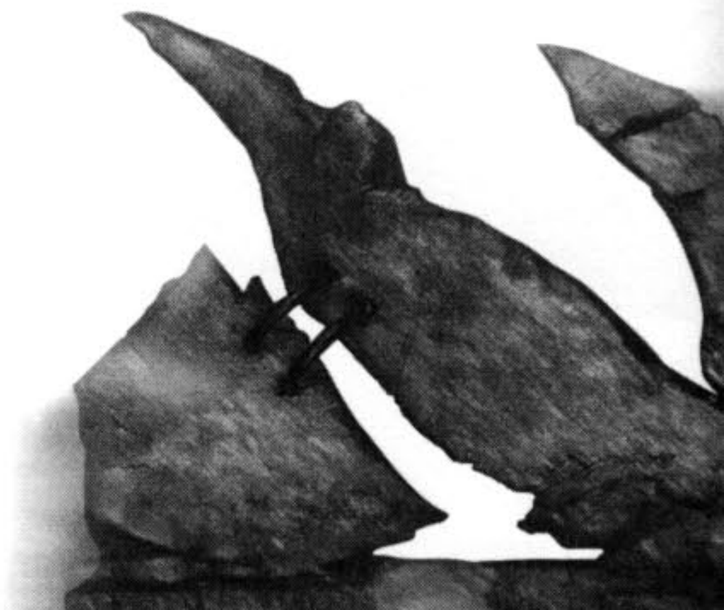
Le Léviathan, c'est d'abord des chiffres, titanesques. D'une longueur de 40 mètres, il s'impose aussi par ses 18 mètres de largeur et sa hauteur, qui culmine à 15 mètres (l'équivalent d'un immeuble de 5 étages). Son poids traduit encore plus son gigantisme : 4500 tonnes, de cuivre et d'acier ! La capacité d'accueil à bord du monstre de métal dépasse les 300 hommes, dont 50 membres d'équipage. Il peut, enfin, engloutir une cargaison de plus de 300 tonnes.

Vu de l'extérieur, il ne manque pas d'allure, malgré son aspect extraordinairement massif. On remarque d'abord ses roues. Trois paires de roues énormes, de cinq mètres de diamètres, faits d'une matière noire semi-dure, creusée de sillons de 30 centimètres de profondeur. Puis, en levant la tête, ce sont les parois en cuivre poli, resplendissantes, qui forcent l'admiration. Dans l'Obscur, la lumière des torches des convoyeurs se reflète sur ces immenses façades, prenant une teinte encore plus chaude et quelque peu mystérieuse.

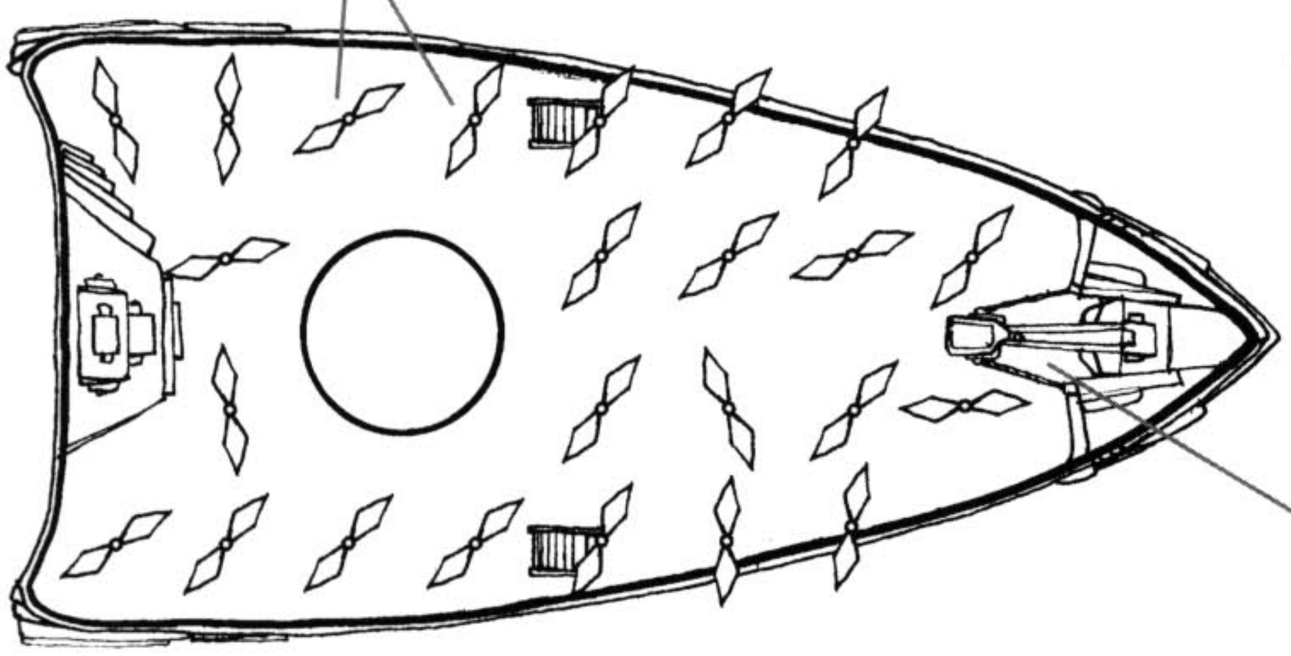
Des rivets apparaissent à intervalles réguliers, tous les deux mètres environ, augmentant encore cette impression de puissance. A sept mètres de hauteur, les sabords viennent briser pour la première fois l'harmonie de ces lisses parois, meurtrières sombres d'où émergent les pointes des mousquets, arquebuses et autres mitrailles des occupants. En suivant la ligne formée par les meurtrières, vers l'avant, on découvre la figure de proue, une tête d'aigle merveilleusement sculptée et recouverte d'une fine pellicule d'or. En plus d'éperonner les obstacles de taille, la bouche béante du rapace peut cracher de monstrueux jets de flamme sur des ennemis au sol. La tête d'aigle surplombe un autre bélier, pointu, à hauteur d'homme cette fois, et capable d'enfoncer les lignes ennemies.

La seconde rupture dans l'harmonie du Léviathan provient des huit cabines saillantes sur sa coque, à une dizaine de mètres de hauteur. Des couleuvrines y ont été installées, à l'emplacement exact où des canots de sauvetage équiperaient un paquebot traditionnel. La partie haute du navire est plus difficile à distinguer, particulièrement lorsque les machines tournent à plein rendement et que la vaste cheminée crache son épaisse fumée noire, dont on dit qu'elle assombrit même l'Obscur ! On peut néanmoins distinguer et surtout entendre les énormes éoliennes, de presque trois mètres de diamètre, qui produisent un sifflement semblable, disent certains Marcheurs, à la bise qui s'engouffre le soir dans les canyons du Pays des Neuf Vents. Quand les conditions de visibilité dans l'Obscur sont optimales, un observateur attentif remarquera aussi plusieurs balistes, montées sur le toit, dont la plus grosse semble se situer à l'avant. Cette dernière, véritable géante, serait capable de catapulter toutes sortes de projectiles mortels jusqu'à 300 mètres de distance.

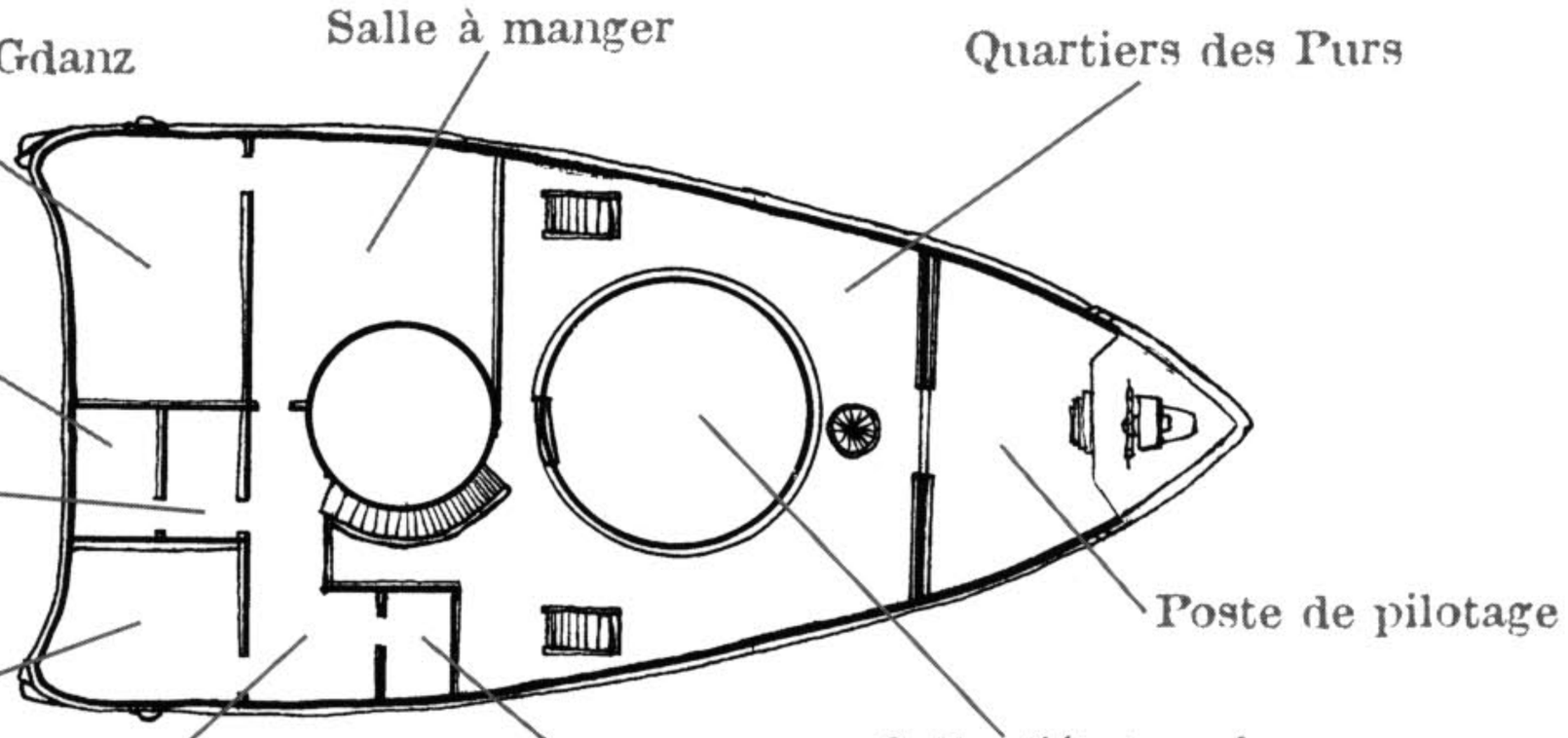




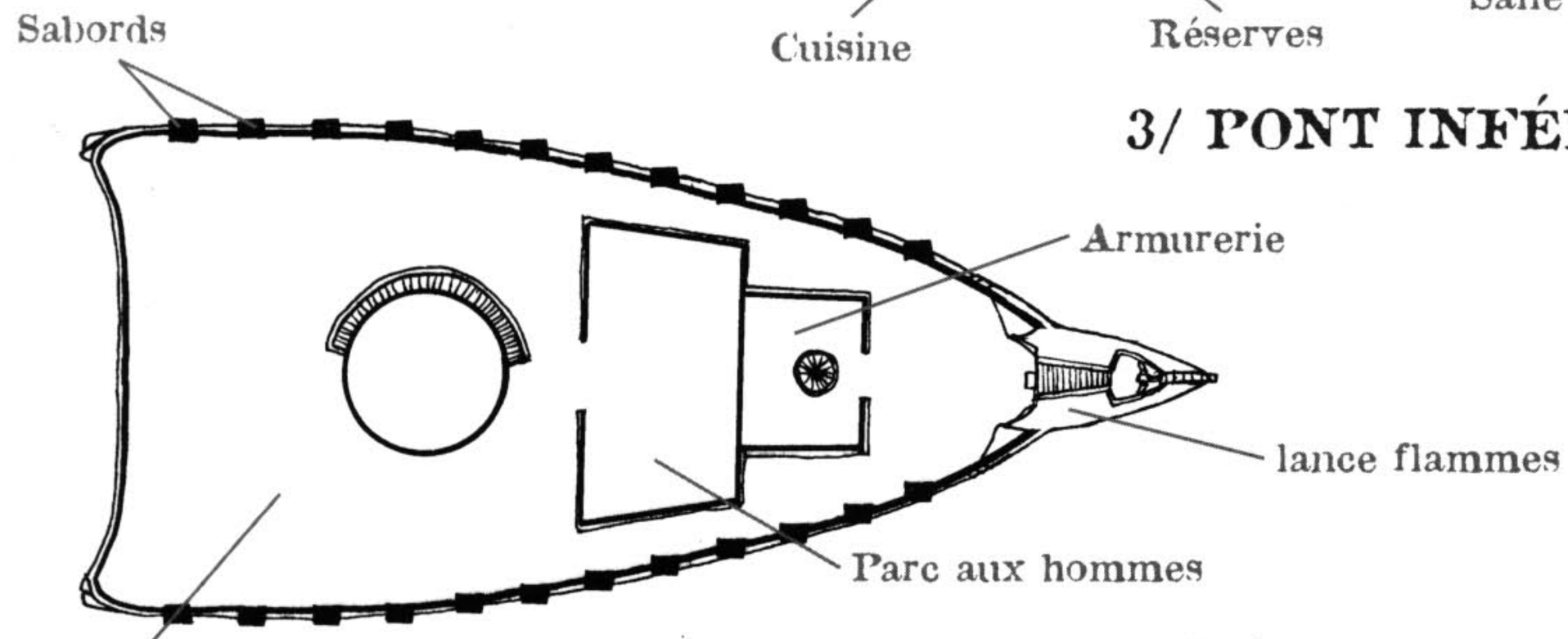
1/ PONT SUPÉRIEUR



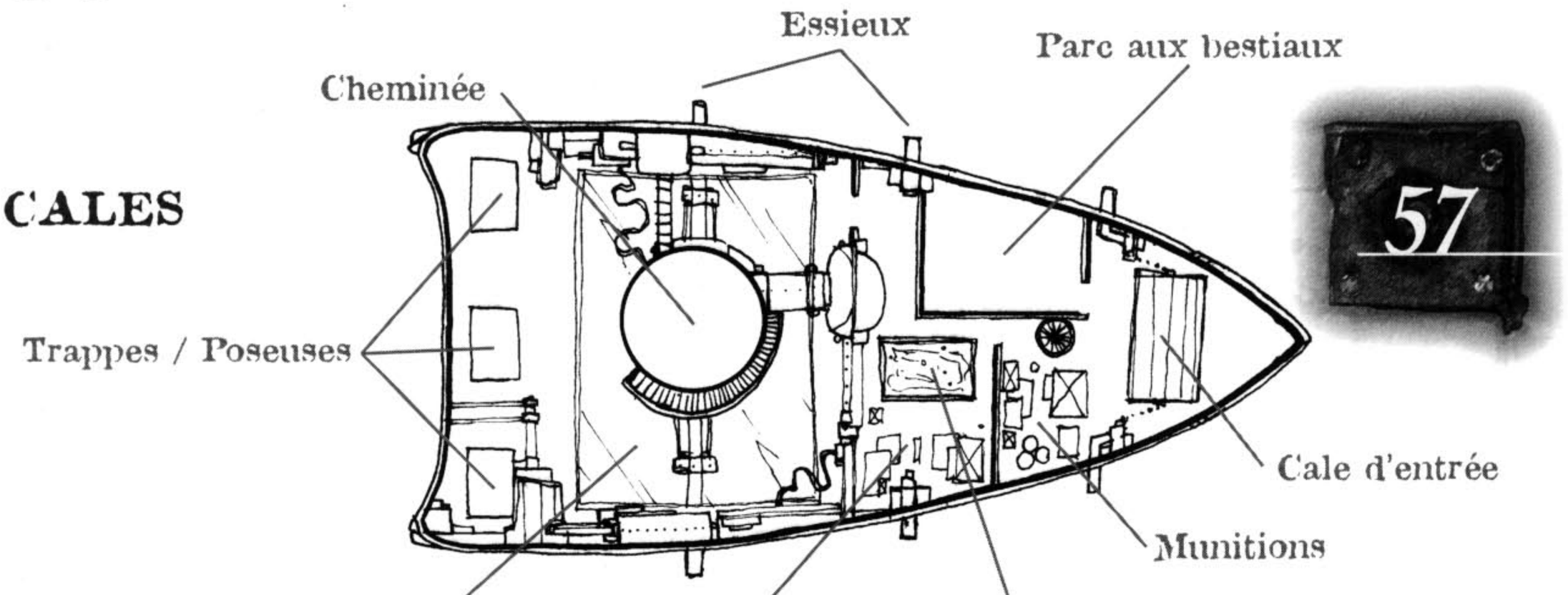
2/ PASSERELLE

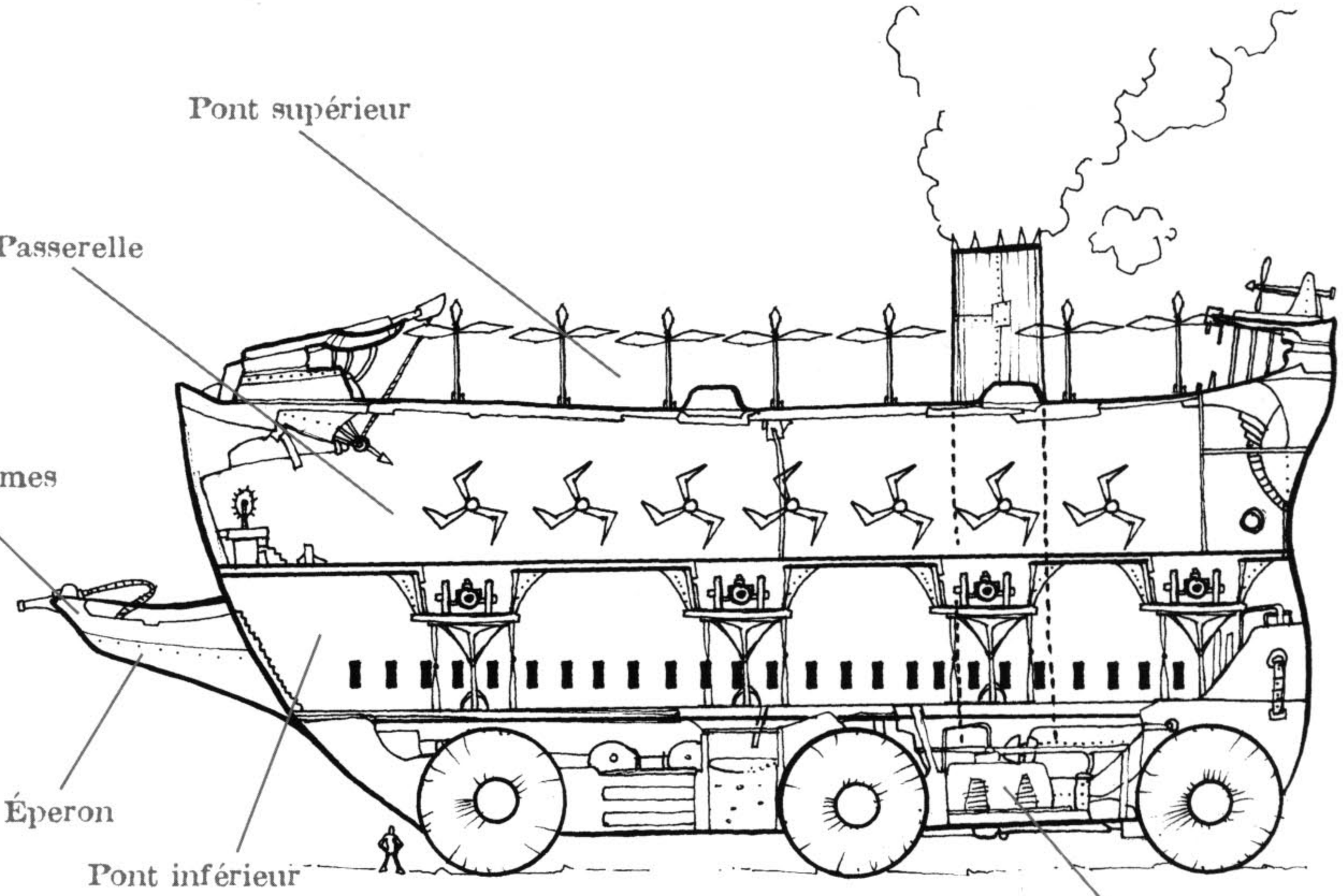


3/ PONT INFÉRIEUR



4/ CALES





VISITE GUIDÉE

Suivons les pas de la baronne Alianante Cascatelle pour sa toute première découverte des entrailles du Léviathan, quelques heures avant qu'il ne s'ébranle en Obscur. Son guide n'est autre que le maître des lieux, Letho Gdanz.

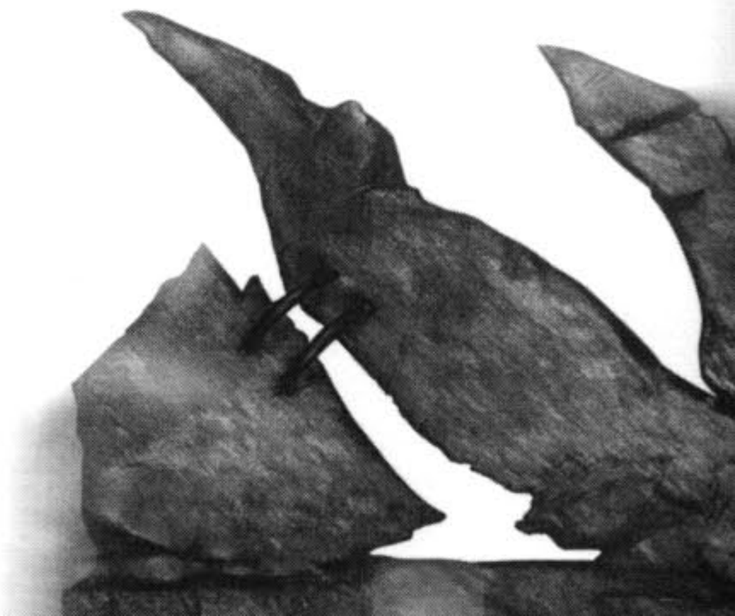
SOUTE AUX MUNITIONS

"Lorsque l'ordre d'ouverture des cales fut confirmé par le Bellatore, la passerelle d'accès, soit toute la partie avant du navire, s'abaissa en quelques secondes, dans un bruit de chaînes assourdissant. Invitée à pénétrer à l'intérieur par son guide, la baronne s'engouffra dans le Léviathan, après un dernier coup d'oeil inquiet vers la tête dorée du rapace qui la surplombait et semblait lui jeter un regard réprobateur. A peine entrée, elle fut saisie par une odeur âcre de transpiration, mêlée de relents d'huile de rueg, de combustion, et même d'urine et d'excréments animaux. Sur sa gauche, un inimaginable amas de caisses exhibait une multitude de cartouches, d'armes et d'explosifs.

" Nos munitions sont stockées là. De quoi fournir 10.000 hommes pour un assaut de 5 jours". La parole de Letho était aussi assurée que l'endroit semblait résistant.

PARC AUX BESTIAUX

A sa droite, une large porte en cuivre, à quelques mètres seulement de l'entrée, ouvrait le passage vers le parc aux bestiaux, havre de repos futur pour les bêtes malades ou épuisées.



Sans intention d'y pénétrer, le Bellatore ouvrit la porte, révélant à la rousse guerrière des rangées d'urs et de yacks, harnachés à des barres métalliques et surveillés par une dizaine de Nourrisseurs en armes. La pièce devait bien faire, d'après ses rapides estimations, dans les 12 mètres de long, sur une largeur d'environ 7 mètres. Refermant la porte, au soulagement d'Alianante qui s'accommodait visiblement mal de l'odeur quelque peu pestilentielle dégagée par les bêtes, Letho lui fit signe de traverser la zone de munitions. Tous deux se faufilèrent entre les caisses empilées, dont l'alignement laissait à désirer, et contournèrent un étroit escalier en colimaçon, qui semblait inviter les visiteurs à monter aux étages supérieurs. Gdanz expliqua qu'il existait un autre escalier, bien plus large, un peu plus loin dans le fond. Il précisa également que six échelles de secours étaient réparties sur les murs extérieurs du Léviathan, pour faciliter les accès entre les différents ponts en cas d'urgence.

Soute aux vivres

Après avoir ouvert une nouvelle porte au fond de la salle de munitions, l'auguste couple déboucha dans une vaste pièce en forme de L, au centre de laquelle trônait un gigantesque réservoir d'eau, presque aussi transparent que le liquide dont il était à moitié rempli.

" Le récipient est constitué d'une matière datant de l'Avant, entama le Bellatore. C'est du moins ce que m'a expliqué Othero. Ce matériau a des propriétés d'étanchéité et de solidité étonnantes. L'eau de pluie est récupérée sur le toit du Léviathan, filtrée et amenée jusqu'à ce réservoir par un réseau complexe de gouttières. Il peut contenir jusqu'à 60.000 litres d'eau. C'est une réserve inestimable, surtout si la route nous conduit en des terres arides."

Tout autour de l'immense réservoir, des réserves de vivres et de matériel étaient entassées dans un bric à brac encore peu ordonné. Gdanz tiqua devant cet évident désordre, mais il se lança dans un nouvel éloge, louant l'impressionnante quantité de rations de viande et de rueg séchés stockés ici. De quoi sustenter l'armée de la Ville Mouvement durant presque une semaine. En traversant la pièce pour rejoindre une autre porte, la baronne Cascatelle s'étonna de l'absence d'un véritable passage dégagé. Elle se serait cru dans un dépotoir du quartier de la Ferraille. Dans une situation critique, combien de temps faudrait-il à des Cohortes pour se frayer un chemin à travers un tel capharnaüm ? Certainement trop, estima la Commandore. Mais elle préféra s'abstenir d'en parler à Letho. Le moment n'était pas venu. Et nul doute que le Bellatore avait remarqué ce détail, et qu'il donnerait des ordres sévères dès la fin de leur petite ronde.

Machinerie

Les deux chefs de guerre pénétrèrent dans la dernière partie du bas niveau, la salle des machineries. Le moteur ne tournait pas encore, mais la belle jeune femme imagina sans peine le vacarme effroyable que produiraient les turbines à vapeur lancées à pleine puissance. Le coeur du Léviathan battait là, juste en dessous de la colossale cheminée, autour de laquelle s'enroulait l'escalier qu'avait mentionné Letho. Derrière ce moteur, tout au fond, trois trappes, des "poseuses" comme Othero les nommaient, permettaient de lâcher des mines en cas de problème. Le reste de la salle était occupé par la réserve de charbon et de rueg, l'équivalent d'une semaine d'approvisionnement énergétique. Les nombreux urs et yacks qui convoyaient le Léviathan transportaient le reste de ce précieux combustible. "Nous ne pourrons pas aller jusqu'au stallite jumeau sans nous ravitailler." précisa Letho en tâtant un ballot.

En empruntant l'escalier de la cheminée, Alianante remarqua à mi hauteur, peu avant d'atteindre le niveau supérieur, une étrange et énorme plaque de bronze, de 13 mètres sur 8, fixée juste au dessus du moteur, que la cheminée perçait de part en part. Ce qui la surprit le plus furent ces sortes de rames reliées à des arbres à came qui descendaient vers la machine à vapeur. Saisissant son regard, le Bellatore lança :

"Il s'agit bien de rames, et il nous faudra sans doute des rameurs... C'est tard dans la construction qu'Othero a eu l'idée d'ajouter ce moteur auxiliaire à mon Léviathan. Une "dynamo" comme il dit, qui fonctionne à "l'énergie musculaire". Letho sourit en reprenant les expressions curieuses d'Othero. Nous ne sommes, heureusement, pas des esclavagistes. Disons que les fortes têtes sauront se rendre utile. Je sais déjà qu'il n'y en aura que trop."

"Grâce à cela et aux éoliennes, nous gagnons un tiers d'autonomie supplémentaire. Othero n'a pas son pareil pour imaginer les pires esclandres, et inventer les issues de rechange." La Baronne pensa à la punition, ce fond de câle, et était heureuse d'avoir une geôle où isoler ses hommes , tout en leur gardant une utilité. Elle y vit l'occasion de désamorcer bien des conflits, tout en prenant conscience de la violence du blâme. Dans cette atmosphère poisseuse et ce vacarme étourdissant, la chaleur serait à son comble. Et l'épuisement guetterait vite les rameurs, enchaînés et soumis aux matons. – " Ce sera toujours plus clément que l'Obscur ", trancha Letho en reprenant son ascension.

Hall de réunion

Au bout des escaliers, ils atteignirent le Pont Inférieur. Comparée au confinement et à l'encombrement des pièces du niveau qu'ils venaient de quitter, la salle où ils débouchèrent offrait une agréable sensation d'espace et de lumière. De nombreux brandons éclairaient ce que Letho nomma : le hall de réunion. On pouvait y rassembler jusqu'à deux Cohortes. De quoi dispenser les ordres et les missions dans un calme relatif.

Parc aux hommes

En se dirigeant vers la partie avant du navire, on contourne le Parc aux Hommes, lieu de repos des membres d'équipage ou des soldats de garde. Une vingtaine de lits de camp et de hamacs y sont déployés. L'endroit fera aussi office d'infirmerie pour les plus importants d'entre nous, si cela s'avère nécessaire, lui dit Letho. Contournant le Parc, qui n'avait pas d'issue, Gdanz et l'altière Baronne progressèrent en direction de la proue. Letho s'étonna de sa jeunesse de visage, mais savait son choix juste : il ne se trompait jamais sur les qualités des soldats, et il savait Alianante Cascatelle exceptionnelle. Seul son tempérament de feu l'inquiétait.

Armurerie

Ils passèrent devant l'armurerie, sensiblement plus petite que la Caserne. La rouquine repéra l'escalier en colimaçon à l'intérieur de l'enceinte. L'armurerie était pleine, et relativement bien rangée. On y trouvait des armes, bien sûr, mais aussi des uniformes, des fanions, des drapeaux, ainsi que du matériel de survie adapté à l'Obscur : filtres, lunettes, raquettes, etc.

Sabords et postes de tirs

Le Bellatore invita alors son hôte à longer les parois externes, toujours en direction du haut du navire. La Commandore remarqua les étroits sabords, perçant la coque, espacés chacun d'un bon mètre, et qui bordaient sur toute la longueur les deux murs externes du Léviathan. Lors d'un conflit terrestre, les tirailleurs se positionneraient derrière ces meurtrières pour faire feu de toute part sur l'ennemi.

Intriguée par un singulier boyau d'environ 1 mètre de diamètre s'enfonçant dans le sol, Alianante opina doucement du chef en direction de Letho. "Ce conduit mène à l'une des six cabines de tir externes réparties sur les côtés du Léviathan. Chaque cabine - elles sont très protégées - abrite une puissante couleuvrine". Le canonnier devra ramper dans ce boyau pour atteindre la cabine, s'y installer, puis tirer sur les ennemis situés dans son champ d'action.

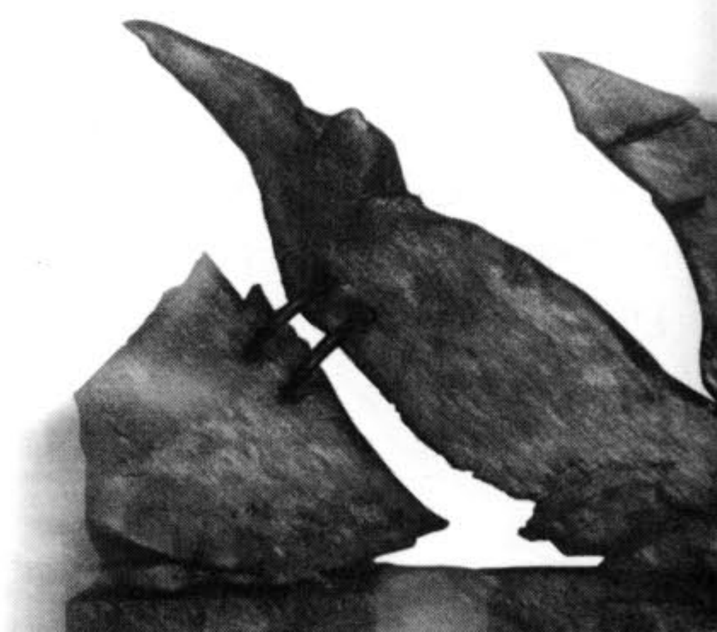
Figure de proue

Arrivés en tête du navire, Letho Gdanz désigna un étroit escalier qui descendait dans un conduit un peu plus large que ceux des cabines à couleuvrine. Il menait au lance-flammes dissimulé à l'intérieur même de la figure de proue. Il nécessitait deux hommes pour être manipulé, et sa puissance dévastatrice dépassait celle de n'importe laquelle des armes de ce type.

Poste de pilotage

Après que les deux commandeurs furent revenus jusqu'à l'escalier en colimaçon de l'Armurerie, la visite se poursuivit jusqu'à l'étage supérieur, la Passerelle. C'est en ces lieux que logeait l'état major. Ils étaient strictement interdits d'accès aux soldats et même aux Flambeaux. Il fallait être au moins Ardent pour y pénétrer, à condition d'y être invité. Les Commandores et L'Hermine, en revanche, pouvaient y aller et venir à leur guise.

Un sourire contenu éclaira le visage habituellement fermé du Bellatore tandis qu'il fit visiter le poste de pilotage du Léviathan, à l'avant du navire. Il était somptueux. Un gouvernail en forme de roue, en ébène



finement ouvragé, trônait sur un piédestal, dominant toute la pièce. Des jauges placées à sa proximité permettaient de vérifier la pression de la vapeur. Mais le plus impressionnant provenait de la formidable plaque en plexiglas - un trésor de l'Avant récupéré par les antéquaires d'Othero. Cette plaque couvrait tout l'avant du Léviathan, offrant une visibilité extraordinaire au pilote. Elle était faite de cette même matière exceptionnelle qui constituait le réservoir d'eau, que la Baronne avait longuement admiré dans les cales.

Quartier des Purs

Poursuivant la visite, en direction de la poupe, cette fois, ils contournèrent une enceinte circulaire, la salle d'Etat Major, au coeur même de la Passerelle. L'espace qui l'entourait était nommé Quartier des Purs. Comme son nom l'indique, il accueillait la garde personnelle de Letho, des Flambeaux ou des Ardents de la Garde des Purs chargés de sa protection rapprochée. Ces hommes tout de noir vêtus, dévoués jusqu'à la mort, ne laisseraient personne approcher de la salle d'Etat Major, et la table rondre qui y trône. Ils seraient jusqu'à vingt, de quoi largement bloquer les escaliers ou les échelles, sécurisant ainsi l'ensemble des pièces de ce niveau.

En conduisant son invitée vers la fameuse table ronde, Letho indiqua inutilement à Alianante les deux escaliers latéraux qui menaient au toit. En cas de nécessité, un maximum de soldats pourraient accéder au Pont Supérieur. D'en haut, ces hommes assisteraient les tireurs des sabords, mais pourraient également manipuler les balistes et surtout, prévenir les abordages contre le Léviathan, en déversant des tonneaux d'huile ou d'eau brûlante sur les envahisseurs.

Table Ronde

Avec fierté, le Bellatore pria son Commandore d'entrer dans la Salle d'Etat Major. Elle découvrit alors la plus belle pièce du navire. Une salle circulaire, de dix mètres de diamètre, au coeur de laquelle figurait une table magistrale. D'acajou massif, donc forcément très rare et très coûteuse, elle brillait sous les mille reflets des immenses lampadaires à huile. Le symbole de la croisade, le Soleil des Syrthes, était gravé en son centre. Vingt sièges à dossier haut, en bois également, entouraient la table ronde. Sur les murs circulaires, de multiples bas reliefs à la gloire de Solaar parachevaient l'impression de magnificence offerte par les lieux. "Les décisions importantes se prendront ici. Vous y serez conviée, naturellement. Imaginez-vous un autre lieu plus protégé que celui-ci ?" interrogea Letho, sans attendre de réponse de son interlocutrice.

Quartiers Privés

"Avant de terminer notre visite par le Pont Supérieur, je vais vous montrer vos quartiers." Se dirigeant vers l'arrière, ils traversèrent la cuisine, qui jouxtait une grande salle à manger réservée aux officiers, puis arrivèrent en poupe du Léviathan, où étaient réunis, sur deux étages, les quartiers privés des officiers supérieurs. Les 10 Commandores, dont la baronne Castelle, y avaient leur chambre personnelle. Celle de Letho Gdanz était bien sûr la plus vaste, avec ses 10 mètres sur 5. Elle était également la seule à disposer d'un hublot, fait cette fois de verre. Alianante fut flattée de constater que sa propre chambre, d'environ 20 mètres carrés, était la deuxième plus grande du bâtiment. Les autres Commandores se contenteraient de la moitié de cette superficie. Jetant un oeil dans ses quartiers, elle fut satisfaite d'y trouver un lit au matelas rembourré de rueg et de morceaux d'étoffe, des couvertures en peaux de yack séchées, un petit lavabo en silice, une armoire métallique et plusieurs bougies. Un confort minime, mais néanmoins suffisant.

Pont Supérieur

La visite s'acheva par la montée sur le toit ou Pont Supérieur. La majeur partie de sa surface était recouverte de gigantesques éoliennes. Il y en avait quarante-huit, soit un total final, en comptant les éoliennes géantes fixées sur les côtés, de 64. Lorsque le blindé de l'obscur se déplacerait, et particulièrement par temps venté, les hélices tourneraient si vite que les pales deviendraient invisibles. A ce moment là, la zone centrale du toit constituerait un danger mortel, songea la rouquine. Il valait mieux éviter d'y glisser, sous peine d'être instantanément transformé en hachis.

Sur le Pont Supérieur, on ne pouvait donc se déplacer que sur les bords. Et il valait mieux ne pas souffrir de vertige, car aucune rambarde ne protégeait les promeneurs du vide qui s'offrait à leurs yeux. Inutile de préciser qu'une chute d'une telle hauteur ne pardonnerait pas plus qu'une traversée de la zone des éoliennes.

La jeune femme se demanda un instant à quoi servaient la multitude de petites cavités réparties uniformément à la surface du sol. Puis, elle se souvint du système de récupération d'eau de pluie qu'avait mentionné son guide. Ce dernier, justement, s'était avancé sans l'attendre vers la proue et inspectait l'énorme baliste rattachée au sol. Cinq autres catapultes de moindre dimension étaient réparties sur tous les côtés, mais la baliste de proue était particulièrement impressionnante. Oubliant un instant son invitée, Letho s'assit sur la cuiller de l'engin propulseur, puis fixa son regard sur le sombre horizon oriental.

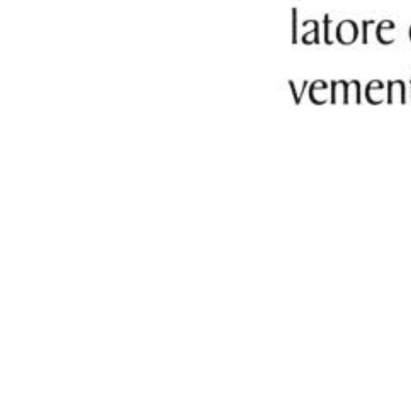
Le Léviathan, dominant les portes de la Halte des Ombres, était déjà tourné vers l'est, sa tête d'aigle fixant sa destination ultime. Dès demain, il entamerait son incroyable périple, dont il serait le plus puissant symbole. Quant à lui, Letho Gdanz, Bellatore de la Croisade de la Ville Mouvement, il en serait le chef incontesté.

UNE ARCHITECTURE SYMBOLIQUE

Othero ne s'est pas contenté de construire une machine : il a aussi cherché à plier son architecture à une complexe symbolique. Eoliennes, conduits, pièces, rivets, machines, tous ces éléments se disposent à l'intérieur du Léviathan selon un ordre pensé au-delà la simple fonctionnalité. Son génie éclatera quand les PJ découvriront la dalle de vibration située dans la salle d'Etat-Major, à moins d'un mètre de la table ronde... Dalle anodine de prime abord, il suffit que Letho ou L'Hermine la frappe d'un coup puissant pour que tout le Léviathan se mette à sourdement vibrer, comme si Solaar lui-même venait d'y entrer. L'air est imperceptiblement déplacé par ce souffle qui traverse et secoue les 4500 tonnes du vaisseau : tout les occupants s'arrêteront, figés, à n'en pas douter, par ce moment d'éternité. La soufflerie, les machineries, seront comme un coeur qui vient de rater une pulsation... Ce n'est pas la seule surprise que réserve le Léviathan : la découverte de l'écrin secret de la Pierre de Lumière va être une belle énigme pour les PJ qui auront à se révéler à la hauteur d'Othero.

Après quelques minutes de silence absolu, il se rappela soudain la présence de la jeune femme, et se tourna vers elle. "La visite est terminée, baronne. Qu'en pensez-vous ?" "Je songeais à notre prochaine destination, une fois la campagne istano-nopéléenne achevée."

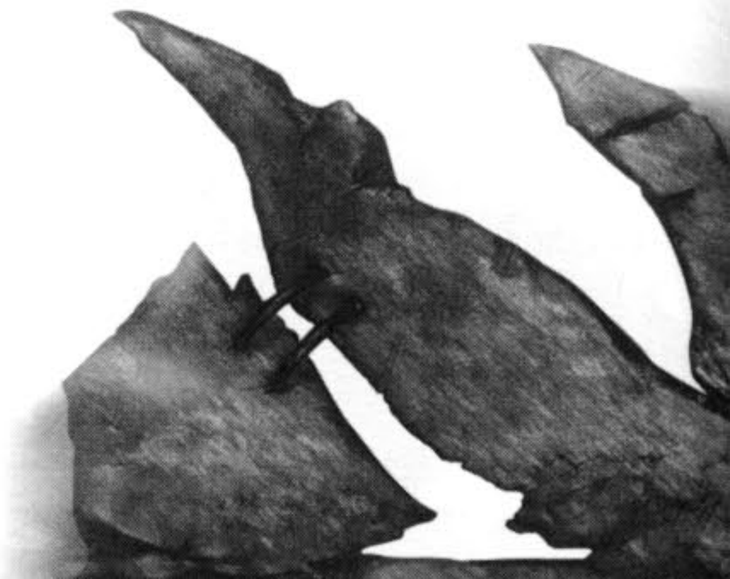
LES AUTRES MACHINES DE GUERRE



Si le Léviathan constitue le symbole fort de la croisade, il n'est pas, loin s'en faut, la seule machine de guerre embarquée pour cette odyssée. Dix autres blindés à vapeur, nettement plus réduits, mais très puissants malgré tout, l'escortent : les Juggernauts.

Ces engins, plus petits mais plus rapides et plus maniables, ont une utilité plus tactique que stratégique. Ils sont là pour appuyer les opérations commando susceptibles d'être lancées par le Bellatore, ainsi que pour couvrir le Léviathan en cas de charge ou d'assaut massif tenté par l'ennemi.

Pour économiser le carburant prioritairement destiné au Léviathan, Othero et Letho ont jugé plus opportun de les faire tirer par des attelages de yacks et d'urs. Si leur intervention est jugée nécessaire, ils reprennent en fort peu de temps leur



ron 50 km. Plus rapide que le Léviathan (qui avance à vitesse de marche d'un homme), un Juggernaut avance à la vitesse d'un homme au pas de course, soit environ 10 km/heure.

Les Chars d'Amertumes

A ceci, il convient de ne pas oublier les véhicules qui charrient les réserves en rueg et en tourbe, ainsi que des armes et du matériel annexe. On dénombre ainsi quinze Chars d'Amertume, dont les premiers prototypes sont apparus dans le scénario " Un vent de malheur " du livret " Le Plateau de Silice " fourni avec l'écran de Dark Earth. S'ils ont conservé leur impressionnant blindage, ces chars monstrueux ne disposent plus du moteur annexe de propulsion à vapeur, dont la technologie a été appliquée aux Juggernauts et au Léviathan. Il sont désormais uniquement tractés par une cinquantaine de yaks ou d'urs chacun. Les chars d'amertume ont plus un rôle de convoi que de combat.

autonomie. Bien plus modestes dans leurs dimensions que le monstrueux Léviathan, ils n'en demeurent pas moins de solides engins cuirassés capables de semer la mort.

Un Juggernaut mesure douze mètres de long, pour une largeur de six mètres et une hauteur de quatre mètres, sa masse avoisinant les cent tonnes. Son aspect général rappelle celui du Léviathan, même s'il est globalement plus lisse, aucune éolienne ne venant rompre l'harmonie de ses formes. Blindé d'épaisses plaques de laiton, appelé couramment cuivre jaune, il laisse apparaître cinq meurtrières sur chaque côté, qui permettent aux tireurs de faire feu sur leurs ennemis de l'intérieur du blindé. Y compris le toit, on ne compte que trois niveaux à l'intérieur d'un Juggernaut. Sur le toit, ou pont supérieur, un ou deux gros instruments de guerre ont été enchâssés. Certains Juggernauts sont équipés de canons à vapeur, tandis que d'autres arborent d'étonnants lance-harpons.

Chaque Juggernaut est prévu pour accueillir une quinzaine d'hommes. Le moteur est alimenté à l'huile de rueg et au charbon, et son autonomie oscille entre 5 et 6 heures, soit environ 50 km.

Rappelons brièvement leur apparence : Leur châssis métallique repose sur quatre énormes roues de deux mètres de diamètre, hérissées de pointes en bronze. De grands flotteurs en outres de peaux cousues, fixées au niveau des cales, ont pour objectif d'alléger le char lors de traversées de ruisseaux, de petites rivières ou de grosses flaques de boue, fréquemment rencontrées dans l'Obscur. L'équipage se compose d'une trentaine d'hommes, même si les dimensions des chars varient. Les plus grands dépassent les quinze mètres de longueur, et transportent les armes les plus massives (canons à vapeur, lance-flammes et leurs recharges). Les autres, plus courts de six mètres, ont pour principale fonction de charrier les réserves de charbon, de rueg, de tourbe, ainsi que quelques explosifs et autres grenades phéniciennes.

Pour compléter le panorama, mentionnons enfin les quelques véhicules rapides qui se joignent à l'expédition, des chars à voile, principalement. La Ville Mouvement compte cinq Percevents, très rapides avec leur pointe de vitesse de 80 km/heure (voir Livret I de Dark Earth, p. 95), trois Brisants et deux Caravelles (p. 96 du Livret I de Dark Earth).

En comptant le Léviathan, ce sont donc 36 véhicules de grande taille qui participent à cette longue croisade.

LES CROISÉS

On l'a dit et répété, la force armée réunie par Phénice pour cette croisade est tout simplement considérable. En additionnant les Croisés et les colons, ce sont près d'un quinzième de la population de tout le stallite qui s'est engagé dans cet exode istano-nopéléen.

A la tête de la croisade, l'incontestable Letho Gdanz dirige la puissante armée. Promu Bellatore, il bénéficie de la protection permanente de la plus puissante phalange, la redoutable Garde des Purs, composée de mille hommes surentraînés. Il est le seul habilité à leur donner des ordres, ce qui constitue un statut très particulier dans le mode de fonctionnement hiérarchique militaire. Les autres Commandores, en effet, s'ils sont à la tête de leur propre phalange, peuvent donner des ordres à d'autres, même s'ils l'évitent dans la mesure du possible pour prévenir toute situation contradictoire. Mais la Garde des Purs est autonome. Ses Ardents, ses Flambeaux et même ses soldats ne sont jamais commandés par des Croisés autres qu'issus de leur propre phalange. Ils portent d'ailleurs une tenue vestimentaire différente du reste des troupes de la croisade. Les plus haut gradés Purs ne reçoivent donc d'ordres que de Letho en personne.

En dessous du Bellatore, on trouve dix Commandores, responsables chacun d'une phalange constituée d'un peu plus de mille homme si l'on compte les gradés. Parmi ces Commandores figure la Baronne Cascatelle. Le Bâtisseur Othero, maître architecte de renom, s'est également vu décerner le grade de Commandore, le onzième de la croisade. Même s'il est essentiellement et surtout responsable de sa propre troupe de 350 bâtisseurs, cette distinction lui permet de se faire respecter de n'importe quel Croisé, voire de leur donner des ordres, s'il le juge nécessaire.

Au grade hiérarchique directement inférieur viennent les Ardents, qui commandent chacun leur propre Cohorte de cent hommes. Chaque Phalange compte donc dix Cohortes, et par conséquent dix Ardents. Le plus petit grade de la croisade échoit aux Flambeaux, responsables d'une Meute de dix hommes (des soldats), Flambeaux compris. On l'aura compris, chaque Cohorte comporte dix Flambeaux.

Ajoutons à cela une troupe de 200 Marcheurs, dirigés par le légendaire Che Manego, sans oublier le clergé, une centaine de Prôneurs, dont le rôle est à la fois social et religieux.

COMPOSITION DE LA CROISADE

Les forces armées de la Ville Mouvement, au début de la croisade, s'établissent comme suit :

Divisions :
- 10 Phalanges
- 100 Cohortes
- 1.000 Meutes

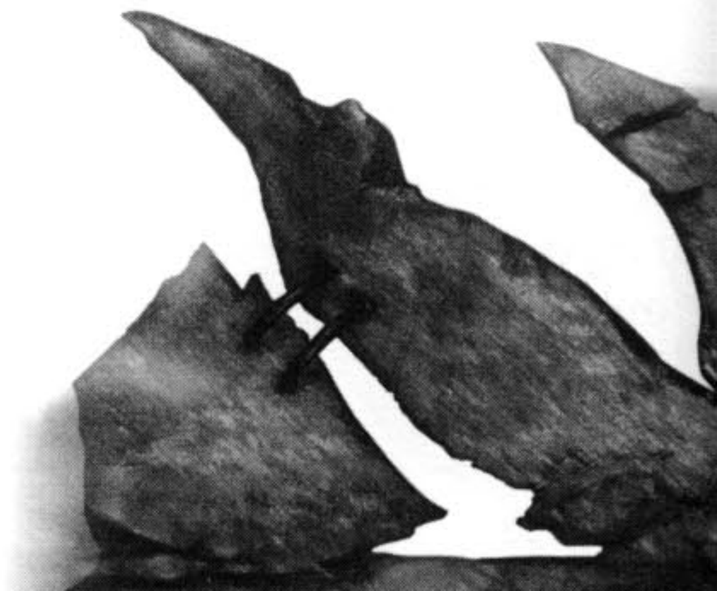
Gradés :
- 1 Bellatore
- 10 Commandores
- 100 Ardents
- 1.000 Flambeaux
- 9.000 Soldats

Commandores spéciaux :
- Othero, commandore de la troupe de Bâtisseurs
- Che Manégo, meneur de la troupe de Marcheurs

Forces spéciales :
- Garde des Purs : 10 Ardents, 100 Flambeaux, 900 soldats
- Troupe de Bâtisseurs : 350 soldats
- Troupe de Marcheurs : 200 soldats
- Clergé : 100 Prôneurs

Renfort hypothétique:
- Les Séides de Nah
- 20 Patriarches
- 180 Guerriers
- 300 Esclaves.

Effectif total :
Un peu plus de 11.700 hommes (12.200 en comptant les renforts de Nah)



Un Croisé

Il a fier allure, le Croisé de la Ville Mouvement. Du moins au début ! Certes, il est encombré, mais les miracles de l'ordre militaire semblent lui avoir laissé une relative liberté de mouvement, tout en lui conférant une certaine prestance.

Vu de loin et éclairée, la couleur générale de sa tenue se situe dans les tons brunâtres ou beiges. Elle varie en fait du brun foncé, pour les parties en cuir du costume, au bistre, pour les vêtements en tissu de rueg. Tous les Croisés sont coiffés d'un chèche, longue écharpe au teint châtaigne qu'ils enroulent autour de leur tête, jusqu'au dessus des yeux. Des "lunettes" - des bouts de verre sertis dans des lanières de cuir – sont généralement placées au niveau du front. Les Croisés ne les portent à leurs yeux que sur ordre de leur Flambeaux, généralement à l'approche d'une tempête de sable, de poussière grise ou autre vent chimique. Le reste du temps, les yeux nus sont découverts, pour favoriser au maximum leur acuité visuelle durement mise à l'épreuve dans les ténèbres de l'Obscur. Les filtres, d'une conception assez rudimentaire, sont en revanche portés systématiquement lors des marches dangereuses, sans nécessiter un ordre préalable.

L'uniforme proprement dit apparaît sous la forme d'une cuirasse de cuir bouilli de yak, portée par dessus une tunique en tissu matelassé, dont on aperçoit la couleur bistre au niveau des manches. Une broche dorée représentant le Soleil des Syrthes, symbole de la croisade, est fixée sur cette cuirasse, au niveau du coeur. Cette broche est commune à tous les Croisés, sans exception, y compris les plus hauts gradés. Même le détachement des Marcheurs, qui pourtant ne portent pas l'uniforme, se doit d'arborer cette fibule emblématique.

Un autre signe distinctif qui figure sur chaque uniforme est le grade, brodé sur l'épaule gauche. Le grade est constitué d'un soleil symbolique, un simple cercle, aux rayons plus ou moins nombreux en fonction de l'importance hiérarchique. Ainsi, un simple soldat n'a aucun rayon, alors qu'un Commandore en possède huit. Letho Gdanz, l'unique Bellatore, se distingue avec son soleil aux seize rayons.

Les mains des Croisés sont nues (si ce n'est le tatouage effectué lors du recrutement). Au niveau inférieur de leur tenue, les fantassins de la croisade portent des braies de la même couleur que leur tunique matelassée, un brun plus ou moins jaunâtre. Des portefaix de récipients de tailles diverses y sont fixés sur toute la longueur des deux jambes. La plupart des boîtes sont fermées et remplies d'outils et de fioles divers, mais certaines laissent dépasser les manches des pelles, pioches et piolets que transporte chaque soldat.

Sur l'avant bras gauche, le Croisé porte un petit bouclier métallique, peint en noir, avec en plein centre une représentation détaillée du soleil des Syrthes. A la taille, du côté gauche, un fourreau en cuir loge le Falchion, arme de base de la croisade.

Les articulations des fantassins sont recouvertes d'articules aux pointes acérées. Les pieds, enfin, sont chaussés d'épaisses bottes en cuir de yak, munies de fines lanières tressées qui s'enroulent autour des chevilles et remontent sur les braies jusqu'au niveau des mollets.

Cette description ne serait pas complète si l'on omettait de mentionner le matériel transporté sur le dos.

L'arme à deux mains, d'une part. Très longue, qu'il s'agisse d'une Balance ou d'un Fauchard, elle est fixée en travers du dos. A son extrémité pend une lampe à huile, solidement attachée. Mais surtout, le Croisé fantassin transporte son énorme sac à dos, d'un poids de vingt kilos environ, qui contient son paquetage au complet. Bien entendu, à l'approche d'un combat, le soldat lâche son sac à dos et ne conserve que ses armes et son bouclier.

Malgré cette unité recherchée, il va de soi que beaucoup de soldats ont fait de leur mieux pour respecter le code militaire, tout en conservant leurs propres vêtements. L'ensemble compose une armée un peu bigarrée, mais néanmoins crédible

.

Les Uniformes Spéciaux

Si les Croisés types sont vêtus de brun et de beige, on distingue quelques unités dont la tenue diffère. Au premier rang desquelles figure la Garde des Purs, dont le sombre uniforme est constitué de noir, d'anthracite et de gris. Ils ne portent pas de chèche mais un casque en fer. Ils sont également exemptés du port de leur sac à dos, transporté dans les chars d'amertume.

Les Prôneurs portent le même uniforme que les fantassins traditionnels, bien que légèrement simplifié (pas de portefaix ni de cordelière). La différence fondamentale vient du fait qu'ils enfilent par dessus une vaste toge claire, frappée du même soleil emblématique. Eu égard à leur rang, ils sont totalement dispensés de sac à dos.

Les Bâtisseurs, également, ont une tenue légèrement différente, principalement au niveau des couleurs qui varient du kaki au jaune foncé. Ils ne transportent pas non plus de sac à dos.

Les Marcheurs de Che, enfin sont les seuls autorisés à conserver leurs tenues d'origines. Ils doivent tout de même porter une broche du Soleil des Syrthes sur le poitrail, pour les identifier et éviter que des étrangers ne s'insèrent trop facilement au sein de la Croisade. Cette broche est le seul élément que l'on retrouve chez tous les Croisés, quel que soit leur grade ou leur rang.

Le Paquetage du Soldat

L'équipement d'un Croisé, dont bénéficient gracieusement les PJ au moment de leur "engagement", est très précis et commun à tous les soldats. La stricte discipline militaire n'autorise pas les disparités. Tous les PJ sont donc logés à la même enseigne. Ils devront porter un uniforme, et peuvent dire adieu à leur équipement traditionnel. Les Croisés les plus gradés ont néanmoins droit à certaines faveurs, que ce soit au niveau du choix des armes ou de la qualité globale du matériel.

Car pour des raisons économiques évidentes, l'équipement d'un soldat de base ne peut constituer le nec plus ultra en matière de qualité. L'indice moyen des équipements du Croisé adaptés à l'Obscur, par exemple, oscille autour de 2, et non pas 3, comme le matériel sophistiqué que l'on sait pourtant fabriquer. En dépit de ces concessions, l'équipement de cette armée de 10.000 hommes a coûté une véritable fortune, difficile à assumer, même pour un stallite de la taille de Phénice.

Passons en revue l'ensemble du matériel qui équipe un Croisé :

Tenue portée :

♦ **Chèche, autour de la tête**
Imperméabilisé, il tient non seulement la tête au chaud, mais la protège aussi des pluies acides, vents chimiques et autres agressions.

♦ **Lunettes**
Elles protègent les Croisés des fines particules charriées par les vents violents, notamment les tempêtes de sable ou de poussière grise.

♦ **Filtres**
Indice de protection I. Ils permettent de respirer lors des agressions de type brumes toxiques, vents chimiques ou poussière grise.

♦ **Distillateur**
Indice d'efficacité 2. Fourni avec deux petits flacons d'huile de rueg, il permet de boire sans danger l'eau distribuée ou récupérée.

♦ **Uniforme**
En cuir et tissu matelassé, sa couleur beige et brune lui confère d'excellentes propriétés de camouflage, même aux abords d'un stallite. La protection offerte au combat est d'indice 2.

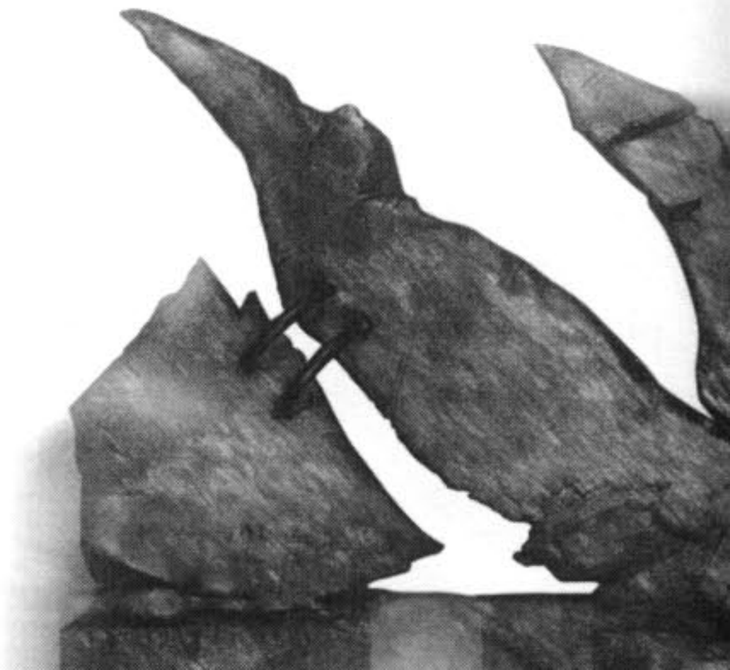
♦ **Grade**
brodé sur l'épaule gauche.

♦ **Broche du soleil des Syrthes**
épinglée sur la cuirasse.

Armes :

♦ **Armes de base**
Articules, Falchion, Fauchard ou Balance, deux grenades phéniciennes, sans oublier le petit bouclier en métal.

Les gradés se voient offrir un choix plus vaste. La Fortépée est donnée aux officiers supérieurs, Ardents, Commandores et, bien sûr, le Bellatore.



EQUIPEMENT

♦ Sac à dos
Il contient la plupart des équipements décrits ci-après.

♦ Tente individuelle
Sa forme évoque un tipi de type Marcheur.

♦ Couverture
En fourrure de Yak, elle confère une protection d'indice 2 contre le froid.

♦ Rations
Elles sont constituées de viande de rat séchée, de galettes à la farine de rueg et de racines, poudre de poix et champignons séchés, transformables en soupes après hydratation. Le Croisé dispose de 3 rations journalières en début de croisade, d'un indice de I. Les distributions de nouvelles rations font l'objet d'un cérémonial assez particulier (voir Matrice) ! Les rations des officiers sont de meilleure qualité.

♦ Récipients
Gourde de I litre en vessie de yak, emplie d'eau ; Escarcelle renfermant la solde : 20 Lux. Portefaix sur la jambe droite, contenant des piolets, de petites pelles, des pioches, et d'autres outils. Cordelière contenant des flacons d'huile de rueg, deux grenades phéniciennes, et réserves de soufre pour le briquet.

♦ Raquettes
pour progresser sur les terrains neigeux ou sablonneux.

♦ Lampe à huile
pour éclairer les alentours du Croisé. Elle n'est que faiblement éclairée lors des marches de groupe, sa puissance est réglée à un niveau nettement plus puissant pour les missions isolées.

♦ Briquet à soufre

♦ Rasoir
On notera qu'un fantassin Croisé est responsable de son équipement, dans son moindre détail. Les Flambeaux effectuent d'ailleurs régulièrement des inspections de paquetage. Celui dont l'équipement n'est pas complet est aussitôt puni. On commence par lui prendre sa solde, puis, on diminue durant quelques jours ses rations alimentaires de moitié. Il peut, enfin, être redevable de services d'intérêts général, établis en fonction de l'importance du matériel égaré. Certains soldats se voient ainsi condamnés à une ou plusieurs semaines de " galères " à l'intérieur du Léviathan. Il s'agit, bien entendu, du mécanisme de rame installé au sein du cuirassé, et dont les soldats ignorent l'existence au départ de la croisade. Rappelons que le pire des châtiments, en principe non applicable pour une simple perte de matériel, est la crucifixion, sanction ultime que seul Letho est habilité à prendre.

LA MONTÉE EN GRADE

Cette campagne est conçue pour que les PJ, partant de la base au début de l'histoire, accèdent sur sa fin au plus haut niveau de commandement. Ainsi, leur statut va être amené à évoluer très rapidement, pour un temps limité à la campagne. C'est pour cela que nous parlerons plutôt de grade, pour ne pas créer d'amalgame. Cette ascension est d'autant plus cruciale qu'elle va entrer en collision avec la prophétie du Phénix, pouvant faire d'un des PJ un élément clef de l'aboutissement du scénario.

Les PJ vont donc construire petit à petit leurs légendes personnelles, qu'en tant que Meneur de Jeu, vous devrez traduire par une augmentation du grade. Cette montée se fera au fil des événements (faits d'armes héroïques, sauvetage du pont de Silice, du ravitaillement, chasse aux Urikans etc.), et au gré des rencontres avec Othero, la Baronne, Aton... Jusqu'au couronnement que seront les rencontres avec Letho et L'Hermine.

Cette reconnaissance se traduira de façon très concrète : par exemple dans la nourriture et l'équipement que leurs nouveaux grades leurs confèreront. Cette progression dans la hiérarchie militaire n'est pas vraiment rigide : s'ils passent de soldats à Flambeau, jusqu'à devenir Ardents (ce qui leur ouvrira les portes du Léviathan), ce ne sera pas pour autant qu'ils commanderont Cohortes ou Phalanges. Nous avons, au contraire, veillé à leur laisser une assez grande liberté d'action.

Le grade atteint lors de la campagne sera modéré une fois celle-ci achevée, même si l'on peut légitimement penser que leur statut à Phénice sera augmenté d'au moins un niveau s'ils sortent victorieux de la Croisade.

DE L'INTÉRET DE MONTER EN GRADE

Prendre du galon, au sein de la croisade, offre de multiples intérêts, qui ne se limitent pas à simplement commander des hommes. La qualité du matériel offert, le choix des armes, la saveur des rations, tout s'en ressent. Les PJ, qui vont passer du statut de simple trouffion à celui de héros (si tout se passe bien pour eux) le constateront d'autant plus.

Le premier avantage de monter en grade se traduit au niveau alimentaire. Alors que les rares morceaux de viande inclus dans les rations des soldats sont de peu ragoûtants filets de rats séchés, les Flambeaux ont droit à de bien plus fréquents et plus gros steaks de voulpes. Les Ardents, eux, se voient servir des côtes de Razorbacks grillées. Quant aux Commandores et au Bellatore, ils ont le privilège suprême de savourer de la viande de yak, cuisinée chaque jour différemment, qui plus est.

Le matériel utilisé par les gradés est, lui aussi, de meilleure qualité. Ainsi, les filtres des Flambeaux possèdent un indice de protection de 2, qui passe à 3 à partir du statut d'Ardent. De même, l'indice d'efficacité des distillateurs, habituellement de 2, passe à 3 à partir du statut d'Ardent.

Pour ce qui concerne les armes, enfin, ce n'est pas au niveau de la qualité, heureusement, que les privilèges s'affirment, mais au niveau du choix. Plus on grimpe dans la hiérarchie militaire, en effet, plus le choix des armes est vaste.

Les armes de base du Croisé sont, on le sait, un Falchion, des Articules (choix est laissé quant à leur nombre et leur emplacement), deux grenades phéniciennes, un petit bouclier en métal et une arme longue : soit un Fauchard, soit une Balance, au choix du fantassin. En fonction de la promotion verticale, on accède à un choix d'armes de plus en plus sophistiquées :

Flambeau

En plus des armes de base, il se voit gratifié d'une grenade phénicienne supplémentaire.

Ardent

Idem Flambeau. L'Ardent dispose d'une grenade phénicienne supplémentaire (soit quatre au total) et d'une Arbalète de Poing. Il peut, en outre, choisir une arme parmi les trois suivantes : Entrailleur, Palache ou Flambergue.

Commandore

Idem Ardent. En plus de cela, le Commandore se voit remettre une grenade phénicienne supplémentaire (soit cinq au total), une Fortépée et un pistol à rueg avec vingt munitions.

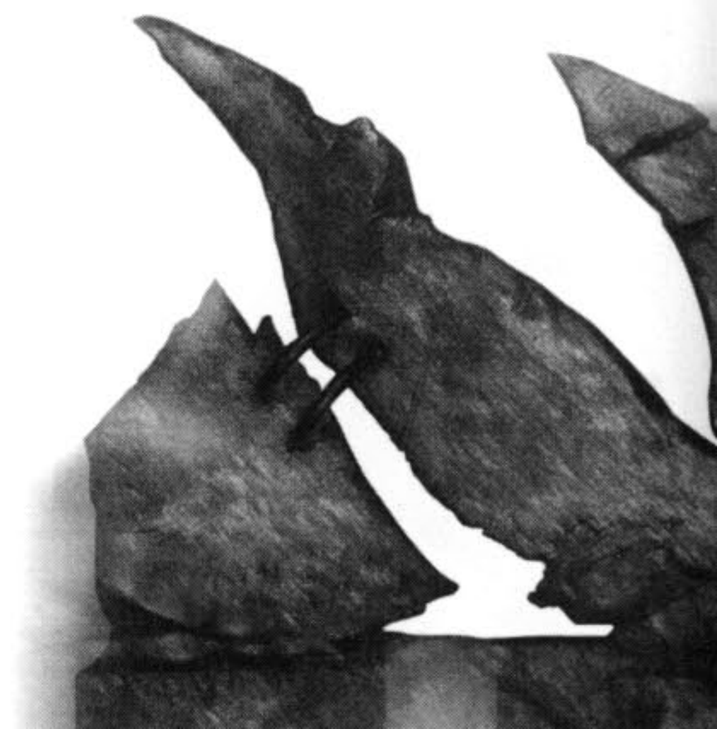
On notera qu'un des chars d'amertume est rempli d'armes, dont un grand nombre de mousquets à rueg. Ces derniers sont avant tout destinés aux Croisés ayant le privilège d'être désignés par Letho comme fusiliers du Léviathan. Placés derrière les sabords du Léviathan, les fusiliers se voient attribuer un mousquet à rueg chacun.

N'oublions pas, pour conclure, qu'un statut élevé confère d'autres petits privilèges, pas forcément quantifiables, mais qui soulagent grandement le dur quotidien d'un Croisé. Ainsi, par exemple, les Flambeaux ne sont plus tenus de porter eux-mêmes leurs propres pioches, piolets, et pelles. Ils sont dispensés, en outre, de travaux manuels, comme ceux qui consistent à planter les tentes ou installer les édifices et les barricades de protection de la Ville Mouvement lors des bivouacs. Ils doivent en revanche continuer à transporter leur propre sac à dos. Cette contrainte disparaît à partir du grade d'Ardent, dispensé lui aussi, bien entendu, des travaux d'intérêt général.

En plus de tous ces avantages, les Commandores (et le Bellatore, bien sûr) dorment non pas dans une tente mais directement à l'intérieur du Léviathan, dans un lit et une véritable chambre. L'Ardent, quant à lui, s'il ne bénéficie pas d'un tel confort, dort tout de même à l'intérieur d'une carriole individuelle, plus chaude, plus intime et moins humide qu'une tente de fantassin.

La solde est le dernier élément qui distingue ostensiblement les gradés. Sauf que cette solde est globalement ridicule et surtout, elle n'est remise qu'une fois de retour à Phénice... Et encore, il faudra que la victoire soit belle pour être assuré d'être payé. Virtuellement, la solde mensuelle d'un soldat est donc de 10 Lux. Celle d'un Flambeau passe à 30 Lux. Un Ardent se voit rémunérer de 100 Lux chaque mois. Quant aux Commandores, ce sont 1000 Lux qui emplissent mensuellement leur escarcelle.

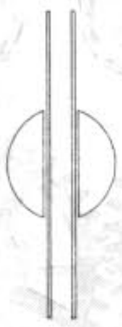
Pour de simples questions d'éclairage, dix lux sont remis aux PJ lors de leur intégration dans la meute du Grognard : "C'est ta première solde!". Cela, n'en doutons pas, devrait ravir les joueurs, rémunérés en plus d'accompagner les voeux de Solaar.



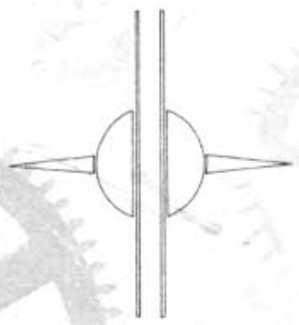
LES GRADES

Inspirés du logo du Soleil des Syrthes, les dessins des grades ont été conçus pour rappeler l'objectif de la croisade, à savoir ramener la pure lumière du soleil sur un stallite menacé par l'Obscur. Ils se devaient, également, d'être simples et rapidement reconnaissables. On constate ainsi que les symboles stellaires, Soleil des Syrthes et grades, se retrouvent absolument partout. Tatoué sur le dos de la main des soldats, épinglé sur leur cuirasse, brodé sur leur épaule gauche, peint sur leur bouclier... Letho espère ainsi créer un symbole et une identité forte auxquels se rattacheront les Croisés dans les moments durs. Il n'ignore pas que rien ne serait pire pour leur moral que d'avoir l'impression qu'ils errent sans cause précise.

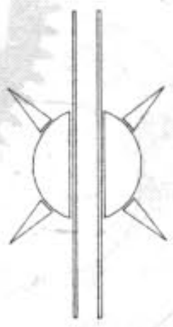
Le grade du Croisé se présente donc comme un dessin extrêmement simplifié de soleil, un cercle brodé, avec plus ou moins de rayons, en fonction de l'importance hiérarchique.



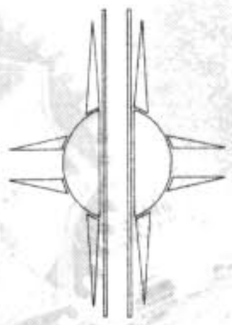
Soldat
Simple cercle brodé. Aucun rayon.



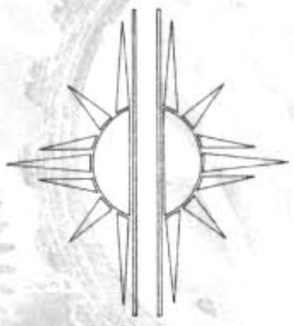
Flambeau
Cercle brodé, deux rayons horizontaux, un à gauche du cercle, l'autre à droite.



Ardent
Cercle brodé, quatre rayons en croix autour du cercle.



Commandore
Cercle brodé, huit rayons équidistants en soleil autour du cercle.



Bellatore
Cercle brodé, seize rayons équidistants autour du cercle.

LES COMPAGNONS CERBERES

Pour cette croisade, Letho a décidé de faire appel aux meilleurs Maîtres Cerbères de Phénice, eux-mêmes ayant dressé des Cerbères de guerre particulièrement redoutables. Avant le grand départ, chaque Meute s'est ainsi vu offrir la possibilité d'intégrer un Cerbère dans ses rangs. Si, au sein de la Meute des PJ, il y a un personnage Nourrisseur, c'est à lui qu'on propose par défaut ce compagnon. Libre au PJ d'accepter ou de refuser la proposition. Le Flambeau Grognard, pour une fois, n'interviendra pas dans cette décision. Si aucun PJ ne souhaite commander un Cerbère, leur Meute n'en aura tout simplement pas.

CERBERE DE GUERRE

Il s'agit d'un Cerbère encore plus monstrueux que ceux que l'on a l'habitude de rencontrer dans Phénice. Les Cerbères de guerre sont impressionnants non seulement pour leur corpulence et leur musculature noueuse, mais aussi du fait de leur effrayante " armure " cloutée, qui leur confère un aspect de tueur. Bien supérieurs dans tous les domaines aux Cerbères traditionnels, ils ont suivi un entraînement spécialement adapté au combat, apprenant notamment à se servir des pointes métalliques qui leur recouvrent la tête et les épaules.

CERBÈRE DE GUERRE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Grimper 2, Esquiver 3
- FORCE 3 / Forcer 2, Porter 3
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 5 / Observer 3, S'orienter 4, Surveiller 4, Nyctalope 3
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 3

Armes	Dommages
Morsure	+3
Griffes	+2
Pointes	+2
PROTECTION	Cuir épais 1
VIE	14
ENERGIE	4

Remarque : En terme de règles, considérez que les Pointes constituent une seconde attaque, avec un modificateur au Potentiel de combat réduit de 3 dés, tel que décrit p.71 du livret I de Dark Earth.

Les Autres Animaux

Les Urs et les Yaks sont les seuls autres animaux à faire le voyage vers Istan et Nople. Ils sont plus particulièrement chargés de tracter les chars d'amertume, charrettes ou carrioles. Mais les Urs peuvent aussi être utilisés comme montures individuelles. Comme ils sont soumis à rude épreuve, les animaux fatigués sont emmenés à l'intérieur du Léviathan pour être soignés ou pour se reposer. Leurs prédécesseurs dans le parc à bestiaux les remplacent alors jusqu'à ce que les animaux fatigués soient à nouveau frais et disponibles.

DONNER DES ORDRES AUX CERBÈRES

Si un PJ a accepté de prendre un Cerbère sous sa coupe, il lui faudra se faire obéir pour que ce dernier soit utile.

Le Cerbère a été dressé pour comprendre la plupart des ordres qu'un humain peut donner à un canidé. Chaque fois que le PJ donne un ordre, à vous, MJ, d'évaluer si l'ordre est simple, moyen, ou complexe. A partir de là, faites procéder au test suivant :

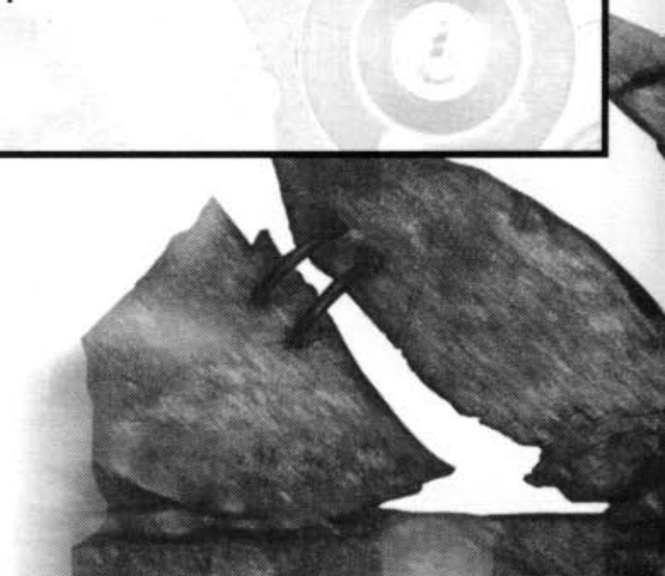
Test de Survie + Cerbère. Seuil de réussite = 1 à 3 selon la complexité de l'ordre.

Exemple :

- *" 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/Cerbère, il peut se rabattre sur un test de Communication + Empathie. Mais tous les seuils de réussite se voient alors attribuer un malus de +2 (*Exemple : un ordre simple requiert 3 succès*).

N'oubliez pas qu'un Cerbère n'est pas un robot obéissant au doigt et à l'oeil, mais un être vivant et relativement intelligent. Parfois, il adoptera des attitudes apparemment aberrantes pour les humains. A vous d'imaginer également les réactions qu'il pourra avoir lorsqu'il n'aura pas compris l'ordre donné.



MATRICE

La belle rigueur de l'armée phénicienne, telle que nous venons de vous la décrire, est un idéal que les Commandores auront bien du mal à maintenir... Voici en quelque sorte la véritable description de la Croisade : une série de situations dont vous pouvez vous inspirer pour mettre en scène la vie de la Ville Mouvement.
Nous avons tenté de tenir compte du délabrement progressif du moral et du matériel : toutes ces saynètes sont présentées de façon à progressivement faire empirer l'ambiance. Le moment principal de fracture, de basculement vers un quotidien de cauchemar, se situe à la fin de l'épisode 5 (soit après l'attaque de la Légion des Damnés et l'abattement du cyclone sur la colonne).

A la Soupe !

S'il est un moment qui ritualise la vie des Croisés, c'est bien la soupe. Il y a un repas chaud par jour, servi le soir : on voit alors de longues queues se former autour des chaudrons-carioles des Nourrisseurs. Dans les marmites, un rata certes chaud, plus ou moins épais, dont on devine que les épices sont là pour masquer le manque de fraîcheur et de goût véritable. Mieux vaut être servi parmi les derniers si on veut croiser un des bouts de barbaque qui traîne dans le fond... au risque de ne rien avoir. C'est qu'on ne peut pas vraiment parler d'abondance : à cette tambouille, s'ajoute la ration du lendemain, qui sera mangée en marche (un pain de rueg, un bout de viande boucanée... au début). Faut avoir de la discipline pour ne pas la dévorer le soir même.

La Ville Mouvement va connaître des disettes : au mécontentement des hommes quand, à la qualité et à la quantité, s'ajouteront les débordements dus à une faim tenace. D'engueulades autour du chaudron, on passera à des rixes, entre Croisés, puis avec les Nourrisseurs. La loi du plus fort pourra s'imposer, si les Flambeaux n'y prennent garde, dans les meutes : les plus faibles se devant de livrer leurs rations. De véritables émeutes peuvent également avoir lieu lors de ces distributions. Les Nourrisseurs auront aussi à défendre le bétail de trait dont ils s'occupent, et qui semblera par moment mieux servi que les hommes.

La Migration des Rats

Dans ce contexte, les innombrables rats qui suivent la Ville Mouvement pourront passer à un moment ou un autre pour une bénédiction. N'hésitez pas à régulièrement les mettre en scène. Ils se promènent sur les Croisés endormis. Ils poussent l'audace à chiper la bouffe dans les écuelles. Ils se baladent, après les combats, dans les charniers, repus des cadavres en décomposition. Porteurs possibles d'épidémies, les rats sont nonchalamment chassés par les Croisés : ça en devient un jeu, en jetant son coutelas, d'un coup de botte, de les tuer. La faim aidant, les plus habiles à ce jeu les traqueront autrement plus sérieusement.

Barricades & Tours de Garde

A chaque arrêt de la Ville, des pieux de basalte transportés dans certains chars d'amertume sont disposés aux alentours des bivouacs, alors que les Cohortes creusent de profondes tranchées - à la fois pour évacuer les pluies possibles et pour se protéger d'éventuels animaux en maraude. Ce rempart profite de la disposition des vaisseaux et des chars, et de la couronne de lumières créée par les feux de camps. Ceux-ci sont placés en périphérie du campement, le coeur de la Ville Mouvement à l'arrêt étant nettement moins éclairé.

Les PJ auront le droit, comme les autres, à leurs tours de garde. Ces derniers font l'objet d'intenses tractations (en lux les premiers jours, puis uniquement en nourriture), pour s'éviter ces longues heures de veille qui font suite à d'épuisantes journées. Creuser les tranchées est tout aussi pénible : on en est boueux jusqu'à la tête, ce qui vaut d'inévitables remontrances de la part des Flambeaux et des Purs.

L'Appel

Tous les soirs, Commandores, Ardents et Flambeaux procèdent à un appel. L'information remonte de meute en cohorte en phalange... Il y aura les premiers jours quelque chose d'incongru dans cet appel : leur Flambeau n'aura pas quitté les PJ d'un pouce, et le voir hurler leur nom à quelques centimètres de leurs tympans devrait passer pour une belle aberration. Mais c'est après la bataille et pour endiguer les désertions que le système est valide : de grotesque, la cérémonie passera au sinistre. Evidemment, sécher l'appel est interdit et sanctionné.

Beuveries

Cela peut surprendre au premier abord, mais les cales du Léviathan contiennent pas mal de tonneaux d'alcool de rueg, une gnôle particulièrement sévère. Nulle bonté d'âme derrière ça : les puissants savent à quel point l'alcool peut faire tenir les hommes dans l'épreuve, si ce n'est pour les motiver, au moins pour qu'ils ne craquent pas. De même, une courte rasade avant les combats est censée mettre du coeur au ventre... Lors des moments les plus pénibles, les dames-jeannes tourneront de Croisé en Croisé de façon presque permanente. De quoi reposer les inconscients tourmentés... Le soir, autour du feu, ça vire vite à la beuverie, surtout que l'ambiance est au viril : ce sont de vrais défis à savoir qui s'écroulera le dernier. Qu'on gagne ou qu'on perde, qu'importe, puisque on s'écroule, ailleurs.

Attention : l'alcool ne coule quand même pas à volonté, et ce sont les Flambeaux qui jugent si leurs hommes le méritent ou non (il faudrait pour quotidiennement contenter tant d'hommes des citernes entières : la distribution d'alcool est une fête ou un soutien attendu). Et la méthode a son revers de médaille : de nombreuses bastonnades ont lieu une fois les Croisés ivres... Les Nourrisseurs finiront de toute façon par réquisitionner l'alcool pour les besoins des infirmeries de campagne.

LE DÉFI DE BEUVERIE

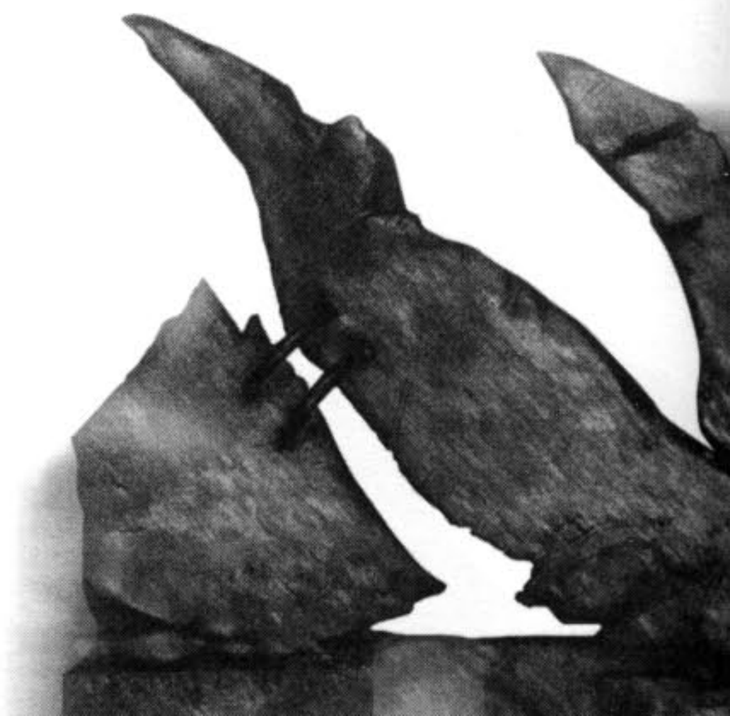
Les règles, très simples au demeurant, mettront de l'ambiance autour de votre table, au fur et à mesure que les quantités absorbées se feront litres et qu'il faudra désigner le champion du jour.

Au début, chaque participant commence par boire une bonne rasade d'alcool de rueg (soit environ une demie gourde, près d'un demi-litre !). Le personnage doit immédiatement effectuer un test de Résistance + Endurer. Le seuil de réussite est fixé à 2 pour cette mise en condition. Si le PJ réussit le test, il peut continuer à boire. S'il échoue, il s'effondre et s'endort sur place.

Pour chaque rasade supplémentaire, on procède au même test, mais le seuil est augmenté d'une réussite, passant donc à 3 pour la deuxième rasade, à 4 pour la troisième, etc. Dès qu'un personnage échoue, il rejoint les rangs des ronfleurs. Le dernier personnage à réussir son test de Résistance + Endurer au seuil requis est le vainqueur peu glorieux de ce défi d'ivrognes.

Chansons & Chants de Guerre

"Allons, marchons, les gueux ! Partons vers d'autres cieux, Ripaille ou ventre creux, Cela importe peu. Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu..." Les chants de marche et de guerre vont être monnaie courante : ils vident les esprits, ils scandent la marche et sont censés unir la meute... N'hésitez donc pas à truffer la croisade de ces refrains. Des chants religieux peuvent aussi être entonnés, lors des cérémonies funéraires ou de grandes messes revigorantes... Et puis le soir, ce sont des chansonnettes des faubourgs de Phénice qui peuvent résonner dans les coeurs. Un PNJ (ou un PJ) doué pour la rime peut accéder à une belle popularité en tenant



une chronique chantée de la Croisade. Mais attention : les militaires veillent, et des chansons peuvent être interdites si elles sont trop subversives ou si elles manquent de respect envers les chefs.

Dormir

On dort à même le sol, qu'il soit trempé ou non, dans un froid persistant que les couvertures et les bâches qui font office de tentes individuelles ont du mal à arrêter (plusieurs Croisés les abandonneront, préférant se serrer les uns contre les autres pour profiter de la chaleur humaine). On l'a vu, les feux de camps font office de rempart de lumières à la périphérie du campement, et il n'y a pas assez de combustible pour réchauffer chaque meute. Pas facile non plus de fermer l'oeil dans le brouhaha des troupes (la fatigue aide bien quand même). Les Croisés ont aussi pris l'habitude de s'endormir sur leur paquetage, pour éviter que rats ou voleurs ne s'emparent des rations de nourriture... (ce qui peut arriver aux PJ négligents). Quelques vastes ruines, héritées de l'Avant, viendront certains soirs améliorer les conditions de sommeil. La Ville Mouvement pourra aussi dresser le campement au pied d'un monastère bleu ou d'un antique luciphore tombé en désuétude...

L'Emprise de la crasse

Si les gradés seront attentifs les premières semaines à la propreté des uniformes et des soldats, l'exigeance ne pourra être de mise bien longtemps. Irrémédiablement, les uniformes se détériorent, les gueules se font barbues et chevelues. Les Croisés ne disposent que d'une seule tenue, qui doit leur faire quatre mois, et n'ont pas de point d'eau où se laver... Les odeurs suivent et tout ce petit monde va finir par puer autant qu'un yack. Seuls les Purs maintiendront un simulacre de prestance...

"La Croisade de La Ville Mouvement" est d'ailleurs emplie d'odeurs : celle lassante et rebutante de la tambouille, celle inoubliable des charniers (que ce soit après la bataille ou avec les Urikans), celle du feu et des immolations, mais celles aussi de la terre humide et des grands espaces, inconnues des Célestes. Le Léviathan est, lui aussi, plein d'essences particulières, renfermées dans la carcasse de métal. Les émanations du Shankr ont aussi leurs particularités : Shankréatures et Algue Tueuse puent littéralement la mort.

LE CHANT DE GUERRE DE LA CROISADE

Le chant officiel, un Kyrie que les Croisés se doivent de connaître et de chanter en coeur, a été composé par Letho Gdanz en personne. En voici les paroles.

" Allons, marchons, les gueux !
Partons vers d'autres cieux,

Ripaille ou ventre creux,
Cela importe peu.

Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu. "

" Le chemin est rugueux,
Les ennemis, nombreux,

Mais rien ne nous émeut
Ni l'Obscur ni le Feu.

Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu. "

" Si nous n'avons qu'un voeu,
C'est bien d'être de ceux

Qui, du stallite des pieux,
Bouteront les Ténébreux.

Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu.

Latrines

A chaque arrêt, il faut creuser les latrines, une immense fosse au bord de laquelle se relayent les Croisés pour pisser et chier. Légèrement mises à l'écart (mais contenue dans les remparts de fortune), selon le vent (en espérant qu'il ne tourne pas la nuit durant), les latrines sont une pestilence qui vire au âcre tellement elle est forte... Il n'est pas rare de voir des malheureux déraper dans la fosse, ne serait-ce qu'en la recouvrant de terre au fur et à mesure de la nuit. Humiliation suprême : y être jeté un soir de beuverie...

Les Rencontres

La Ville Mouvement peut croiser la route de pas mal de monde - on ne voit qu'elle dans l'Obscur. Il peut s'agir d'adaptés, de tribus nomades, de réfugiés fuyant, hagards, Istan... Il y a là quelques scènes à générer, un soir de garde par exemple pour les PJ. Une série d'ombres qui se profile, l'alerte est donnée et la rencontre vire au massacre. La présence de femmes dans la caravane peut encore plus faire dégénérer la situation, à moins que les PJ n'arrivent à s'affirmer...

Le long de la route, vous pouvez aussi disposer de ces signes que l'Obscur affectionne tant : des ossements humains, des restes rongés d'équipements de Marcheurs et ainsi de suite.

Léviathan et Chars

La Ville Mouvement a une pulsation, un coeur qui bat plus ou moins vite selon l'allure des troupes : c'est la soufflerie du Léviathan. Elle est comme le bruit de pas d'un géant, et les halètements de la machinerie vont devenir si familiers que si, d'un coup, ils s'arrêtaient, ce sont des milliers d'hommes qui suspendraient leur marche, figés dans l'inquiétude. Au-delà le Léviathan, juggernauts, chars d'amertumes, percevents, brisants et caravelles peuvent servir à nourrir pas mal de moments : ils s'embourbent, il faut alors les déloger; les bêtes de trait peuvent s'emballer, fonçant en aveugle sur une meute; un canon, un ballot peut se détacher, s'écroulant de façon tout aussi meurtrière. Dans ce dernier cas, on verra le Croisé en charge du vaisseau être sévèrement sanctionné, et ce même si - par exemple - il a malgré tout réussi à éviter la catastrophe. Bref, il n'est pas rare de voir quelqu'un coincé sous l'une des machines, hurlant à la mort... Il faut aussi voir le travail des Bâtisseurs, plaçant devant les vaisseaux les charges et les mines qui vont permettre de faire disparaître les obstacles : un travail à haut risque (les explosifs ne sont guère sûrs, les éclats peuvent être dévastateurs etc.).

Marches Forcées

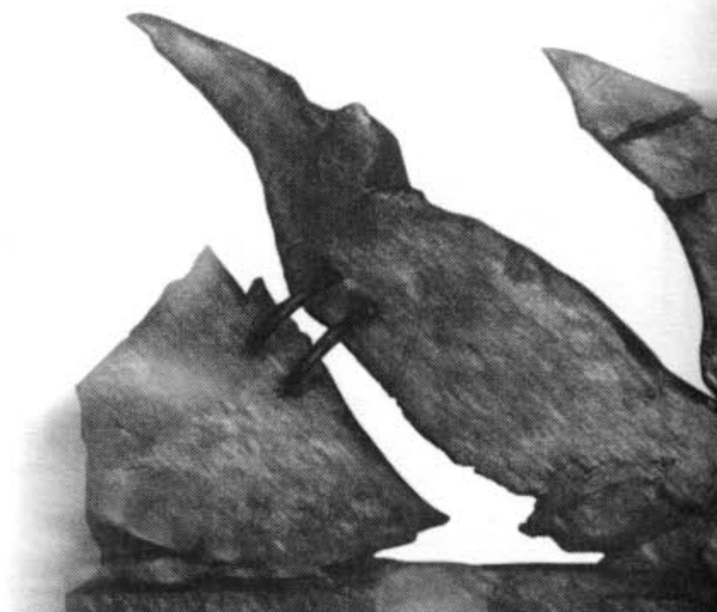
Pour calmer et mater les esprits, ou parce qu'il est grand temps d'arriver à Istan & Nople, vous pouvez faire vivre la Croisade au rythme d'une marche forcée. Le signe annonciateur en est l'accélération de la rythmique du Léviathan. Plusieurs jours durant, il n'y a pas de bivouac installé, juste une heure ou deux de sommeil accordées... On mange alors froid, on ne sent plus son corps, on voit ses compagnons s'écrouler de fatigue, piétinés par la suite, jusqu'à ce quelqu'un se décide à jeter le malheureux dans une caravelle – " ah non, lui c'est pas la peine, il est mort... "

Les Abandons

Les blessés vont poser un problème aux Commandores, suite à la Bataille et aux escarmouches. Que faire de ceux qui ne peuvent plus marcher ou de ceux qui ralentiraient la bonne marche de la Croisade ? Les placer dans les chariots qui se vident alors que Ville avance ? - On les réserve aux armes récupérées. A plusieurs reprises, on pourra donc voir l'armée abandonner, dans des ruines, une caverne, un monastère, ces contingents de laissés pour compte...

Horlas & Proneurs : les raisons de tenir

Régulièrement, les PJ pourront assister aux harangues de la centaine de soldats-prôneurs disséminés dans les troupes. Ils réconfortent, ils expliquent l'étrange volonté de Solaar, ils donnent du sens aux sacrifices, ils distribuent les absolutions... On voit



des Croisés se lever à leur approche, parfois esquissant le geste de les frapper, d'autres fois, l'un se jette à leurs pieds et se met à sangloter nerveusement. Les Prôneurs sont des confidents, ceux à qui ont peut confier sa détresse et sa folie. Ils ont en tout cas forts à faire : plus on approchera de Nople, plus des idées et des tentations Horlas se feront communes (les Horlas prônent la Rédemption, et considèrent que l'homme n'a pas sa place sur Sombre Terre - ils sont assez proches du Konkal). Les Horlas sont presque invisibles : ils ont si peu à faire pour prêcher le renoncement et le désespoir... Bien des Croisés s'approprieront ce discours en en ignorant l'origine.

Suicides & Immolations

A la recherche du bonheur ou du salut, en quête d'un abrègement de leurs souffrances, certains Croisés en viendront à se suicider. Les officiers, les Prôneurs feront tout pour endiguer ce qui peut devenir un phénomène viral... L'influence de la pensée Horla se fait donc bien ressentir (surtout sur la fin de la campagne) et les prosélytes dévoués à la secte iront jusqu'à "promouvoir" l'immolation. Un brasier bref, comme une lueur, qui annonce l'incendie des âmes... Le meneur peut ainsi conclure la descente aux enfers, puis l'adhésion aux dogmes Horlas d'un des PNJ qu'il aura pris le temps de mettre en scène. Ces histoires de suicides peuvent aussi, à l'occasion, devenir une couverture efficace pour maquiller un crime.

Culte du Chef et du Guerrier

A l'opposé de ces idées, la Croisade s'anime d'un véritable culte du chef et du guerrier. Letho Gdanz, les Commandores (et surtout la Baronne Cascatelle qui, contre toute attente, a les guerriers les plus dévoués à sa cause) en sont les premiers bénéficiaires. Mais dans chaque troupe, les vrais guerriers sont reconnus, et des codes d'honneurs se dessinent (au point par exemple de ne pas regretter l'absence d'armes à feu : "c'est à l'épée qu'on combat"). Les plus valeureux de ces meneurs accèdent d'ailleurs rapidement aux places de Flambeaux laissées vacantes par les combats, et il n'est pas rare de voir des officiers démis de leurs fonctions au profit d'un soldat plus charismatique... Ce culte du guerrier impose ses règles : achever les blessés, avoir le courage de se tuer si on se sait "touché par les ténèbres" etc.

La Place des femmes

Un bon dixième des Croisés sont des femmes. Ni cantinières, ni infirmières (ce sont là des postes dévoués aux Nourrisseurs), elles sont bien l'égal des hommes, si ce n'est que les rapports de forces sont parfois à leur désavantage... Des histoires d'amours, des jalousies, des tensions naissent évidemment de cette présence. Certaines de ces romances sont belles à en pleurer, d'autres moments sont vils, mesquins, petits : un bon réservoir d'histoires pour le Meneur.

Les Fouineurs (désertions)

La grande majorité des Croisés a été recrutée, par un consentement inconséquent ou de force, parmi les Fouineurs de la Première Marche. L'encadrement disciplinaire ne convient pas à tous, l'avancée dans l'Obscur est loin de l'aventure racontée à Phénice, et la sensation d'avoir été floué, méprisable chair à charnier, en étreindra plus d'un... Le mépris - ancestral - des Gardiens du Feu envers la Fouine ne viendra rien arranger... Il peut être intéressant pour le meneur de maintenir dans la Ville Mouvement le vieux clivage phénicien : les Fouineurs n'ont pas la langue dans leur poche, les Purs ont la main lourde... Le paroxysme de cette confrontation a lieu lors des tentatives de désertion. Impitoyablement, les Purs traquent les fuyards et tentent de les ramener : les "traîtres" sont alors crucifiés devant tous. Les officiers n'hésitent pas à rappeler à chacun d'autres vérités : hors de la Ville Mouvement, l'Obscur règne et rattrapera de toute façon les déserteurs (ils n'hésitent pas à en rajouter dans les descriptions presque mythologiques). Et surtout : il est inutile de croire qu'on peut rentrer dans Phénice alors qu'on a sur la main le Soleil des Syrthes.

Tensions & Dérapages

On le voit les tensions qui animent la Croisade et les PNJ que vous inventerez sont très nombreuses. Dans la folie de la guerre, grâce au dissimulateur Obscur, grâce à une loi du silence qui rejoint celle du plus fort, bien des comptes meurtriers vont se régler. Il faut bien comprendre à quel point la haine et l'honneur, la violence et la rage, sont exacerbés par les conditions de vie. Les raisons des vendettas et des crimes qui peuvent avoir lieu sembleront certaines fois ridicules. Parfois, cela semblera juste.

Après la furie, l'explosion de violence, de la bataille contre la Légion des Damnés, la folie va s'ajouter à ces tensions. Ils sont de plus en plus nombreux, ceux qui divaguent, ceux qui se réfugient dans des obsessions qui leur permettent de tenir, ceux qui craquent et perdent pied. Le carcan militaire ne fera que se resserrer pour tenir dans les limites du raisonnables tous ces traumatismes.

Les Cales du Léviathan

Pour régler quelques uns de ces conflits, pour ne pas laisser impunis les débordements les plus flagrants, Purs et Officiers disposent d'une prison : les cales du Léviathan, où les fortes têtes s'épuisent à ramer pour faire avancer l'énorme vaisseau amiral. L'endroit est considéré comme infernal : peu de gens en sont ressortis - épuisés de toute façon, souvent trop faibles pour pouvoir parler -, mais ça a suffit pour créer une peur bleue d'une telle condamnation.

Parmi les râles et les gémissements, le ballet des Nourrisseurs s'entament. Ils sont accompagnés par des Purs, qui ont la sinistre mission d'achever ceux qui de toute façon mourront dans quelques heures... Une infirmerie de fortune s'élève : on y ampute, on y crie, l'hygiène est inexistante, les Nourrisseurs sont des bouchers harassés... et à quelques mètres de là, on prépare le bûcher, la sépulture de flammes, que les Prôneurs béniront.

Apres les Batailles

Sur les morts, les plus jeunes des soldats récupèrent, délogent tant bien que mal les cristaux phéniciens et les broches reprenant le Soleil des Syrthes. Tout ça part dans le Léviathan, et les comptes seront ajustés à l'appel du soir. Les armes sans guerrier sont aussi entassées, soit dans un char maintenant vide de nourriture, soit dans l'armurerie du Léviathan.

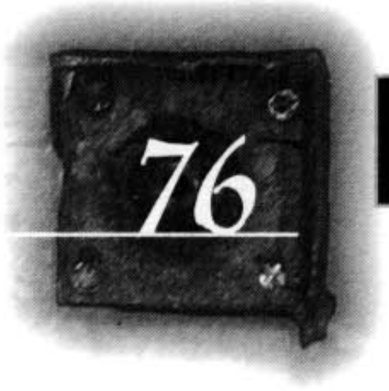
Contaminations

Les PJ devront compter sur eux-mêmes pour panser leurs plaies. Les Nourrisseurs sont débordés, ils n'ont pas de matériel adéquat, et ils amputent et cautérisent à tour de bras. La Ville Mouvement est aussi secouée par des vagues paranoïaques touchant aux épidémies et aux contaminations. Aux premiers symptômes d'une crachetou, d'une assèche, on rejoint la colonne d'éclopés qui sera condamnée à rester dans l'Obscur, en attente d'un hypothétique secours. Pour ce qui est de la gale, là, rien à faire : tant de Croisés l'ont déjà... Les Nourrisseurs décréteront quand même une guerre aux rats, préconisant de ne pas les manger et de jeter les cadavres dans les latrines... La vraie peur naîtra de l'Archessence Sombre : après la lutte contre la Légion des Damnés, tous vivront dans l'angoisse d'être touchés par la nuit, et nombre de cas se déclareront. Gare à ne pas se montrer trop agressif, au risque d'être accusé dans ces moments de contamination, et d'être sur le champ exécuté...

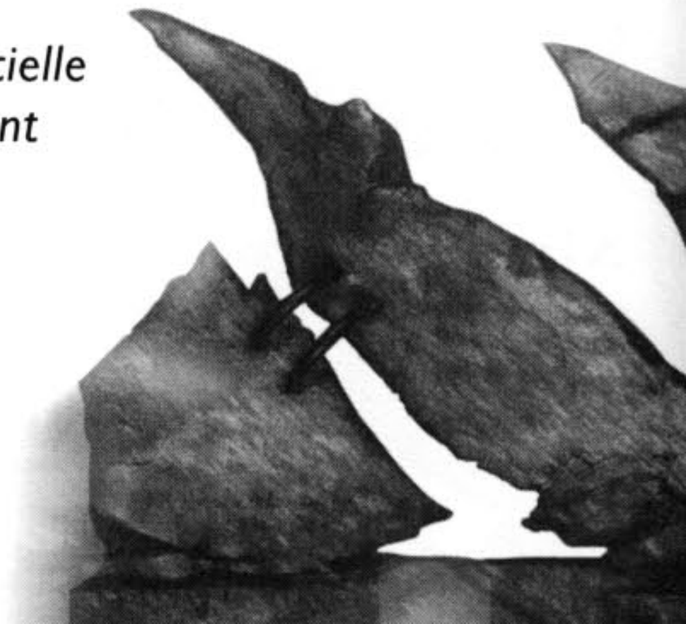
Bourbiers

Les PJ vont peut-être se retrouver à évoluer seuls dans l'Obscur. Ce dernier reprendra ses droits, et nous invitons alors le Meneur à se référer aux bourbiers et aux animaux décrits dans le supplément "Les Marcheurs".

Les Rumeurs



Sans cesse, la Ville Mouvement va être traversée par des rumeurs. Il s'agit d'un élément clef du scénario et d'une traduction des angoisses des Croisés. Les racontars sont pour eux un moyen de maintenir un semblant de relation sociale. C'est aussi un bon indicateur du moral et des aspirations des troupes, tout en étant une source d'information privilégiée, essentielle mais parfois trompeuse, pour les PJ. Certaines de ses rumeurs ont pour origine les allégations du Konkal et des Horlas ; d'autres sont de source officielle et sont distillées par la Garde des Purs ; enfin, la plupart apparaissent d'elles-mêmes, comme issues de l'inconscient collectif de la Ville.
En voici quelques exemples.



EXEMPLES DE RUMEURS

Nous avons indiqué, au fil des épisodes, les instants favorables où placer les rumeurs importantes pour le déroulement du scénario.

DES NOUVELLES DES SYRTHES

Vous l'aurez compris, tous ignorent au départ à quoi ressemblent les stallites jumeaux. Istan & Nople vont être, dans l'imaginaire des Croisés, des cités magnifiques, immenses, pleines des plus belles femmes et des plus grandes richesses. Et puis on commencera à dire qu'il n'en reste peut-être plus rien: Des rumeurs sur la défaite, irréversible, de Nople, viendront complètement inverser le tableau, alors qu'à l'approche renaîtront les rêves de faste.

LES SÉIDES DE NAH

Viendront-ils ? Combien seront-ils ? Qui sont-ils ? Est-ce qu'ils font réellement plus de deux mètres cinquante de haut ? Les rumeurs sur les hommes de Nah resurgissent à intervalle régulier, jusqu'à ce qu'on s'en lasse pendant une semaine ou deux.

LE LÉVIATHAN

Immense, surplombant la Ville Mouvement, le Léviathan est l'horizon des Croisés. Mais il leur est inaccessible. Alors, quand ils s'endorment dans le froid, ils râlent ou rêvent en imaginant la chaleur, les lumières, les lits, les dorures, les repas, les femmes qui s'y trouvent... Les pulsations du moteur, le mode de propulsion révolutionnaire inventé par Othero, font que beaucoup croient qu'une immense créature fait avancer le vaisseau. C'est son coeur qu'on entend battre, et les hommes qui vont aux câles sont en fait son repas ! Letho Gdanz prend ainsi petit à petit une aura démesurée, dès qu'il passe trop de temps sans descendre visiter les Croisés. On lui attribue d'immenses bacchanales, des luxures incroyables... L'autre personnage qui intrigue, c'est bien sûr l'Ombre Blanche - L'Hermine -. Ceux qui l'ont vu disent qu'il a le visage de la mort! Il EST la mort, même : il rôde, il compte les âmes, il s'est installé là pour pouvoir mieux faire ses choix !...

LE PHÉNIX

La prophétie du Phénix va être maintes fois répétée, et les prétendants examinés, passés à la loupe. On se targuera de les avoir rencontrés (ceci est vrai pour toutes les fortes personnalités qui émergeront de la Croisade, comme le Sparte ou les PJ). La première à en bénéficier, c'est Alianante Cascatelle. Elle vit, dans sa phalange, un véritable état de grâce, qui atteindra son paroxysme après son illustration dans la Bataille contre la Légion des Damnés. On n'a de cesse d'évoquer ses origines, de raconter son enfance, comment Solaar lui a fait ouvrir le Château d'Eau pour accueillir les troupes en préparation... Son pucelage, sa beauté, le feu de son regard animent bien des soirées...

LE CONVOI

Il ne faudra pas oublier d'informer les PJ de l'existence du convoi, de rueg et de nourriture, censé rallier la Croisade a mi-parcours. On l'attend avec impatience, ne serait-ce que pour améliorer le quotidien culinaire... Et aussi parce que certains attendent leurs familles, un cousin ou une amie.

LE SPARTE

Le Sparte ne colle pas aux basques des PJ, il a bien d'autre chat à fouetter... Ce peut être bien de donner régulièrement de ses nouvelles, par l'intermédiaire de sa réputation grandissante - ou même simplement d'un bon mot de ce sympathique bonhomme.

LES MARCHEURS

Après leur désertion, leur mutinerie, les Marcheurs vont aussi revenir régulièrement dans les conversations. On les imagine à Phénice, se gaussant des Croisés dans les tavernes des Assommoirs. On se promet de les retrouver pour les tuer un par un ! On dit que l'Obscur s'est refermé sur eux et qu'ils sont tous morts...

LA MALÉDICTION

" Maudits, nous sommes tous maudits ! Tous, nous sommes touchés par la nuit, tous nous finiront trépanés, monstrueux comme les légionnaires maudits... " Voilà le genre de phrases typiques qui apparaîtront sous la férule des discrets Konkalites et Horlas... Une parmi bien d'autres.

1.5 Conseils et dynamiques de Jeu

De Phénice aux Syrthes, la campagne que vous tenez entre les mains a tout pour être linéaire. C'est en partie vrai, puisque vous disposez d'une trame précise, d'une succession d'agressions qui viennent rythmer à des moments prédéterminés l'avancée vers les Istan & Nople. Mais cette trame n'est que le canevas sur lequel vous allez pouvoir tisser la vraie Croisade de La Ville Mouvement : la votre.

La Trame

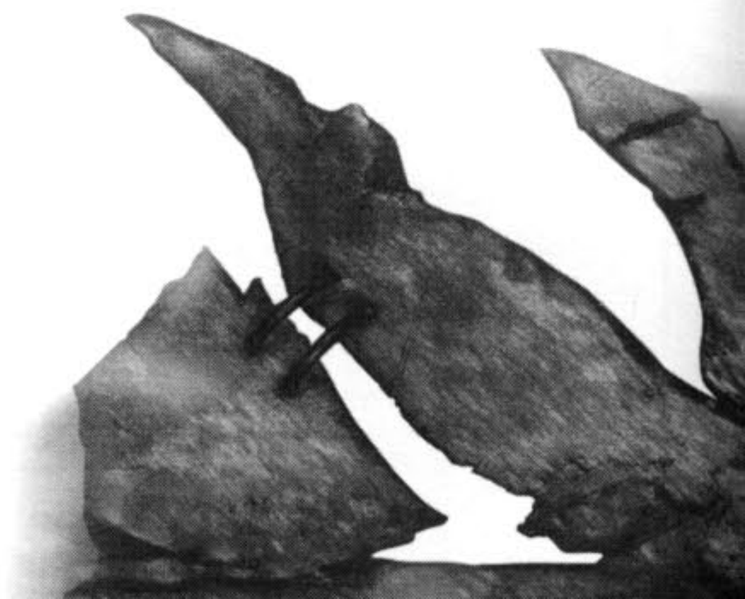
L'internement dans le Puits de Rédemption, le passage du Pont de Silice , la désertion des Marcheurs, l'attaque du convoi de ravitaillement par la Légion des Damnés, la charge des Urikans, l'irruption du cyclone etc. : voilà les premiers des noeuds qui constituent dans le scénario ce que nous appelons la trame. Ce sont des passages obligés, des purs moments d'action (qui servent partiellement le scénario, favorisant par exemple la montée en reconnaissance des PJ, la baisse du moral des troupes et l'affaiblissement partiel des Croisés).

Il s'agit pour vous de points d'ancrages, de repères pour la maîtrise et la relance de la campagne. Chaque épisode est axé sur un événement de ce type, mais, nous allons le voir, ces images et ces moments forts sont loin de constituer l'essentiel de la Croisade.

Jouer des Laps de Temps entre les Parties

Les dix épisodes de la campagne sont espacés les uns des autres à la fois dans le temps et dans l'espace. Nous avons tenté de hacher les quatre mois de trajet prévisibles (plus si vous le désirez...) à travers les moments privilégiés que sont ces épisodes. L'idée est simple : d'une partie à l'autre, vous pouvez gagner du temps sur l'avancée de la Croisade en profitant de ce laps de temps réel. "Depuis, le dernier épisode quinze jours se sont écoulés. La Ville Mouvement est à l'arrêt : visiblement les Commandores hésitent à s'engouffrer dans un long canyon qui se dresse devant la Croisade..." Il s'agit de concentrer le temps de jeu sur ce qui est vraiment intéressant, en s'épargnant évidemment cent vingt descriptions de bivouac.

Mais il faut tirer profit de ces laps de temps, en y glissant des événements. Entre deux épisodes (et donc deux séances de jeu), un personnage à pu, par exemple mourir. Mieux, dans le brouhaha de la Ville Mouvement, les PJ ont pu ne pas s'en rendre compte : "Erskin ? Il est mort la semaine dernière...". Une pénurie ou des restrictions ont aussi pu s'instaurer, et ainsi de suite.



Nous ne nous faisons bien sûr pas d'illusion : chaque groupe de joueurs va jouer à son rythme. Tous ne viendront pas forcément à bout de chaque épisode en une séance de jeu. Il s'agit là d'une proposition qui vise à éviter l'impression fausse qu'entre deux épisodes, deux points sur la carte, rien ne soit passé.

Mettre en Scene la Ville Mouvement

Bien au-delà la mise en scène des séquences décrites dans le scénario, la campagne va donc prendre son ampleur grâce à la mise en scène que vous allez faire de la Ville Mouvement. Ce sont grâce à ces entre-deux, dans les interstices de l'action (et encore, quelques moments épiques et bagarreurs peuvent se glisser), que l'histoire va prendre toute son envergure. Dix mille hommes sont en mouvement, ce sont autant de micro histoires possibles, toutes pourtant liées au dessein commun.

Ce n'est pas un hasard si nous parlons de "ville" en mouvement : la Croisade a plus d'habitants que bien des stallites ! Il vous faut donc, comme dans Phénice, laisser surgir de la vie. En cela, la campagne, nous l'espérons, ne peut être jouée deux fois de la même façon. Certains joueurs vont générer des incidents que d'autres ignoreront. L'ambiance ressentie variera selon les improvisations des meneurs et des joueurs.

Vous disposez de quatre outils pour mener à bien cette mise en scène, qui a tout à gagner à accueillir vos propres idées et envies.

LE MORAL COLLECTIF

Dans toute guerre, le moral des troupes est un élément déterminant. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il va être ici soumis à rude épreuve, et osciller des pires abîmes aux plus hauts sommets.

Les influences qu'il subit sont multiples. Il y a l'évident : la qualité de la nourriture (et attention, il va y avoir de la disette), la santé générale des Croisés, la météorologie (elle va sembler folle quand un cyclone s'abattra sur la Ville Mouvement) et la fatigue qui s'accumule selon l'âpreté des terrains. Ne l'oubliez pas : bien des Célestes découvrent pour la première fois l'Obscur.

Il y a ensuite la pugnacité de l'ennemi : et il frappe sans relâche, avec une inventivité et des ressources insoupçonnables au départ. Au fur et à mesure que vont s'empiler les désillusions, la grogne va monter, suivie d'un lent poison nihiliste. La rage sera impuissante face aux amis morts, les pleurs inutiles face à la faim, l'horreur et la peur, et les larmes ne chasseront ni la crasse ni les rats.

L'état du matériel mettra aussi un coup au moral : trois Juggernauts ici détruits, et c'est l'infaillibilité de la Croisade dont on doutera. Les uniformes en lambeaux seront autant de signes de faiblesse.

Les innombrables rumeurs qui parcourent la Ville Mouvement font aussi fluctuer ce moral. "Les Hommes de Nah ne viendront plus", "Le ravitaillement est tombé aux mains de la Légion des Damnés", "Letho serait mourant" etc. La foi en Solaar prend aussi des coups : il y a cette légende du Phénix ("Légende ? Vérole, c'est le bon mot !"), ce cyclone qui s'abat comme une ordalie, le Puits de Lumière Istano-Nopéléen pratiquement tari quand la Croisade s'avancera au pied des stallites jumeaux...

Tous ces flux, les PJ vont les ressentir et les prendre de plein fouet. Ainsi, en plus de l'état général des troupes que nous proposons en tête de chaque épisode, nous avons pensé ajouter un système qui traduira pour chaque PJ ces baisses et augmentations d'énergie. Il s'agit de leur donner une indication : ont-ils cette semaine la confiance en berne ou du coeur à revendre ? Cet élément est avant tout destiné à nourrir le roleplaying des PJ : en lançant en chaque début de partie ce dé de moral, ils pourront adopter une attitude, pugnace ou défaitiste. Mais que ce soit clair : les événements leur rendront leur liberté d'être et d'agir. Mais ils auront au moins matière à traduire une légitime fatigue...

La Matrice

Vous devez, pour chaque épisode, puiser dans la matrice. C'est là que vous trouverez la véritable description de la Ville Mouvement. A vous de décider le temps que vous allez accorder à ces moments, tout en sachant qu'ils sont la traduction des enjeux, des objectifs de l'épisode en cours. On ne peut jouer le scénario sans décrire ces instants "quotidiens", au risque d'animer que le squelette du scénario ! C'est plus aisé que ça en a l'air : faites confiance à vos joueurs pour s'emparer de détails, et vous en

LE MORAL COLLECTIF : RÈGLES

Concrètement, en terme de règles, si vous décidez d'intégrer cet aspect du jeu à votre croisade, ce que nous conseillons, vous aurez à déterminer le niveau de ce moral collectif au début de chaque nouvel épisode de la campagne, à partir du deuxième. Il s'agit d'un élément facultatif, bien sûr, et des meneurs de jeu pourront l'ignorer ou préférer l'évaluer au jugé. Sachez que le niveau du moral collectif ainsi obtenu est un très bon indicateur de l'ambiance générale qui règne au sein de la croisade à un moment donné, indicateur qui tient compte des particularités propres à votre campagne. Vous pourrez vous en servir pour interpréter fidèlement les réactions des troupes.

Pour le déterminer, il vous faudra dresser, au préalable, un inventaire détaillé des facteurs susceptibles d'influer sur ce moral, avant de procéder à un test. Il est évident que cet inventaire sera variable, non seulement d'un épisode à l'autre, mais d'un meneur de jeu à l'autre. Il paraît impossible de prévoir tous les événements marquants épisode par épisode, car beaucoup d'entre eux dépendront des choix des joueurs comme du meneur de jeu, notamment lors des phases intermédiaires de l'aventure (les bivouacs, les jours de marche séparant deux étapes du scénario, les événements annexes, puisés dans cette matrice ou inventés, etc.). Néanmoins, la table qui suit vous permettra de vous guider au moment de dresser un état des lieux le plus précis possible.

Précisons qu'en matière de moral, on distingue deux valeurs. Le niveau du moral collectif, celui qui affecte les troupes d'une manière générale, sans tenir compte des individualités ; et le moral individuel de chaque PJ, qui dépendra en partie de la première valeur, mais sera aussi influencé par des critères subjectifs à chaque personnage.

DÉTERMINATION DU MORAL COLLECTIF :

Plusieurs facteurs vont l'influencer. Certains facteurs sont aggravants, d'autres, bénéfiques. Chacun d'entre eux se voit attribuer un indice, le plus souvent de niveau +1, mais pouvant aller jusqu'à +3 (de –1 à –3 pour les facteurs bénéfiques). La somme de ces indices va déterminer le seuil de réussite à atteindre pour établir le niveau du moral collectif (voir plus loin). A vous, donc, en fonction de la situation, de comptabiliser les différents indices liés aux facteurs :

Facteurs aggravants principaux (indices variant de +1 à +3) :

♦ **Pertes humaines importantes** (chaque fois que 10% des effectifs de la croisade disparaissent au cours de l'épisode précédent, soit environ 1000 hommes, un indice de +1 est appliqué). Ce facteur aura tendance à s'aggraver au fur et à mesure de l'avancée de la croisade.

♦ **Pertes matérielles importantes** (+1 par Juggernaut détruit au cours de l'épisode précédent)

♦ **Niveau de progression géographique :** Contrairement aux facteurs précédents, celui-ci va fluctuer au cours de la Croisade, principalement selon trois phases. Au début, l'euphorie du départ tend à remonter le moral (indice 0 jusqu'à l'épisode 2 inclus). Il se met ensuite à baisser, le plus bas niveau étant atteint vers la mi-parcours (indice +1 pour l'épisode 3 ; +2 pour l'épisode 4, + 3 pour les épisodes 5 et 6). Les hommes sont conscients qu'il leur reste encore beaucoup de chemin à parcourir : au moins tout ce qu'ils ont déjà arpenté jusqu'alors, ce qui leur paraîtra le bout du monde. Enfin, la troisième phase est celle de l'arrivée dans les stallites jumeaux. Au fur et à mesure que l'on se rapproche du but, le moral s'améliore (+2 pour l'épisode 7, +1 pour l'épisode 8, 0 pour les épisodes 9 et 10).

♦ **Evénement tragique** particulièrement marquant (crucifixions, massacres commis par des Shankréatures, ...)

Facteurs aggravants secondaires (+1 chacun) :

♦ Même si l'on serait tenté de croire que les **caprices météorologiques** varient peu dans l'obscur, ce n'est pas le cas. Et le temps a une influence directe sur le moral. Le vent, la pluie, le froid ont tendance à le faire baisser. Des conditions climatiques plus clémentes le font remonter. Si vous faites intervenir des bourbiers de types climatiques (poussière grise, grêlons noirs, pluie acide, ...) ou simplement une bonne tempête de pluie ou de neige, tenez compte de ce facteur.

♦ **Disette :** La mauvaise humeur mais également l'affaiblissement et l'effondrement moral guettent les sous-alimentés. Les jours de disette doivent donc être comptabilisés.

♦ **Autres éléments :** Manque d'hygiène, maladies, dégradation des uniformes, rumeurs, funestes auspices, invasion de rats, ... A votre discrétion. En règle générale, évitez de dépasser +3 pour le total de ces éléments annexes.

Facteurs bénéfiques principaux (indices variant de -1 à -3 chacun) :

♦ **Victoire d'une grande ampleur :** Bataille contre la légion des damnés, contre des Shankréatures, un commando de konkalites.

♦ **Appréhension d'un Konkalite majeur** infiltré dans la Croisade (Le Sparte, Orso Vecress, d'autres de votre invention)

♦ **Arrivée des Séides de Nah** (vous pouvez compter -3 pour un tel événement)

Facteurs bénéfiques secondaires (-1 chacun) :

♦ **Discours de Letho.** Ils remontent considérablement le moral, car le Bellatore est un formidable orateur. Quand le moral collectif est particulièrement faible, Letho prend la peine d'intervenir.

♦ **Résolution d'une intrigue secondaire** (le Phénix, la cache de la pierre, ...)

♦ **Heureux auspices, autres bonnes nouvelles** (elles sont plutôt rares, il faut bien le reconnaître !)

En faisant la somme de tous ces facteurs, vous obtiendrez un total très variable (disons de 3 à 12), mais qui devrait osciller autour de 5 ou 6 en moyenne.

Pour déterminer le moral collectif, vous allez ensuite procéder à un test, dont le seuil de réussite sera égal au total précédemment obtenu (6, par défaut).

Le Test de Moral collectif s'effectue avec 10 dés. Plutôt que de l'effectuer vous-même, répartissez ces dés entre les différents joueurs, et faites-leur jeter les dés en même temps. Ainsi, ils se sentiront concernés (pour ne pas dire responsabilisés !) et prendront pleinement conscience de cet aspect important de la croisade.

Comptabilisez le nombre de succès totaux ainsi obtenus. S'il est supérieur ou égal au total précédemment déterminé, le moral est plutôt bon (ce sera rare, précisons-le tout de suite). S'il est inférieur, le moral collectif est bas.

La table qui suit divise en sept niveaux les états d'humeur correspondant à ce moral collectif.

Faites le calcul (Somme des Indices aggravants ou bénéfiques) – (Somme des réussites au test de moral collectif). Puis consultez la table suivante pour avoir une idée de l'humeur générale qui règne au sein de la Ville Mouvement :

TABLE DU MORAL COLLECTIF :

-3 et au delà : Au plus bas
La plupart des hommes sont atterrés, effondrés. Beaucoup craquent (larmes, hystérie, dépressions, cris, voire tentative de désertion ou suicides).

-2 : Très bas
La majorité des Croisés est fortement éprouvée. On entend beaucoup de discussions à voix basse et de remises en cause des choix effectués par les supérieurs. Les Prôneurs sont dénigrés. Certains fantassins craquent.

-1 : Bas
Les fantassins sont contrariés. La grogne est générale, mais seuls les plus faibles craquent.

0 : Moyen.
C'est la routine. Le moral n'est ni bon, ni mauvais. Les hommes parviennent à penser à autre chose pour oublier les difficultés du quotidien.

+1 : Assez bon.
Les troupes sont guillerettes, ou insouciantes. L'objectif final ne paraît pas si insurmontable.

+2 : Bon
Les Croisés sont enjoués, leur humeur, au beau fixe. Les chants guerriers partent spontanément de la base.

+3 et au delà : Excellent.
Le moral est gonflé à bloc ! L'ardeur des croisés est à son paroxysme. Beaucoup expriment leur bonheur d'être de l'aventure.

DÉTERMINATION DU MORAL INDIVIDUEL :

Une fois le résultat final obtenu, vous allez pouvoir vérifier comment les PJ sont affectés personnellement.

Le Test que vous leur demanderez d'effectuer est un test de Trempe + Surmonter. Mais avant cela, il vous faut déterminer les facteurs personnels susceptibles d'influencer les PJ. La mort de Louloute, par exemple, devrait les affecter profondément. Tout comme celle d'un gamin qu'il connaissait bien, ou même celle d'un des PJ. D'un autre côté, des succès personnels peuvent avoir une influence bénéfique, comme la montée en grade, ou la victoire sur un rude ennemi, ou simplement, un bon repas ou une fête particulièrement réussie. Les modificateurs appliqués à ce test iront de –2 dés à +2 dés.

Le seuil de réussite est fixé à : 3 – (résultat final sur la Table du Moral Collectif)

Si le test est réussi, le PJ ne subit pas les effets du moral collectif. Il tient bon, même si le moral collectif est bas.

Si le test échoue, en revanche, le PJ est profondément abattu, déprimé. Vous pouvez, éventuellement, conférer un malus de –1 ou –2 dés au PJ concerné à ses tests de Communication et de Trempe pour l'épisode en cours. Si l'échec est vraiment flagrant (Exemple : 1 réussite alors que le seuil était de 6), vous pouvez aller jusqu'à conférer un malus de –1 dé à TOUS les tests de cet épisode, y compris les tests relatifs au combat.

EXEMPLE :
Le Test de Moral Collectif a donné un résultat final de –1 (Bas) sur la table.

Dorian, le personnage de Guillaume, doit maintenant déterminer l'état de son moral individuel. Au cours de l'épisode précédent, Dorian a assisté à la mort violente de Louloute, à laquelle il était très attaché. Le MJ estime que Dorian subit un malus de –2 à son test de Moral Individuel, du fait de ce tragique événement. Au lieu de quatre dés en temps ordinaire (la somme de sa Trempe + Surmonter), Dorian ne lance donc que deux dés. Il obtient 6 et 2, soit deux succès.

Le seuil de réussite pour ce test est de : 3 – (-1) = 4.

Dorian a échoué. Le MJ fixe donc un malus de –1 dé à tous ses tests de Communication et de Trempe.

Néanmoins, l'échec n'étant pas considéré comme flagrant (il ne lui manquait que deux succès), le Meneur de jeu ne lui afflige pas de malus pour ses autres tests, notamment en combat.

faire des montagnes, ou pour se focaliser sur des seconds rôles qui prendront alors une consistance inattendue. Votre petit monde finira par s'installer et s'animer de lui-même. Il suffira alors, d'épisodes en épisodes, de le faire évoluer et d'y imposer les stigmates de l'érosion et du découragement. En fait très vite, par-dessus la base que nous vous proposons, vous vous générerez votre propre matrice, votre propre réservoir d'événements et de personnages récurrents.

L'évolution des PNJ

Que ce soit pour les PNJ principaux ou pour les seconds rôles croisés au fil des jours (dans la meute du Grognard, lors de Batailles, autour des distributions de nourritures, à "l'infirmerie" etc.), il est extrêmement important de les faire évoluer au contact des épreuves. Bien sûr, ils vont changer physiquement. Leurs uniformes vont tomber en lambeaux, ils seront de plus en plus chevelus et crasseux, certains auront été blessés au combat etc., mais c'est moralement qu'il faut les faire avancer ou "craquer". La guerre ne peut laisser personne indemne, trop de repères ont disparu pour ces Célestes. Ils ne semblent plus avoir d'avenir etc. Cette métamorphose est un outil exceptionnel : vous avez l'occasion de pousser vos PNJ dans leurs ultimes retranchements, ce changement renouvelant à chaque fois la rencontre avec les PJ.

Le moral collectif

Dans le prolongement de ce qui vient d'être dit, la gestion du moral collectif est un outil qui doit vous permettre d'appréhender l'énergie globale qui se dégage de la Ville Mouvement, de façon à la retranscrire sur chacun de ses acteurs.

Les rumeurs

Outre le fait qu'elles sont l'arme privilégiée du Konkal, le seul moyen pour les PJ (propulsés extrêmement vite dans cette affaire) de recueillir des informations, les rumeurs vont vous permettre d'animer les conversations entre PJ et PNJ lors de tous ces temps d'arrêts destinés à mettre en scène la Ville Mouvement. Les PNJ ne peuvent en permanence jouer leur psychodrame ! Et ces histoires, ces médisances, ces exagérations, sont une façon pour eux de se réapproprier la vie en y laissant s'échapper leurs inquiétudes. Bref, vous aurez toujours de quoi improviser un coin de campement.

Une Histoire en Équilibre

A ces deux niveaux de scénarisation (la trame, le décor) s'ajoute ce qui est la véritable histoire : le complot konkalite et les relations entre les PNJ principaux et les PJ. Et là, il n'est plus question de linéarité, puisque cette partie peut prendre des directions complètement différentes selon les intuitions et l'acuité des joueurs. Les véritables éléments de tension de la campagne sont là, et c'est qui va demander le plus gros effort d'improvisation et de gestion au meneur.

Plusieurs lignes de forces se dégagent, qui vous permettront d'en partie contrôler (et surtout de garder en mémoire) ces faisceaux imprévisibles :

♦ La mise en place des indices permettant de découvrir et de contrecarrer le complot konkalite (les indications fournies à la Légion et aux commandos Istaniens, la trahison d'Orso Vecress, la volonté de récupérer le Léviathan).

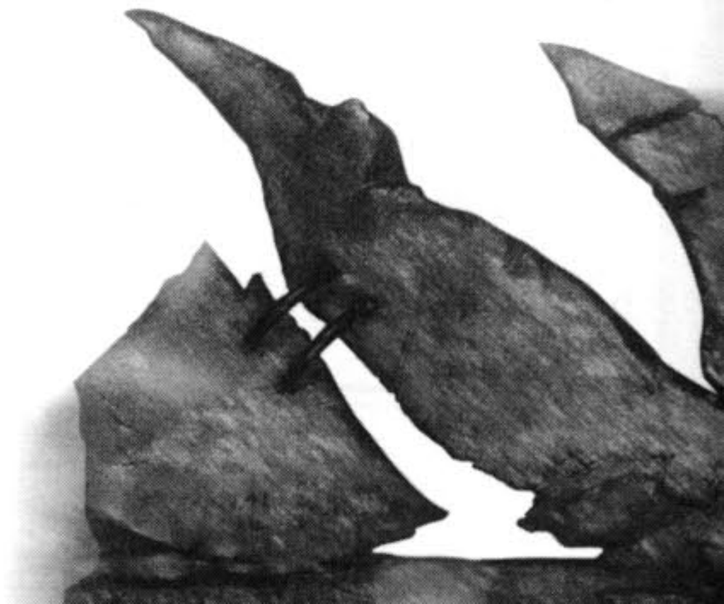
♦ La découverte de l'existence de la Pierre de Lumière, puis sa protection, et enfin, à travers L'Hermine, la compréhension du rôle qu'elle a à jouer.

♦ La montée progressive de la croyance en une réincarnation du Phénix, et la façon dont elle va bouleverser les rapports de forces à la tête de la Croisade, la faisant infléchir dans telle ou telle direction.

♦ Le doute institué quant aux véritables volontés de Letho Gdanz et de L'Hermine.

En fait, tout le scénario est en équilibre autour de la confiance que vont accorder ou non les PJ aux PNJ. Vont-ils plutôt croire le Sparte ou Aton Sumak ? Accepteront-ils l'arrogance de Letho et de L'Hermine, ou bien augmentera-t-elle leurs doutes ? Cette oscillation sera d'autant plus forte que l'ennemi change sans cesse de masque.

Or, on ne peut prédire pour vous la façon dont seront perçus tous ces PNJ par vos joueurs. Vous allez donc devoir les utiliser comme des cartes à abattre au bon moment, peut-être sans avoir à toutes les mettre sur la table.



Ce sont surtout dans les épisodes 7, 8 & 9 que vont s'improviser ces rapports de force. Les PJ seront normalement devenus l'égal de toutes ces figures, et auront, dans le Léviathan, une influence aussi grande qu'Othero, Alianante Cascatelle, Orso Vecress etc. Letho sera alors affaibli, le Phénix prêt à surgir... Tout est alors possible : n'oubliez pas que le Konkal peut contaminer ces personnages, alors que L'Hermine peut, lui, les purifier (au risque de les tuer, il est vrai) ! Tous les retournements sont possibles : a vous de jouer selon les réactions, la compréhension de vos joueurs et votre désir de les surprendre.

Du Mystere !

Le tout dernier élément à prendre en compte pour mener cette croisade, c'est le mystère qui peut naître de certains détails qui sembleront fantastiques aux PJ. Il s'agit bien sûr des mystères de l'initiation, un aiguillon de plus pour que les joueurs désirent avancer. L'élu devrait, bien sûr, les fasciner, tout comme les possibilités de la Pierre de Lumière : il y a autant de scènes à générer, surprenant les aventuriers, désireux d'explications...

Quant au Phénix, chapeau bas si vous arrivez un moment à leur faire croire en sa réincarnation, ou s'ils passent le scénario à le guetter !

La Croisade de la Ville Mouvement

Deuxieme Partie

La campagne telle qu'elle se déroule d'épisode en épisode ne présente qu'une succession de scènes clefs. A vous d'y intercaler le décor et d'y introduire de la vie à travers des PNJ de votre création et des scènes de votre composition ou issues de la "matrice". A vous aussi d'offrir à vos joueurs les détours et les bifurcations qu'ils vont désirer ou provoquer. N'hésitez donc pas à plier ce scénario à votre volonté, à le sortir de ses ornières pour finalement en retrouver le fil. Cela est d'autant plus vrai quant aux PNJ principaux : vos joueurs démasquent le Sparte dès le début ? Qu'importe ! Un autre konkalite prendra sa place. Nombre de ces rôles peuvent être redistribués (et ce, même très concrètement, via des contaminations à l'Archessence Sombre ou des purifications liées à la Pierre de Lumière). Rien de ce que vous allez lire ne doit être scrupuleusement suivi à la lettre : préoccupez vous surtout du plaisir de jeu et des réactions des joueurs pour affiner cette histoire et la soumettre aux rebondissements que vous penserez les meilleurs. Lisez ces épisodes comme une possibilité : pas comme une histoire figée et déjà écrite.

Déclinaison des Episodes et des Evénements

Monsieur L'Ambre

Episode 1

Dans ce préambule Phénicien, qui se déroule quelques semaines avant l'ébranlement de la Croisade, le meneur de jeu a peu de temps pour présenter la métamorphose du stallite. Les PJ vont être rapidement pris dans le feu de l'action : une longue traque s'annonce, qui va les conduire du Palais d'Othero au Puits de Rédemption.

L'aventure commence un mois environ avant le départ de la Ville Mouvement. L'effervescence est à son comble dans Phénice et bouscule les habitudes du stallite. Au meneur de rapidement brosser les changements dus aux préparatifs. Si les PJ reviennent de l'Obscur, faites cette présentation au fil des rues empruntées... S'ils résident à Phénice depuis un bout de temps, prenez le temps de leur décrire la lente montée de la ferveur Solaarienne qui préfigure le départ.

Vraisemblablement, aucun des PJ ne s'est encore décidé à rejoindre la Croisade... S'il y a un Gardien du Feu parmi eux, et s'il est encore attaché à une garnison, il revient d'une mission dans le Nord du Plateau de Silice. Il vient de participer au démembrement de la maraude du Padre (ou à une pactisation - cf le scénario "Infiltrés" dans l'écran de jeu), en prévision du passage prochain de la Croisade dans la région. Du fait de cette affectation, le PJ ignore encore s'il

sera ou non d'office incorporé dans les Phalanges de Croisés ou s'il devra rester dans Phénice...

La belle-cousine du grand oncle Fahar

L'un des PJ est dans une situation délicate, bien que facétieuse : toute sa famille, jusqu'aux plus lointaines ascendances, lui demande depuis plusieurs jours un service concernant sa belle-cousine, l'arrière petite fille du grand oncle Fahar auquel il doit tant... Lui seul est à même de régler le problème, puisqu'il a l'habitude des vagabonds et des étrangers : la Marie s'est acoquinée d'un voyageur venu de Drön. Et rien à faire pour la raisonner. Selon l'origine du PJ, et pour installer cet imbroglio familial, on vous laisse tisser le filet bien-pensant qui oppresse la donzelle.

Il est instamment demander au PJ, et à quelques uns de ses amis, d'aller "causer" au Marcheur, histoire de vérifier si son amour est pur, sa bourse bien pesante, et s'il est fréquentable ou non. Si ce n'est pas le cas, faudra voir à lui faire comprendre qu'il est indésirable, quitte à se faire passer pour des émissaires de la Marie... Mission délicate, donc, surtout au vu des pleurs de l'arrière tante Druna. Tout ce qu'on sait du bonhomme, c'est qu'il s'appelle Darko, et qu'il traîne le soir au Chevalier Cul Blanc, dans l'Inventorium. C'est-à-dire l'un des épicentres de l'agitation du moment...

Au Chevalier Cul-Blanc

Pas mal de chances que le PJ fasse appel à ses vieux compagnons de route pour régler cette affaire (incitez-le, si nécessaire). Au Chevalier Cul Blanc, évidemment, on dit ne rien savoir. Mais l'aubergiste propose aux PJ une belle table en bordure de fenêtre. Faut en profiter : cette nuit, c'est Soleil Blanc et le puits de lumière laisse entrevoir les étoiles. Le stallite devrait être métamorphosé par la mystérieuse lueur blanchâtre, l'Oeil de Solaar comme on l'appelle (il s'agit, vous l'avez deviné, de la pleine lune). Les PJ auront beau attendre, pas de Darko en vue. En revanche, sous l'influence de l'astre, la fête commence à devenir belle dans la taverne.

La croisade occupe évidemment les conversations : c'est qu'on ne retrouve pas la clientèle habituelle d'argonautes. Faiseurs, forts des entrepôts, les travailleurs arrivent au fur et à mesure qu'ils sortent des Trouées ou des ateliers qui ont poussé dans chaque recoin de la Grande Marche. L'alcool montant, la lumière de la lune aidant, quelques gueules saoules commencent à maudire le Noir-Nuage et à prédire sa disparition...

Jusqu'au moment où, par la fenêtre, un PJ va apercevoir une silhouette connue, claudiquante : celle de Monsieur L'Ambre. Les joueurs doivent avoir l'habitude de le voir arriver en début d'histoire, sauf que L'Ambre ne se dirige pas vers le Chevalier Cul Blanc : il remonte sur la place toute proche qui donne sur le Palais d'Othero. Un PJ, vigilant, peut apercevoir un homme qui le suit, un objet brillant en main (un poignard).

L'agression

Les PJ ont intérêt à agir vite : quatre hommes vêtus de noir vont, dans les secondes qui suivent, essayer de régler son compte à Monsieur L'Ambre. Dans moins de deux minutes, six hommes de la Garde des Purs, vont arriver dans le bar, et empêcher quiconque de sortir, en provocant les fuyards sur le ton de : "Hé toi, c'est notre présence qui te gêne ?", et ainsi de suite. Si les PJ réagissent suffisamment vite, ils n'auront pas à passer cet encombrant barrage.

Trois meutes de la garde des Purs - soit trente hommes, dont la moitié en tenue civile - ont été envoyées par Orso Vecress (l'ordre étant transmis à son aide de camp, puis à un Ardent, puis, enfin, aux Flambeaux) pour tuer L'Ambre. Tous ces hommes agissent sur ordre, et prennent donc L'Ambre pour un traître à la Croisade.

C'est au moment où L'Ambre arrive aux portes du Palais d'Othero que ses assassins se jettent sur lui : il est, quoi qu'il arrive, touché une première fois. Un formidable coup d'esponton vient de lui arracher la mâchoire. Pour le reste, c'est aux PJ de tenter de lui sauver la vie.

Le problème se complique quand les PJ réalisent que les assaillants sont bien plus de quatre : après leur intervention, d'autres Purs débarquent (toujours sans uniforme) et c'est vite douze à quinze hommes qu'il faut affronter. La seule fuite possible - et donc l'abandon de L'Ambre à son triste sort - est un long et périlleux saut dans l'inconnu, de la Grande Marche aux Quartiers des Affres. Reste aussi le Palais d'Othero : si les Purs sont particulièrement discrets, les PJ peuvent, eux, tenter d'attirer l'attention de l'architecte. A priori, c'est bien chez lui que se rendait Monsieur L'Ambre.

Bref, in extremis, la porte du palais va s'ouvrir. Un humble serviteur entrouvre la porte, mais il est vieux, et n'aura peut-être pas le réflexe de la refermer assez tôt. A vous de décider si vous souhaitez prolonger le combat au sein du Palais, ou laisser quelques secondes de répit aux Joueurs.

Le Message de L'Ambre

Agonisant, incapable de parler avec sa mâchoire sanguinolente, peut-être marqué d'autres coups, L'Ambre ne va pouvoir que tendre un parchemin ensanglanté aux PJ. Celui-ci représente le Soleil des Syrthes, marqué en son centre d'un point à l'encre de rueg... vite recouvert d'une tâche de sang. Une inscription fébrile accompagne l'emblème : "Méfiez-vous du retour de flamme". Rien de plus : leur mentor finit par s'écrouler, mort ou inconscient.

Chez Othero

L'irruption des PJ dans le palais d'Othero peut se dérouler de deux façons. Soit les joueurs sont seuls dans le palais avec le serviteur, qui les laissera partir à la re-

LES AGRESSEURS " PURS "

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Articule 3, Dague 3, Esponton 4, Falchion 4
- Communication 1 / Baratin 2
- Erudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4
- Relations 1 / Quartiers : Puits de la Rédemption 3. Contact : Orso Vecress 2, Letho Gdanz 2
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 3 ; Milieux : Stallite 3, Obscur 2
- Techniques 1

POSSESSIONS :

Uniforme de la Garde des Purs ou vêtements civils (Protection 2 ou 1), Escarcelle contenant 20 Lux, Esponton ou Falchion, Dague, 3 grenades phéniciennes.

ARMES :

Esponton : Dommages +3 (et non pas +2, car nous appliquons la règle optionnelle du modificateur de Force, p. 44 du Livret de l'écran), Défense +2
ou
Falchion : Dommages +4 (règle optionnelle), Défense +1

Dague : Dommage +2 (idem)

VIE : 15
ENERGIE : 8

cherche d'Othero. Soit plusieurs Purs ont réussi à les suivre, et dans ce cas, la visite va se faire le temps d'un combat mené tambour battant, alors qu'aucun n'arrive à trouver ses repères, et qu'à chaque nouvelle porte, on risque de retomber sur un assaillant... Une vraie partie de cache-cache mortel peut en découler. N'hésitez pas à vous servir des lieux pour augmenter le suspense : les salles sont exiguës, les PJ devront peut-être se séparer, et il faut parfois attendre plusieurs minutes qu'une porte veuille bien s'ouvrir. Si celle d'en face laisse apparaître d'autres hommes en arme, cela peut faire vivre de longues secondes aux joueurs...

Othero est seul avec son serviteur dans le palais. Si les Purs (grimés, donc) sont entrés avec les personnages, le Maître Bâtisseur ne prendra fait et cause qu'au nom de L'Ambre, et n'hésitera pas à prêter, dès lors, main forte aux PJ (il a un avantage de taille : il connaît le mouvement des pièces, et arrive à se déplacer dans l'espace-temps qu'il a conçu). Othero n'est pas à l'aise : ça ne le réjouit ni de voir des hommes se battre à ses portes ou chez lui, ni de voir L'Ambre agonisant ou mort. Il va, bien sûr, questionner les joueurs : qu'est-ce que L'Ambre leur a dit ? Qui sont-ils ? A-t-il parlé d'une pierre ? Là, il ravalera tout de suite ses mots, sans répéter ce que les joueurs distraits auront raté...

Assez vite, il va les inviter à s'enfuir et à quitter le palais. Il va avoir bien assez de travail pour justifier cette altercation et éventuellement faire disparaître les corps. "Mais pour ça, ça va, j'ai mes réseaux. Par contre, il ne faut pas qu'on vous trouve ici. Allez dans la pièce de droite. Dans cinq minutes, elle conduira à la sortie...". Si les PJ se sont perdus les uns les autres, il leur indiquera à tour de rôle le trajet minuté à suivre pour s'extraire de la machine.

La poursuite

A priori, le calme est revenu dans l'Inventorium. La place est déserte, et il n'y a presque plus de trace du combat mené ici il y a peu de temps. Mais la brume est tenace... En fait, les Purs attendent les PJ à chaque coin de rue. L'Ambre éliminé, ils peuvent maintenant agir à découvert face à eux. Il va s'en suivre d'inévitables escarmouches et poursuites dans Phénice. Sauter jusqu'aux Affres est presque suicidaire, mais l'ancienne ville pétrifiée est un beau décor pour une traque. Autre dédale de premier ordre pour faire de cette scène un moment de bravoure riche en rebondissements : l'aqueduc. Habité, dangereux, glissant, il permet toutes les cascades (vous pouvez faire procéder à plusieurs tests d'Agilité seule, et d'Agilité + Grimper, de seuils variant de 2 à 4 réussites).

Mais attention, les Purs sont aussi intrépides que les PJ, et ils peuvent appeler du renfort. Cela paraît un peu arbitraire, mais vous devez en fait absolument vous emparer des PJ. Tant mieux si certains arrivent ce soir à semer les Purs : ce sera l'occasion de déployer l'impressionnant dispositif de recherche de la Garde, associée aux Contre-feux.

Laissez vos PJ encore libres vous expliquer où ils se cachent dans les heures qui suivent l'altercation, laissez-les mettre en branle leur réseau de connaissances... et remontez-le. Il y a un bel épisode à faire naître de cette traque oppressante, qui peut révéler Phénice sous un nouveau jour. Maintenez ce jeu du chat et de la souris tant qu'il s'avère amusant, et refermez la souricière. La ville appartient

aux Gardiens du Feu, et les Purs ont des méthodes redoutables pour faire parler les amis des PJ...

Le Puits de Rédemption

C'est donc dans le Puits de Rédemption que les PJ finissent par se retrouver. Les voilà au fond du trou. Tout au fond : dans les cellules réservées en temps normal aux plus récalcitrants Gardiens du Feu, et ouvertes pour la guerre aux recrues "difficiles". Les personnages semblent jouir d'un autre statut : ils ne sont pas considérés comme soldats, et le Puits a tout l'air d'être, pour eux, une prison officieuse. En fait, les Purs ont pour ordre de les interroger, avant de se débarrasser d'eux. Seule une intervention des Maisons va leur permettre de sortir de là...

Les PJ ont été défaits de toutes leurs possessions (et ils ne les retrouveront jamais) au profit de hardes malodorantes de bagnards. S'ils ont des animaux, à vous de voir s'ils sont suffisamment attachés à leur maître pour le rejoindre d'eux-mêmes le moment venu.

Leur détention va durer près d'une semaine. Elle doit sembler longue aux joueurs : leurs personnages ne seront pas nourris, et ne verront que peu de lumière. Trois choses vont venir rythmer cette mise à l'écart : la vie du Puits de Rédemption, les interrogatoires que vont subir les personnages, et un éventuel projet d'évasion. Au meneur d'accélérer suffisamment cette séquence du scénario; puisque les PJ y sont privés de leur libre arbitre. Le MJ peut même se contenter d'effleurer l'ambiance, répondant juste aux joueurs quant aux possibilités de fuite, pour immédiatement enchaîner avec l'interrogatoire, et l'intervention d'Aton Sumak (cf. ci-dessous).

Ambiance. On est dans la pire des prisons, infestée de vermines et de cafards, suintante d'humidité. Seule différence notable : à l'odeur de renfermé s'adjoint celle de la sueur des militaires, qui s'entraînent quelques mètres devant les cellules des PJ. C'est chaque jour l'occasion d'assister au dressage par la Garde des Purs des futurs soldats. Il consiste avant tout à imposer une soumission totale et à casser les velléités d'indépendance et de liberté des Fouineurs enrôlés... En échange, ils sont censés se trouver une famille, au moins une fratrie, et de nouvelles valeurs, justes et grandioses, faites de dévotion et de grands desseins. Les refrains patriotiques et religieux sont ainsi répétés aux oreilles des recrues anéanties par l'effort...

Les interrogatoires ont lieu la nuit. Les cris, les emportements des PJ sembleront résonner dans tout le Puits de Rédemption, sans trouver d'écho parmi les autres pensionnaires. Ces interrogatoires sont vains : les PJ ne savent rien ! Si les PJ ne s'en sont pas débarrassés à temps, le billet de L'Ambre n'est pourtant pas au coeur des questions : il était suffisamment sibyllin pour ne pas avoir attiré l'attention des matons. En revanche, les trois hommes chargés de l'interrogatoire semblent connaître beaucoup de choses des PJ : les Contre-feux ont fait leur travail. Ca peut-être l'occasion de puiser dans le passé Phénicien des personnages, et donc dans les anciens scénarios, pour faire réapparaître des événements que l'on pensait oubliés. Mieux : vous pouvez vous amuser à déformer la réalité, à l'aune des obsessions des Contre-feux et des Purs. Sinon, l'interrogatoire va sûrement consister en une succession de provocations et d'humiliations réciproques. Les tortionnaires auront la main lourde : n'hésitez pas à mettre à l'épreuve le physique des personnages.

En terme de règles, pour déterminer la manière dont chaque PJ résiste aux souffrances qui lui sont infligées, faites procéder à deux tests distincts :

LE PALAIS D'OTHERO

Les PJ entrent chez Othero par les cuisines ! En fait, la disposition des pièces de palais change sans cesse : les grues qui le soutiennent au-dessus des Affres sont mues par des mouvements d'horlogerie qui déplacent et replacent les éléments du bâtiment. Une porte qui, une seconde plutôt, donnait sur un salon, va déboucher sur une chambre et ainsi de suite, comme si on passait d'ascenseur en ascenseur. La machinerie offre l'aspect d'une araignée et dégage une vapeur qui plonge la place dans une brume tenace.

Les pièces vont donc se succéder au hasard, laissant apparaître un incroyable trésor : des centaines et des centaines d'objets de l'Avant, comme si l'on était dans un poussiéreux musée dédié à la civilisation disparue. Nombre de ces objets sont associés entre eux (parfois sans utilité compréhensible), d'autres sont entassés dans de véritables débarras que les PJ auront du mal à traverser.

D'autres pièces sont tout aussi surprenantes. Les appartements sont magnifiques, d'un luxe inouï, mais ils semblent déserts. Contrairement aux autres espaces, ceux-ci ont bénéficié à n'en pas douter d'une touche féminine. On retrouvera cette présence dans une salle largement vitrée, laissant voir, en cette nuit de pleine lune, les Affres et les extrémités des Echarpes Pourpres et des Echafaudages... Mais le regard est attiré par de magnifiques tableaux, représentant tous la même femme, intrigante et belle, peinte avec un je ne sais quoi d'envoûtant. Dernier sanctuaire digne d'impressionner les PJ, le plus vaste élément du puzzle : le bureau d'Othero. Il déborde de plans, de maquettes, de clepsydres, de sabliers, de moteurs, de parchemins griffonnés en toute hâte...

Une de ses horloges semble particulièrement peaufinée : le mécanisme associe une roue à aube, alimentée par un compte-gouttes, reliée à ce qui pourrait passer pour une boîte à musique, alors que l'ensemble du complexe est placé sur une plaque vibratile soutenue par des pistons et des amortisseurs. Aperçu en toute hâte, cet élément, amènera peut être, bien plus tard, les PJ sur la piste de la cache de la Pierre de Lumière...

♦ Un test de Résistance + Endurer de seuil 4, qui permettra de juger l'état physique du personnage à l'issue de ces interrogatoires plus que musclés (si le test échoue, le personnage est brisé physiquement, incapable de se mouvoir durant au moins un jour).

♦ Un test de Trempe + Surmonter de seuil 4 également, qui permettra d'évaluer la résistance mentale du personnage à ces tortures. En fonction du roleplaying des joueurs, vous pouvez accorder un bonus de 1 ou 2 dés à ce test (ou au contraire un malus de 1 ou 2 dés, si le joueur semble résigné, voire abattu). En cas d'échec, le personnage craque, et sa réaction est variable : crise de larmes, catatonie, hurlements, etc. Heureusement, un test de Trempe + Motiver de seuil 4 de la part de ses compagnons pourra le faire sortir de cet état.

S'évader semble de prime abord impossible : on est au fond du puits, il faut remonter l'ensemble de l'escalier en spirale, passer par le portail, pour alors se retrouver dans l'Atre. Mais les préparatifs de la Croisade perturbent une organisation habituellement immuable. De nouveaux effectifs arrivent sans cesse, des recenseurs passent... Des rixes éclatent parfois, rapidement et sévèrement matées certes, mais il existe bien de courts moments de chaos dont il sera peut-être possible de profiter. Surtout qu'au fond du Puits plus qu'ailleurs, on peut facilement - en éteignant trois torches - instaurer une obscurité propice à un changement de costumes... Voilà deux trois idées à faire miroiter aux joueurs s'ils s'imaginent avoir le temps de s'évader.

Recrutés !

Très vite, une fois les PJ affaiblis par la disette, les Purs vont se rendre compte qu'il n'y a rien de plus à attendre d'eux. Faites jouer un ultime et rapide interrogatoire, qu'un Flambeau conclura d'un "bon, on laisse tomber. Ils en finiront cette nuit." Et la nuit venue, des bruits de bottes se feront effectivement entendre, la porte d'une cellule proche grincera. Un cri. Un râle. A n'en pas douter un mort... Et puis... Le bourreau invisible repartira, en lançant aux PJ : "Pour vous, je repasse à l'aube". La nuit risque d'être longue, surtout qu'il n'y a plus de cafard à manger...

L'obscurité du Puits s'estompe légèrement, le lointain brouhaha de Phénice commence à se faire entendre. Des pas résonnent, du haut de l'escalier en spirale jusqu'au seuil. Mais ce sont quatre hommes qui rentrent, Aton Sumak, et trois Gardiens du Feu (et non des Purs), dont un, embarrassé d'un volumineux registre. Les deux autres tiennent un brasero dont ils remuent les braises d'un tison de fer finement ouvragé. Les PJ ne pourront que s'en inquiéter. Après quelques secondes d'un long silence, Aton prend la parole.

- Aton Sumak. "On a eu du mal à vous retrouver. On va vous sortir de là, mais le seul moyen, c'est de vous engager." Il sourit, les regarde un à un, et leur précise "Vous avez encore le choix. Votre prochain visiteur abrégera lui aussi vos souffrances."

Si les PJ lui donnent leur accord, il n'y aura plus qu'un petit rituel à passer : au bout du tison, les PJ reconnaîtront la forme du Soleil des Syrthes. Un à un, ils sont alors marqués au fer rouge sur le dos de la main, après avoir donné leur nom au scribe.

Ils quittent ensuite le Puits de Rédemption. Lors de l'épuisante montée des escaliers, Aton glissera ces quelques mots à un PJ très éprouvé qu'il soutient : "les maisons ont eu un mal fou à vous retrouver. L'Ambre est sûrement mort, et c'est désormais moi votre contact". Les PJ sont ensuite conduits dans une cantine de l'Atre, puis dans une caserne, où ils peuvent se reposer plusieurs jours. Ils ne reverront plus Aton jusqu'à la sortie de Phénice, et ne pourront quitter l'Atre. Ils se rendront assez vite compte que les autres Croisés ont été tatoués, et que le marquage au fer identifie les "mauvaises têtes"...

Phalange d'Acier, Cohorte de la Nouvelle Aube, Meute Grognard !

Ils vont, deux jours avant le départ, rejoindre leur meute : celle du Flambeau Grognard. Il leur remet leur paquetage et annonce la couleur : "Et voilà deux flacons d'huiles de rueg, pour lubrifier les distillateurs, hein, c'est pas pour vos petits culs de merdeux !". Il va s'avérer impitoyable sur la discipline, et n'hésitera pas à frapper les PJ, surtout dans l'Atre.

Et puis le grand jour arrive : les trompettes sonnent, la meute du Grognard prend place dans la Cohorte de la Nouvelle Aube, elle-même intégrée dans la Phalange d'Acier. Les PJ découvrent alors le Léviathan, et l'immense armée qui s'apprête à descendre la Coulée Spirituelle. Dans le prolongement de cette dernière, une porte à été ouverte dans le rempart. Le long du trajet, des ponts ont aussi été détruits pour laisser passer le Léviathan. Les Sept Révérés (c'est sûrement la première fois que les PJ les voient) apparaissent, bénissent la Croisade le temps d'un long discours qui évoque "l'épée du Phénix qui va pourfendre le Noir-Nuage et en finir avec les sources du Mal...".

Cors et trompettes s'expriment avec fracas, relayés par un feu d'artifice qui éblouit la ville : c'est la première fois que les Phéniciens assistent à pareil spectacle. Puis, le silence s'impose : le Léviathan s'est mis en branle et avec lui, l'armée. Une immense clameur, celle de deux cent mille hommes et femmes, se fait entendre et accompagne l'armée jusqu'au pied du Stallite Immortel.

Conclusion : Mener l'enquete

Une fois sortis de Phénice, Les PJ vont sûrement avoir le réflexe de mener l'enquête pour expliquer l'agression de Monsieur L'Ambre. Une telle recherche se déroulera forcément dans la Ville Mouvement, alors que, justement, la Garde des Purs y règne en maître. Ils pourront même, à l'occasion, recon-

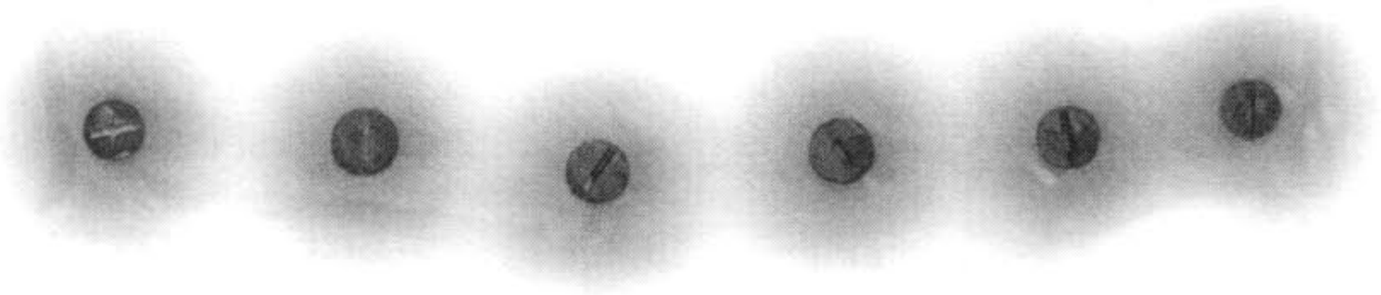
naître un de leurs agresseurs ou tortionnaires. Mais le contraire est aussi possible... L'enquête va donc s'avérer délicate. Ce que comprendront facilement les joueurs, c'est que les militaires ne faisaient que répondre à des ordres, venus de bien au-dessus de leurs Flambeaux. Ils pourront aller jusqu'à identifier l'Ardent qui commandait les meutes impliquées... Mais ça ne suffira pas encore à identifier Orso Vecress, puisqu'il a, depuis l'incident, changé de position hiérarchique : il n'est pas intégré dans la Phalange des Purs, mais a pris la tête d'une autre (en l'occurrence celle qu'ont rejoint les PJ). Bref, les PJ risquent surtout de s'attirer des ennuis...

L'enquête pourra néanmoins aboutir, si vous décidez, à un moment ou un autre, qu'il est temps d'identifier Orso Vecress comme traître pour aider les PJ. Avant d'en arriver là, les PJ auront eu d'autres hibours à fouetter, mais il vous suffira, juste au moment propice, de montrer Orso en grande discussion avec l'Ardent reconnu comme meneur de l'opération. En attendant, les PJ pourront se dire, avec effroi, que le coupable se trouve peut-être tout en haut de la pyramide militaire : et si c'était Letho ?...

Darko & L'Ambre

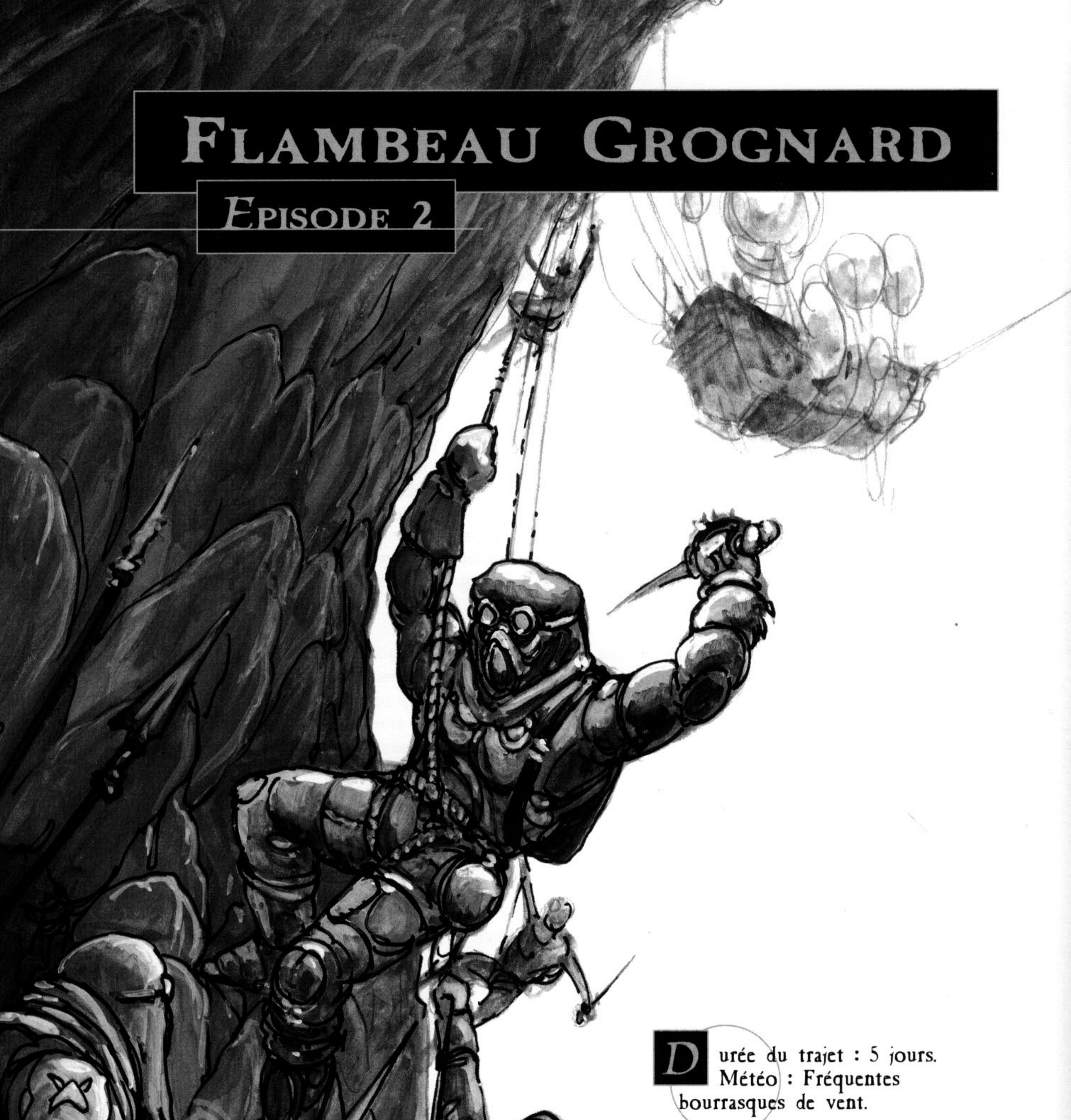
L'affaire de la cousine Marie et son amant Darko n'a évidemment aucun lien avec la Croisade de la Ville Mouvement. C'était juste là l'occasion de réunir les PJ. Il y a pas mal de chances que ceux-ci évoquent pourtant régulièrement l'affaire. Si c'est le cas, vous pouvez faire apparaître Darko dans la Ville Mouvement. Il a pu s'engager, et la cousine Marie avec ! Les PJ pourront le croiser (pourquoi pas autour d'une autre conquête féminine potentielle...), et quand il énoncera son nom, vous pouvez être à peu près certain de votre petit succès...

Quant à L'Ambre, est-il mort, est-il vivant ? Les PJ le retrouveront-ils avec une mâchoire d'acier ? A vous de choisir : si le combat introductif s'est mal passé, vous connaissez de toute façon la réponse.



Flambeau Grognard

Episode 2



Durée du trajet : 5 jours.
Météo : Fréquentes bourrasques de vent.

Dans ce second épisode, les Croisés marchent jusqu'au Pont de Silice. Il va falloir y faire transiter le matériel et surtout le Léviathan. Avant ce passage délicat, la marche sur le Plateau de Silice est l'occasion d'installer la Ville Mouvement et quelques uns des principaux protagonistes de cette épopée. Le moral des troupes ne sera jamais aussi bon, bien que les célestes découvrent l'Obscur. Le trajet jusqu'au pont va durer environ cinq jours.

Découverte

Voici donc la fameuse Ville Mouvement. Les premières heures de jeu vont bien sûr être des heures de découverte et d'exposition. Il s'agit, pour vous, de placer et d'expliquer l'organisation et les rituels de la Croisade. Il y a l'immense Léviathan à décrire, et les pas qui s'accordent sur la rythmique de son moteur (les PJ pourront même constater qu'elle se brise régulièrement, comme si la mécanique se remontait), mais aussi l'organisation hiérarchique à expliciter, les défenses du soir à mettre en place... Prenez le temps de donner vie à la Ville Mouvement, en puisant dans la Matrice (sans bien sûr mettre en avant dès à présent son aspect désespéré) et dans votre imagination : il y a largement matière à conflits et à questionnements pour les PJ, et de quoi rythmer ces premiers jours.

Les persécutions du Grognard

Tout au long de l'épisode, les PJ vont subir l'entêtement, la hargne, la bassesse, la rigidité, l'humour gras et la mesquinerie du Flambeau Grognard. Il va se montrer particulièrement à cheval sur la tenue du paquetage, des uniformes et sur l'allure des PJ. Les inspections vont se suivre sans trêve. Il passera son couteau sur les joues des personnages masculins, et au moindre " sccrrrriccchh ", ordonnera des pompes et un rasage immédiat à sec. Il se mettra à hurler sur les bottes d'un PJ, les écrasant de son pied, pour après beugler qu'elles ne sont pas propres. Les armes devront briller : "C'est votre queue, bordel, astiquez la aussi bien ! Perdez votre arme, et je vous trancherai l'affaire"... Il est donc très très lourd, et gueulard. Vu que les meutes portent les noms de leurs Flambeaux, il bat le rappel en hurlant "Grognards !!".

Sa volonté de soumettre les PJ le poussera, par exemple, à leur interdire de mettre leurs masques ou leurs chèches tant qu'il n'en a pas donné l'ordre, et ce alors même que se lève un vent violent aux relents chimiques ou qu'une fine pluie acide se met à tomber. Il ira jusqu'au bout de cette aberration disciplinaire, en ne mettant pas ses propres protections.

On peut compter sur les PJ pour évidemment avoir du répondant. La réponse du Grognard est éloquente : "Espèce de résidu du fond de chiotte, je vais t'apprendre !". Peuvent suivre des sanctions, des coups, et des vengeances. Par exemple, au bivouac, nos héros peuvent être d'office attachés au creusement et au recouvrement des immenses latrines... N'oubliez pas que des Purs, ou plus simplement les hommes d'une meute proche, peuvent arriver à tout moment à la rescousse du Flambeau.

La meute

La meute compte dix hommes, dont le Flambeau Grognard, le Sparte et l'adorable Louloute. A vous de compléter selon vos envies la troupe. En tout cas, la pression du Grognard devrait renforcer les liens avec les autres membres de la galère. Louloute saura très bien se défendre toute seule, et répondre au bon moment aux gauloiseries du Flambeau. A elle seule, Louloute a de quoi occuper quelques bons moments de jeu... Quant au Sparte, s'il laisse plutôt glisser sur lui les provocations, il n'hésitera pas, d'un long regard, à faire comprendre au Grognard qu'il vaut mieux ne pas continuer à lui chercher des poux dans la tête. Une soirée beuverie (par exemple à l'arrivée au Pont de Silice) achèvera d'instaurer la complicité entre les différents protagonistes de la meute. Le Sparte n'hésitera à se montrer solidaire des PJ, allant jusqu'à partager des sanctions alors qu'il n'était pas forcément concerné par la peine.

Les autres PNJ

Le long du trajet, vous allez aussi avoir l'occasion de faire apparaître quelques-uns des autres PNJ principaux. Orso Vecress est le Commandore de la Phalange d'Acier : si le conflit entre le Grognard et les PJ prend une trop grande ampleur, il peut aller jusqu'à se déplacer pour remettre rapidement de l'ordre dans cette histoire (rappelons-le : Orso Vecress est physiquement très impressionnant). La Baronne Alianante Cascatelle ne passe pas non plus inaperçue, et surtout, elle alimente déjà les conversations des gardes lors des veillées.

Aton Sumak passera à un moment ou un autre prendre des nouvelles des PJ. La conversation devrait être animée et discrète et les questions des personnages, nombreuses : Qui est Othero ? Pourquoi la garde des Purs s'en est-elle pris à L'Ambre ? Dans quoi ce dernier est-il allé mettre son nez ? Aton répond tant bien que mal, évoquant le Konkal, mais guère plus. Les PJ s'inquiéteront peut-être aussi de reconnaître certains des Purs croisés la nuit du Soleil Blanc. Laissez les fouiner... Si le Grognard leur en laisse le temps !

Il y a aussi un coin de la Ville Mouvement d'où chaque nuit s'échappent plus de rires et de vie qu'ailleurs : c'est dans la partie investie par les Marcheurs. Les PJ seront peut-être intrigués ou auront envie de voir si un ancien compagnon de route ne s'est pas engagé comme chasseur... Les Marcheurs s'amusent plutôt bien. Ils prennent des paris sur les chances de cette croisade et listent déjà tout ce qui, dans la belle organisation, est voué à l'échec.

Les Marcheurs se sentent plus libre de parler et de critiquer : d'abord, ils n'ont pas été tatoués ou marqués, et sont là en tant que mercenaires, nettement mieux payés que les Croisés. Très vite, néanmoins, les PJ pourront assister de près ou de loin à des remontrances des militaires, qui invitent Che Manégo à mieux tenir ses hommes et leurs langues...

L'attaque des Brouilles

Les trois premiers jours de marche se passent donc sans incident notable, ce qui conforte dans l'esprit de chacun l'impression d'invulnérabilité de la Croisade.

Les Phalanges marchent droit, et au loin, c'est une géométrie parfaite qu'on voit se déplacer. Vers la mi-journée du troisième jour, ces lignes vont être soudainement brisées en quelques secondes, laissant place à un chaos et à une panique saisissante : plusieurs nuées de Brouilles viennent de s'abattre sur l'armée !

La dispersion est évidemment une erreur face à l'attaque, mais tous sont décontenancés, et déjà, des hommes sont la proie de la succion frénétique de ces milliers d'insectes contaminés. Comment les PJ peuvent-ils réagir ? Ils sont plus habitués à l'Obscur que les Célestes (Grognard compris) et ont peut-être déjà eu à faire aux Brouilles, ou à des nuées de sauterelles. Voici quelques idées qui peuvent leur venir à l'esprit ou être glissées par le Sparte.

Laissez-les de toute façon cogiter, en installant un chronomètre : comptez le nombre de secondes avant qu'ils aient décidé de leur réaction (ils doivent tous s'être exprimés. Vous verrez, vous créerez rapidement un effet de panique !). Quand tous les joueurs ont exposé leur plan, arrêtez le chronomètre et reportez-vous à l'encadré Les Brouilles.

Les PJ peuvent avoir plusieurs idées, certaines, meilleures que d'autres. Premièrement, plutôt que de fuir, mieux vaut s'accroupir au sol, chèche fermé et bouclier en protection. Le feu est sans doute la meilleure arme contre les Brouilles, mais il faut trouver le combustible et prendre garde à ne pas enflammer des chars ou d'autres Croisés. Ensuite, s'ils ne cèdent pas à la panique, les PJ pourront constater que les différentes Brouilles ne peuvent ni se mélanger ni cohabiter, et que lorsqu'elles rentrent en contact l'une avec l'autre, elles s'affrontent quelques secondes avant de s'éloigner dans un mouvement de répulsion. Peut-être faut-il, grâce à des corps déjà dévorés, forcer les Brouilles à s'affronter... ?

LES BROUILLES

Il s'agit d'insectes qui ressemblent à d'énormes moustiques noirs comme le charbon (y compris leurs ailes). Ils évoluent au milieu d'une brume noirâtre, qui semble les accompagner partout où ils volent.

Quand tous les PJ ont exprimé leur solution pour contrer l'attaque des brouilles, interrompez le chronomètre, et divisez le nombre de secondes par 10 (arrondissez au chiffre supérieur). Vous obtiendrez le nombre de Passes d'attaque durant lesquelles les PJ subissent automatiquement la succion des insectes contaminés. Les personnages encaissent alors 5 points de dommage par passe d'attaque. Chaque PJ a droit à un test de Résistance pour limiter la perte de points de vie. Les armures protègent contre ces dégâts.

Ces attaques sont les premières des brouilles, celles durant lesquelles les PJ n'ont pas eu le temps de réagir. Ils vont en subir d'autres, dont la gravité dépend directement de la solution préconisée par les joueurs. La liste qui suit vous aidera à déterminer le nombre de Passes d'attaque supplémentaires que subit chaque PJ :

- S'accroupir au sol, chèche fermé, bouclier en protection : 2 passes d'attaque supplémentaires.
- Allumer un feu : 1 passe d'attaque supplémentaire.
- Forcer les brouilles à cohabiter : 0 passe supplémentaire.
- Autre solution (à vous de juger) : entre 1 et 4 passes supplémentaires.

Ces attaques terminées, la menace des brouilles est repoussée. D'autres Croisés ont eu des initiatives heureuses, qui ont permis d'écarter le danger.

Il vous faut à présent déterminer le nombre de morts occasionnés par cet assaut fulgurant. Lancez 2 dés et multipliez le résultat par 50, vous obtiendrez ainsi le nombre de victimes de l'attaque insectoïde.

SYMPTOMES

La Ville Mouvement brûle ses premiers morts : une chape d'angoisse s'abat sur la ville, et les Croisés commencent à prendre conscience que tout cela ne va pas être une partie de plaisir. Une première rumeur transperce la ville : il paraît que toute personne piquée, ne serait-ce que par un seul insecte sorti des Brouilles, est condamné à mourir dans les heures qui viennent ! Seuls les Marcheurs ironisent sur cette belle débandade... En réponse, les soldats leur promettent de finir au fond des cales du Léviathan ! Les cales ? Mais qu'est-ce qui se passe, dans ces cales ?...

LE PONT DE SILICE

Deux jours après l'incident Brouilles, les longues colonnes rejoignent enfin ce qui va être la première et plus longue étape de la Croisade : le Pont de Silice. Une petite troupe de Bâtisseurs est déjà sur place, entourée d'une Cohorte. C'est que le pont a, ces derniers mois, fait l'objet de toutes les attentions d'Othero. Ce n'est pas vraiment un pont, mais plutôt un câble suspendu au-dessus du vide sur plusieurs centaines de mètres. Il est tenu à chaque extrémité du gouffre par deux immenses et épais piliers récemment renforcés. Le câble lui même fait environ deux mètres de diamètre. Plus étroit à l'origine, il a été doublé ces derniers mois par une multitude de filins, patiemment entortillés autour de lui par de courageux Bâtisseurs suspendus au dessus d'un gouffre de plusieurs centaines de mètres de profondeur.

Une nacelle et des "pinces" circulent désormais sur cet énorme câble, tractés à terre par des urs et des hommes. Un lent ballet va se mettre en place pendant plus d'une semaine, pour faire passer les hommes, les chars, le matériel du plateau de Silice au continent. Mais le gros morceau, c'est évidemment le Léviathan, et là, les choses vont se compliquer.

Il faut partiellement le démonter, entièrement le décharger pour l'alléger. Et encore, cela ne suffira pas. Othero et Che

Manégo ont prévu un dispositif supplémentaire : l'érection et le gonflement à l'air chaud d'immenses ballons (des centaines de mètres carrés d'étoffes rapiécées, qui deviendront par la suite des tentes, des couvertures et des bâches). Les ballons sont censés réduire la pression exercée par le cuirassé sur le câble. Malgré les calculs d'Othero, tout cela reste de la théorie. Au moment venu, alors que le moteur vrombira, et que le Léviathan plongera dans le vide va être particulièrement intense pour le Maître-Bâtisseur... Tous prieront de toutes leurs forces pour que piliers et câble tiennent bon.

Ces deux derniers éléments, ainsi que les nacelles, font l'objet d'une surveillance de chaque instant, pour contrecarrer un éventuel sabotage.

Le temps du transit

L'ambiance se dégèle un peu dans la Ville Mouvement. Alors que le Léviathan se vide, Letho Gdanz apparaît pour la première fois parmi les Croisés, entouré de près par sa garde prétorienne. Mais c'est une véritable ovation qui accueille le Bellatore, surtout quand celui-ci désigne les tonneaux sortis du vaisseau de guerre : ce soir, les hommes vont boire !

Les PJ vont être relativement tranquilles pendant trois, quatre jours. Tout juste auront-ils une fois à participer aux tractions des nacelles et du matériel. Leur Phalange doit faire partie des dernières à traverser le pont, après le passage du Léviathan. Seulement, le Konkal a bel et bien prévu de saboter le pont...

C'est le Sparte qui va mettre les PJ sur l'affaire. Il aurait surpris une conversation entre plusieurs Croisés, évoquant des explosifs et la fin prématurée de cette "foutaiserie" de croisade. Il propose aux PJ de discrètement surveiller ces hommes, en sa compagnie. Tout le problème va être d'arriver à fausser compagnie au Grognard, qui tient à avoir sa meute à l'oeil et à disposition.

Pendant plusieurs heures (ou jours), les Croisés désignés par le Sparte ne vont pas donner le moindre signe de culpabilité. A supposer qu'ils en aient l'intention, difficile pour les PJ de les dénoncer sans preuve, sur les simples affirmations du Sparte.

A l'heure du Léviathan...

Arrive l'instant où le Léviathan doit basculer dans le vide. Les immenses ballons amarrés, le moteur du monstre gronde, et la première roue s'avance dans le vide... Tous ont le regard fixé sur la machine, et gare aux PJ s'ils font de même : ils risquent de ne pas voir les Konkalites s'esquiver le long du gouffre (Effectuer un test de Sens + Observer, de seuil 2 si les PJ sont attentifs à ce qui entoure le Léviathan, seuil 5 s'ils ne se concentrent que sur le passage du monstre de métal). Le Sparte leur fera alors signe. Il faut faire vite pour ne pas perdre les hommes dans l'Obscur, et il faut encore fausser compagnie au Grognard... (Là, on laisse les PJ faire preuve d'initiative : ça doit faire un bout de temps qu'ils rêvent de lui régler son compte. Un petit test d'Agilité + Camoufler de seuil 2 peut s'avérer nécessaire).

Que se passe-t-il ? Les Konkalites, ne pouvant directement s'attaquer aux câbles ou aux piliers, ont décidé de saboter les fondements d'un des piliers... C'est à dire de placer des explosifs une cinquantaine de mètres en dessous du pilier silicien.

Les PJ vont suivre les Konkalites sur quelques centaines de mètres le long du gouffre. Là, ils descendent en rappel sur une quarantaine de mètres, jusqu'à une corniche qui leur permet de rejoindre le renfoncement où sont placées les charges, juste au dessous de l'attache du pont. C'est le même trajet que vont suivre les personnages-joueurs, éventuellement accompagnés du Sparte, en profitant des cordages laissés par les Konkalites.

Remarque : Si les PJ, dégoûtés par ce qu'ils ont subi jusque là, ne se montrent guère altruistes, glissez-leur que ce n'est pas tant l'annulation de la Croisade qui doit les inquiéter, mais plutôt le risque de voir des innocents périr à la suite de la manoeuvre konkalite. Au pire, le Sparte peut bien régler l'affaire tout seul !

Le combat

Le Léviathan va mettre près de deux heures à effectuer sa lente et précautionneuse traversée au-dessus du vide. Les PJ le verront donc suspendu au-dessus d'eux... Il leur faut intervenir suffisamment rapidement et éliminer sans compassion les Konkalites. L'affrontement se déroule sans attache au flanc du gouffre, alors que le renfoncement dans lequel est posé la poudre mesure moins de cinq mètres carrés. D'évidence, si la charge venait à exploser, c'est sur les PJ que s'abattrait l'énorme câble... Bref, n'hésitez pas à suspendre les PJ dans le vide, à les faire déraper, à mettre tout ce petit monde en équilibre, sous tension, prêt à se faire basculer les uns les autres dans le gouffre.

Le Sparte n'hésitera pas, comme prévu, à tuer ses propres hommes. Par contre, si les PJ arrivent à faire prisonnier l'un des Konkalites, le Sparte ne cherchera pas particulièrement à le tuer pour le faire taire. La secte est bien organisée : le Konkalite n'aura rien à dire, et ne saurait trahir.

Le combat sur la corniche

Tous les participants à l'affrontement subissent un malus de -1 dé à tous leurs tests de combat. Pensez à effectuer quelques tests d'Agilité + Grimper chaque fois que les PJ sont déséquilibrés au cours du combat, à la suite d'un coup puissant porté par l'adversaire. Une réussite permet de se raccrocher à la corniche. Ne soyez pas trop dur ! Laissez-leur une seconde chance en cas d'échec. Et faites intervenir le Sparte en sauveur providentiel, le cas échéant. Bien sûr, un Konkalite n'aura pas droit à de telles faveurs. Si un PJ réussit à le pousser (test d'opposition en Force), ou s'il lui porte un puissant coup (au moins 4 points), ce dernier effectuera une chute intermi-

nable. On entendra son hurlement durant 15 secondes !

Le blame & les honneurs

A un moment ou un autre du combat, les Croisés auront peut-être aperçu cette sourde agitation sous le pilier (il aura suffi d'une flamme). C'est donc en héros, une fois les informations prises par une meute de Purs, que sont accueillis les PJ et le Sparte. Orso Vecress lui-même se déplace pour les féliciter, accompagné du Grognard qui, lui, fulmine à ses côtés.

Très vite s'improvise, aux yeux du plus grand nombre, une cérémonie de reconnaissance. Orso fait venir les tambours, qui battent le rappel. Les meutes, les cohortes, les phalanges encore de ce côté du pont, se disposent en une longue haie d'honneur. Nos héros sont alors priés de s'aligner. Là, Orso d'une voie forte, puissante, annonce la suite : "l'armée sait reconnaître ses braves. Pour votre valeureuse action, je vous fais Flambeaux." Il s'approche de chacun d'entre eux pour mettre à leur épaule leur nouvel insigne, un Soleil des Syrthes un peu plus lumineux...

Orso reprend, alors sur le même ton : " Pour avoir déserté votre meute, je vous condamne à rejoindre les cales du Léviathan et à y croupir ! Et c'est ce qui attend tous ceux qui dorénavant désobéiront !" Plusieurs Purs s'emparent alors des personnages-joueurs, pour les enchaîner et les traîner vers une nacelle qui les conduit sur l'autre bord du précipice, près du Léviathan.

Conclusion

En fait, les PJ et le Sparte ne vont passer que quelques heures attachés au pied du Léviathan, tandis que ce dernier est lentement chargé par les Croisés. La position, particulièrement humiliante, est voulue : tout le monde défile devant les PJ, réduits au rang d'esclaves et d'exemples. C'est alors qu'Othero apparaît, amusé, et les salue. Il est accompagné d'un grand Marcheur manchot, Che Manégo. Tous deux sont visiblement de très bonne humeur : le Pont de Silice a tenu, et c'est pour eux un immense soulagement et une victoire. Du coup, magnanimes, il vont faire signe à des Purs de détacher les PJ. Les Purs seront bien sûr résistants, et Othero, pointant son insigne de Commandore, haussera la voix, tel Vecress (ce qui ne manquera pas de provoquer chez son compagnon Marcheur un large sourire). "Ces hommes sont affectés aux troupes de Bâtisseurs ! Leur peine est désormais d'être concasseurs !".

Enfin libres ! Tout en jouissant du grade de Flambeau, les PJ sont enfin libérés du carcan militaire, grâce à la bienveillance d'Othero. En terme de jeu, c'est aussi un soulagement : après deux épisodes aux contraintes fortes, où les joueurs ne pouvaient d'évidence avoir la sensation de maîtriser les événements, ils vont à nouveau retrouver leur libre arbitre. Ne vous amusez surtout pas à les mettre à ramer dans les cales du Léviathan : ce serait la goutte qui ferait déborder le vase. Ils les découvriront plus tard, juste en les visitant, et seront alors plus reconnaissants que jamais envers Othero. Ce dernier leur conseille juste de se faire oublier quelque temps... Les Purs n'apprécient pas de voir un de leurs ordres détournés, et ne veulent surtout pas que les PJ deviennent un symbole d'une résistance à l'ordre. Il y a bien assez de bordel du côté des Marcheurs... C'est d'ailleurs plus à Che Manégo qu'on reproche leur libération qu'à Othero.

Quant au Sparte, il va suivre un autre destin. Une fois la Croisade prête à repartir, il va quitter les concasseurs et rejoindre la Phalange d'Acier. Il y manque un Flambeau, décédé lors de l'attaque des Brouilles. Orso Vecress n'est évidemment pas pour rien dans ce rapatriement, et l'initiative d'Othero arrange plutôt les deux traîtres...

LES KONKALITES

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 2, Poignard Courbé 4
- Communication 2 / Baratin 3, Marchandage 1
- Erudition 2 / Coutumes konkalites 3, Régions : Chaudron des Enfers 2, Religion konkalite 3
- Relations 1 / Quartiers : Echarpes Pourpres 2, Assommoir 2, Abords : Mines 2, Avant-Poste de la Faille 3, Halte des Ombres 3
- Survie 2 / Obscur 2, Ruines 1, Souterrains 1, Stallites 3, Rats 2
- Techniques 2

ARMES :

Falchion : Dommages +4 (règle optionnelle), Défense +1
Poignard Courbé : Dommages +2

Armure : Tenue de camouflage : Protection 1

VIE : 12
ENERGIE : 3

Note : Comptez un Konkalite par PJ.

CHE MANÉGO

EPISODE 3

Durée du trajet : deux mois.
Météo : Vent léger, pluie fine à l'approche de la boue de l'algue tueuse, puis calme aux abords du canyon.

Ce troisième opus fait encore la part belle au background : il s'apparente à ces calmes pesants et inquiétants qui précèdent les tempêtes.
En traversant un sinistre canyon, après avoir affronté l'algue tueuse, puis en voyant (peut-être) partir les Marcheurs, tous les Croisés sentent l'imminence d'un désastre. Les hurlements des nombreux voulpes qui traînent dans cette région rocailleuse, presque montagneuse, augmentent encore cette oppression... Les troupes commencent à s'épuiser, les problèmes s'amplifient lors des distributions de nourriture, les Purs crucifient de plus en plus de déserteurs, et les horlas distillent leur venin. Un premier suicide en forme d'immolation a lieu... Bref, on attend que le convoi de ravitaillement arrive, avec sa nourriture et surtout ses familles : des rires d'enfants et des sourires de femmes ne seraient pas de trop...

CONCASSEURS

Flambeaux sans meute, les PJ intègrent leurs nouveaux quartiers avec une belle aura... Qui durera tout au plus quelques heures (sauf, peut-être, pour un éventuel PJ Bâtisseur d'origine) tant il vont avoir à apprendre. Concrètement, ils gardent leurs uniformes et leurs paquetages, et leur quotidien change peu. Si ce n'est que l'ambiance n'est plus la même : ils ont rejoint l'équipe d'Othero, et le défi n'est plus ici militaire, mais technique. L'influence d'Othero est d'ailleurs palpable : un souffle d'inventivité, un désir de se dépasser et de trouver des solutions nouvelles est omniprésent chez les deux cents techniciens qu'il dirige.

Les Bâtisseurs sont régulièrement appelés au chevet des chars d'amertumes, des Juggernauts et du Léviathan. Ils doivent leur faire passer toute sorte d'obstacles et se chargent d'ouvrir la route au monstre d'acier. Leur rôle est primordial : s'ils traînent à dégager la route, c'est toute la Croisade qui est freinée. Pire, ce sont des bottes et des bottes de rueg qui partent en fumée.

C'est donc dans cette avant-garde qu'interviennent les PJ. Une cohorte entoure les concasseurs chargés de poser les mines, les explosifs, et d'évaluer les répercussions de l'explosion afin de prévenir les éboulements et les glissements de terrain. Dans l'urgence, les Bâtisseurs prennent en fait des risques incroyables, et si les artificiers sont habiles, leurs charges sont, elles, beaucoup moins sûres, tout comme l'allure à laquelle se consument les mèches. Des imprécisions techniques qui vont, à plusieurs reprises, s'avérer fatales.

La première chose que vont avoir à apprendre les PJ, c'est à manipuler les explosifs. Il n'y a pas de raisons que ces vauriens de PJ - marqués au fer, réchappés des cales - ne prennent pas leur part de risques.

Le meneur peut inventer quelques situations où les PJ vont aller risquer leur peau : nous sommes à la lisière d'une chaîne montagneuse, et la moindre vibration (y compris celle du Léviathan) peut provoquer une avalanche pierreuse ou mettre à jour une crevasse. A vous, à l'image des "bourbiers" présentés dans Les Marcheurs, de mettre au point des jeux de conséquences surprenants et dangereux...

Après les déflagrations, les PJ peuvent aussi découvrir des restes de l'Avant, ensevelis il y a près de quatre siècles... Autant de trouvailles qui peuvent d'ailleurs agir comme des annonciations du destin funeste ou heureux de la campagne. Laissez faire les Prôneurs ou les Horlas... Laissez aussi les PJ évaluer des situations (après tout, ils sont Flambeaux) et prendre des risques sur certains obstacles qui vont soit épargner un long arrêt, soit le précipiter.

Autre micro intrigue jouable tout le long de l'épisode, si les joueurs la provoquent d'eux-mêmes : traquer l'éventuel Konkalite, grimé en Bâtisseur (ou faiseur de son état originel), qui aurait permis, en four-

LE MANIEMENT DES EXPLOSIFS

Cet épisode s'étalant sur assez longue durée (deux mois), les PJ ont l'occasion d'apprendre une nouvelle compétence (à noter sous leur Aptitude Techniques) : Explosifs, qu'ils maîtrisent au niveau I seulement.

Leur apprentissage va s'effectuer sur une longue période. Pour simuler cela, vous allez leur demander, à trois reprises, de décrire l'opération de concassage et de procéder à des tests. Bien entendu, vous ne devez pas leur demander ces trois tests à la suite. Répartissez-les sur la durée de l'épisode, ponctué, comme d'habitude, par des intrigues secondaires et des éléments issus de la Matrice.

Les explosifs dont ils disposent sont assez primitifs. Leur mise à feu ne peut être contrôlée à distance. Il s'agit, en fait, de sortes de bâtons d'explosifs, à mèche. Après avoir allumé la mèche, ils ont entre 10 et 15 secondes pour s'éloigner.

Décrivez un obstacle à miner (gros rocher, éboulement, ...) puis demandez-leur comment ils procèdent, la manière dont ils placent les explosifs, et notamment les précautions qu'ils prennent (bien sûr, ne leur dites pas : "Prenez-vous des précautions ?", demandez-leur simplement de décrire exactement ce qu'ils font). Puis, en fonction de leurs descriptions, fixez un seuil variant de 2R à 4R pour déterminer l'efficacité de leur l'explosion, mais aussi, le risque de recevoir des éclats.

Le test à accomplir est un jet de Techniques + Explosifs.

S'il est réussi tout juste (aucun succès supplémentaire par rapport au seuil), l'obstacle est éliminé, mais les PJ prennent quelques éclats. Il encaissent des dégâts de niveau 3. Mais leurs armures les protègent, et ils ont droit à un test de Résistance pour réduire les dommages.

Si le test est réussi avec de la marge (plus de succès obtenus que le seuil requis), c'est un succès total. L'obstacle est éliminé, et les personnages ne subissent aucun dommage.

Si le test est raté, vous pouvez prévoir deux cas de figure : soit l'explosion a détruit l'obstacle, mais les PJ ont subi une forte déflagration (Dégâts de niveau 5, les armures protègent et ils ont droit à un test de Résistance) ; soit, l'obstacle n'a été que partiellement détruit, et ils doivent renouveler l'opération (faites alors procéder immédiatement à un nouveau test).

Remarque : d'un test à l'autre, Othero a pu leur apprendre des petites astuces supplémentaires, comme, par exemple, forer préalablement des trous dans les gros rochers avant d'y placer les charges explosives ; répartir les charges à plusieurs endroit, de préférence vers le bas de l'obstacle ; juste après avoir allumé les mèches, toujours se coucher à plat ventre à terre en plaçant ses mains sur la tête, etc. S'ils respectent ces consignes, vous diminuerez progressivement leur seuil, pour arriver à 2.

nissant les charges adéquates, le sabotage du Pont de Silice. Tout le matériel de minage est en effet strictement surveillé et comptabilisé. Et les plus fortes charges sont directement sorties de l'armurerie du Léviathan. Cette petite enquête facile à mener (il suffit d'identifier les quatre ou cinq hommes clefs, scribe, porteurs, armuriers, puis de garder un oeil sur eux : leurs relations coupables se feront bien connaître) a surtout pour but de renforcer l'idée que le Konkal est largement infiltré dans la Croisade. A vous de voir si les PJ se posent ou non la question.

A MARCHE FORCÉE

Le rôle des concasseurs va être d'autant plus crucial dans cet épisode, que Letho Gdanz ne tarde pas à provoquer une marche forcée. Comme le tambour d'une antique galère, le moteur du Léviathan augmente la cadence et presse les Phalanges. Les PJ pourront réentendre cette étrange rupture de rythme qui semble avoir lieu tous les 100 coups environ (120 exactement, si un PJ s'amuse à compter).

Le Bellatore ne prend pas cette décision par pur sadisme : il sent bien, à l'écoute de ses officiers, que l'ambiance est délétère et que la région oppresse et inquiète les Croisés. La marche forcée a pour but de leur vider la tête de ces angoisses. Trop nombreux sont ceux qui, déjà, disent avoir été abandonnés par Solaar et le Phénix... C'est dans cet épisode qu'il vous faut commencer à rendre la "matrice" réellement opérante : vous n'aurez plus tant l'occasions d'instaurer les éléments quotidiens de la Ville Mouvement. Or, il vous faudra vous appuyer dessus pour, par la suite, les faire dégénérer.

En tête du convoi, à l'ombre de la proue en forme d'aigle du Léviathan, les PJ sont les premiers à percevoir certains signes. Alors qu'ils entament la montée d'une forte colline, ils découvrent les os blanchis, comme récemment lavés, d'une centaine de voulpes. Les craquements morbides de l'ossuaire sous les roues du Léviathan font froid dans le dos. Mauvais présage.

LA BOUE

Un curieux paysage fait maintenant face aux concasseurs, tranchant avec ce qu'ils s'attendaient à voir. Dans le creux d'une large vallée, bordée de falaises et de montagnes, s'étend à perte de vue une sombre masse boueuse, pour le moins puante. Une odeur âcre, forte, qui s'attaque presque aux larynx, se dégage de la vallée recouverte d'une brume pisseuse. Par bonheur, les Bâtisseurs arrivent à discerner au-delà un passage qui semble suffisamment large pour le Léviathan. Le cuirassé n'est que cinq cent mètres derrière eux, et il se rapproche... Il faut faire vite, et reconnaître le terrain.

En fait, par quelque obscure manoeuvre du Shankr, ou peut-être plus simplement du vent, l'Algue Tueuse, si courante dans le chaudron des enfers, a proliféré dans ce milieu clos, au point d'en phagocyter toute la faune. La zone traversée est sans doute un ancien lac, ce qui explique que l'Algue ait pu remonter du Chaudron des Enfers, ancienne Méditerranée dans laquelle le lac se jetait autrefois, jusqu'aux berges du continent de la Roke, que la Croisade est en train de longer. Cette masse protoplasmique noire est l'une des pires engeances de l'Obscur : corrosive, mortelle, réactive, elle réagit aux vibrations pour se concentrer (elle et ses poisons) sur sa proie qu'elle digère et régurgite à une vitesse effrayante. Nombre de Marcheurs, et ils le confirmeront, prêtent au phagocyte une "conscience".

Une fois mis au courant du danger, Othero va rejoindre les concasseurs et les PJ. Il connaît leur habitude de l'Obscur et ne va pas hésiter à prendre conseil auprès d'eux pour organiser la traversée de la chose. Bientôt, le Commandore de la Phalange des Purs rejoindra la cellule de crise, assurant la jonction entre le Léviathan et Othero. Ce dernier, méthodiquement, ordonne de faire des tests : une grenade est jetée dans la fuligineuse gélatine, puis c'est au lance flamme qu'on la repousse...

A moins que les PJ ne trouvent une meilleure idée (utiliser des radeaux, lever une palissade, dilapider le stock d'explosif, provoquer une indigestion de l'algue etc.) voilà ce qui va être décidé. Le Léviathan va ouvrir la marche grâce au puissant lance-flammes dissimulé dans la gueule de l'aigle - les PJ apprendront avec plaisir qu'ils travaillent depuis plusieurs jours avec une telle arme braquée sur leurs épaules. Profitant de l'ouverture, concasseurs et Croisés repousseront l'algue, de façon à creuser et à maintenir un chemin praticable...

L'avancée a quelque chose de beau, et en même temps, de terriblement inquiétant (Pensez à l'image de Moïse ouvrant la Mer Rouge). La mer qui les entoure est noire comme du pétrole, épaisse, gluante. Elle se dresse, menaçante, autour du passage ouvert par les flammes du Léviathan, qu'emprunte une procession de milliers d'hommes.

Si l'image est belle et semble simple à mettre en oeuvre, la mise en pratique va se révéler beaucoup plus ardue que prévu. Les PJ sont sur le premier front : celui qui profite du lance-flammes. Leur mission, avec d'autres, consiste à élargir au maximum cette trouée, grâce à des brandons, à de l'huile bouillante, à des grenades qu'il faut jeter suffisamment près de l'algue, sans la toucher au risque d'éclabousser ses compagnons.

Le premier problème, c'est que le phagocyte va se concentrer vers le Léviathan : de cinquante centimètres d'épaisseur au début, l'algue pourra à certains moments édifier des remparts gluants de plus de deux mètres cinquante, dont s'échapperont des vagues morveuses. De plus, des espèces de tentacules et des crachats jailliront de la masse informe. Cela obligera certains à baisser la garde quelques secondes... Des secondes de trop : le phagocyte prendra place immédiatement. Et venir en aide à un malheureux, c'est soi-même laisser la chose avancer. Ainsi petit à petit, le couloir ouvert par le Léviathan va s'affiner, au point d'étirer la ville mouvement en une interminable colonne. Il y a plus d'un kilomètre à ainsi traverser : trente six chars et dix mille hommes doivent passer... Pour faire monter la sauce, n'hésitez pas, à mi course, à faire "cracher" l'aigle et le lance-flammes, comme s'il commençait à être à cours de combus-

LA TRAVERSÉE DE LA MARÉE NOIRE

Traverser la zone envahie par l'Algue Tueuse est une épreuve particulièrement stressante. Pour la simuler, vous allez devoir déterminer les incidents auxquels les PJ devront faire face. Effectuez, pour cela, 5 jets consécutifs sur la table suivante. Les PJ doivent réagir en fonction du résultat :

Lancez Idé :

♦ **1 : Tentacule visqueux :** un long tentacule noir, formé par le corps de l'Algue Tueuse, se dirige vers l'un des PJ (déterminé aléatoirement au sein du groupe) et tente de le saisir. Le PJ doit l'éviter : il tente un jet d'Esquive (Agilité + Esquiver). Le seuil est fixé à 3. Si le personnage réussit, il a esquivé l'attaque. L'incident est clos. Si le personnage échoue, en revanche, il encaisse à chaque Passe une attaque lui effectuant automatiquement des dégâts de niveau 4 (l'armure ne protège pas, mais il a droit à un test de Résistance). La seule chose à faire, alors, est de détruire le tentacule le plus vite possible. Il faut, pour cela, tenter une attaque. Chaque succès compte pour un point de dommage (n'oubliez pas les bonus liés à l'arme). Dès que 15 points ont été occasionnés, le tentacule est détruit. Les autres PJ peuvent aider leur compagnon, en attaquant eux-aussi l'immonde appendice.

♦ **2 : Mort d'un groupe d'éclaireurs :** Plusieurs Croisés, placés en tête de la procession, viennent d'être avalés par l'Algue Tueuse, qui commence à resserrer son étau à leur niveau. Les PJ doivent remplacer les morts et repousser l'Algue, avec de l'huile bouillante qu'ils ont à disposition. Chaque PJ doit tenter un test d'Agilité. Deux réussites sont requises. Si la moitié des PJ réussit le test, l'Algue est repoussée. Si plus de la moitié échoue, l'Algue a progressé de manière spectaculaire, engloutissant un grand nombre d'hommes dans l'opération. Ajoutez 1 (soit une centaine d'hommes) au résultat final déterminant les pertes humaines (voir plus loin).

♦ **3 : Les crachats :** L'algue projette des morceaux de son corps sur la procession de Croisés. 1d6 crachats atteignent les PJ. Ils sont acides, et les PJ subissent automatiquement des dégâts. Déterminer le nombre de crachats en lançant 1dé, puis répartissez les attaques, toujours aléatoirement, sur les différents personnages du groupe (en espérant, pour eux, que ces attaques seront réparties plus ou moins équitablement). Chaque crachat occasionne 4 points de dommages. L'armure protège, mais les PJ n'ont pas droit à un test de Résistance.

♦ **4 : Le hoquet du lance-flammes :** Les Croisés procèdent au rechargement en combustible du monstrueux lance-flammes de l'aigle qui, du coup, arrête de vomir ses flammes. Les PJ doivent maintenir le passage ouvert en amont, en lançant des grenades phéniciennes au bon endroit. Chaque PJ, même s'il a droit à plusieurs essais, doit réussir au moins un bon lancer de grenades. Il s'agit d'un test de Force + Lancer de seuil 3R. Un échec signifie que la grenade a explosé dans la masse de l'Algue, projetant des crachats sur le groupe de PJ (reprendre le point 3, ci dessus).

♦ **5 ou 6 : Un soldat se fait happer par un tentacule** (un bras, une jambe) à proximité des PJ. Il souffre horriblement. Les PJ doivent détruire le tentacule suffisamment vite, ou le pauvre diable mourra. Reprenez la description fournie au point 1. Mais cette fois, ce n'est pas un des PJ qui est menacé. Si le tentacule n'est pas détruit en 3 Passes, la victime est tuée.

Les Pertes croisées :

Enfin, pour évaluer le nombre total de victimes dévorées par le monstre protoplasmique à l'issue de cette traversée cauchemardesque, lancez 2dés (+ les éventuels modificateurs liés aux actions des PJ, cf. résultat 2) et multipliez le résultat par 100.

tible. Il pourra même s'arrêter de brûler pendant de très longues minutes.

UNE OMBRE BLANCHE...

L'épreuve n'a pas laissé le moral des troupes indemne. L'accablement, la peur se fait sentir chez les Croisés. S'ils croisent Aton Sumak, les PJ ne seront pas plus rassurés. Peut-être encore distant, ce dernier leur fera part de ses préoccupations quant à l'étendue de l'infiltration du Konkal... Entre inquiétude réelle et angoisse occulte, c'est peut-être le moment idéal pour mettre en scène la première apparition de L'Hermine, là haut, sur le pont supérieur du Léviathan. C'est un cri qui peut prévenir les PJ : "La mort ! Regardez, la mort !" On ne distingue que l'ombre blanche, appuyée contre un bâton qui pourrait bien, de loin, passer pour une faux grâce à la palme d'une éolienne. Peut-être qu'Aton est prêt à en dire un peu plus (tout dépend de la confiance qu'il accorde aux PJ).

LA TRAVERSÉE DU CANYON

Après une trentaine d'autres jours de marche, c'est un haut canyon qui se dresse désormais devant la Croisade. Sinistre redite : en fait, nul danger ne s'y cache, si ce n'est pour les PJ. Il faut y faire exploser un énorme rocher qui en bouche l'accès en plein milieu. Il faudrait cinq ou six concasseurs intrépides... (les PJ peuvent décliner cette responsabilité, mais ce sera ça de moins pour leur réputation). Deux dangers attendent les volontaires : un éventuel animal en chasse, et un éboulement. Au meneur d'installer son suspens : entre l'explosion et l'allumage de la mèche, les PJ n'ont pas le temps de sortir du canyon, tout juste peuvent-ils se repérer une cache... Là, vous pouvez pour sortir de votre chapeau un voulpe ou un urs qui va maintenir un ou plusieurs PJ à découvert. S'il n'y a rien de plus dans ce canyon, n'empêche, il fait encore plus peser le poids de l'Obscur sur les Croisés... (Note au Meneur : ce canyon va nous être utile pas plus tard que le prochain épisode).

DANS LA VALLÉE

Passent encore quelques jours de marche, lors desquels les PJ vont voir le paysage

s'aplanir. On quitte enfin les montagnes, et Othero libère les PJ de leurs obligations. "Si je ne m'abuse, amis de L'Ambre, vous trouverez bien à vous occuper. Officiellement, vous restez sous mes ordres, alors pas d'incartades, les gars." Il salue alors, poing levé, en lançant un ironique mais sec : "Flambeaux !".

La commanderie annonce d'ailleurs un jour de repos, pour le moins mérité. Les Croisés sont harassés, et c'est avec soulagement qu'ils commencent à faire tourner les dames-jeannes. Chez les Marcheurs, on rentre d'une chasse plutôt fructueuse, et on commence déjà à entendre des chants s'élever, paillards et entraînants... Une fête commence, mais on sent la joie déguisée. Il s'agit pour beaucoup d'une saoulerie, propre à offrir un peu de repos aux consciences.

Les PJ y prendront peut-être part activement. Ils y seront invités, en tout cas, par leurs vieux amis : Louloute, le Flambeau Sparte, et même ni plus ni moins par le légendaire Che Manégo. Il les reconnaît et invite toute la bande à festoyer chez les Marcheurs."- C'est encore là qu'il y a le moins d'imbéciles !".

Marcheurs debout !

On ne peut pas dire que les relations entre Purs, Croisés et Marcheurs se soient améliorés depuis l'épisode précédent. L'alcool de rueg rend même cette sensation de plus en plus palpable, bien que les Purs restent impassibles devant les commentaires de ceux qu'ils considèrent comme des clochards et des dégénérés. Qu'importe : on s'amuse, et le plus grand moment de délire de la soirée va être une chanson improvisée par un Marcheur particulièrement en verve. La chanson parle d'une très jolie femme. Ca marche si fort que les deux cents Marcheurs vont, d'une seule voix que tous entendront, reprendre le refrain (et les PJ seront peut-être du lot) :

"Elle est pucelle, elle est conne,
elle se prend pour un homme"
"Mais elle est belle, elle est bonne,
la baronne (bis)"

Problème : c'est bien du Commandore Cascatelle qu'il s'agit. Immédiatement, on entend comme un souffle, un vaste mouvement d'air, troublé par des ordres brefs, et le cliquetis de centaines d'armes. La Phalange des Purs et la Phalange du Phénix (celle de la Baronne) viennent de se lever et prennent l'affront fort mal, d'autant que ces phalangistes ont tout autant bu que les Marcheurs. C'est près de cinq cents hommes qui, de façon certes un peu confuse, s'approchent des Marcheurs. Ceux-ci à leurs tours se lèvent et fourbissent en premier lieu leurs insultes.

Le Meneur a une forte tension à mettre en place : c'est le paroxysme d'une pression accumulée maintenant depuis plusieurs semaines, et le conflit peut à tout moment virer au bain de sang. Les PJ, Flambeaux parmi les Marcheurs, peuvent peut-être se retrouver à improviser un rôle diplomatique... Il ne faut pas trop compter sur Che Manégo, visiblement excédé. Des escarmouches peuvent même commencer.

S'il le faut, faites intervenir Letho Gandz lui-même. Il viendra, entouré de plusieurs Commandores, dont la Baronne Alianante Cascatelle. Hautaine, sévère, elle fusille du regard les Marcheurs, Che Manego, et s'il le faut les PJ. Letho ne dira pas un mot, mais les Commandores parleront pour lui. Les Marcheurs sont allés trop loin : un sur dix d'entre eux va goûter aux cales. "Que ces vingt hommes s'avancent".

A ce moment précis, la tension est à son comble, et bien sûr, tous les Marcheurs vont faire bloc. Et d'évidence, les militaires ne peuvent plus reculer... La pression est telle que si les PJ se font remarquer sans trouver de solution, ils ne feront que se ridiculiser, ou pire.

Au MJ de gérer la réaction des PJ et ce qui va découler de cette crise. Ca peut-être un massacre (préjudiciable pour l'image de Letho, le moral des Croisés

LES DANGERS DU CANYON

Le minage

Si les PJ se sont portés volontaires pour faire exploser le rocher, reprenez les règles relatives au maniement des explosifs plus haut. Au moment de mettre le feu à la mèche, les PJ sont attaqués par un animal affamé.

L'animal tapi

Il est tellement affamé qu'il ira loin avant de renoncer à ses proies. Reprenez les caractéristiques du voulpe ou de l'urs (à votre choix) fourni dans le Livret 2 de Dark Earth (p. 38). L'animal fuira dès qu'il aura perdu 12 points de vie.

L'éboulement

Juste après l'explosion, un énorme éboulement se produit. Pour réagir au mieux, les PJ doivent déjà le repérer au plus vite. Faites procéder à un test de Sens + Observer de seuil 4R (2R si un des PJ a précisé préalablement qu'il se méfiait d'un éventuel éboulement). Si au moins un PJ a réussi, le groupe a le temps de s'abriter. Si personne n'a réussi ce test, les PJ ne remarquent l'éboulement que tardivement. Ils se précipitent vers un abri, mais risquent de se prendre des pierres au passage. Tout dépend de leur vivacité, ou de leur expérience de l'Obscur. Chaque PJ peut effectuer, au choix (mais il doit décider avant), soit un test d'Agilité + Esquiver de seuil 4R, soit un test de Survie + L'Obscur de seuil 3R. Si le test est réussi, le PJ évite l'éboulement. Si le test échoue, le personnage encaisse 5 points de dommages. L'armure protège, et il a droit à un test de Résistance pour limiter cette perte. De plus, vous pouvez très bien décréter qu'il est enseveli sous les gravats. Ses compagnons devront donc le dégager rapidement, ou il risque de périr étouffé (reportez-vous aux règles relatives à l'asphyxie, p. 82 du livret I de Dark Earth). Le seuil de difficulté de la Table s'asphyxie est équivalent à une Atmosphère raréfiée (4R). Pour dégager la victime, les PJ doivent réussir, en tout (ils ont droit de cumuler leur succès) 5 tests de Force + Forcer de seuil 3R, sachant que chaque PJ ne peut tenter qu'un seul test par Passe.

etc.). Les Marcheurs peuvent, plus simplement, prendre leur paquetage et quitter la Croisade. Là, les Purs seront prêts à appliquer la loi réservée aux déserteurs, en armant les mousquets... Mais Alianante Cascatelle elle-même les arrêtera. Concrètement : les PJ portent l'uniforme; qu'ils ne se mettent pas en tête de les suivre...

Conclusion

Les mercenaires ont quitté le navire ou ont été décimés. La période noire de l'épopée s'entame. Une question peut légitimement vous venir à l'esprit, et à celui des PJ. Comment les Marcheurs, et surtout comment le Convoi et la colonie, vont-ils pouvoir ou ont-il pu franchir la vallée de l'algue tueuse ? En fait, n'importe quel Croisé peut répondre : ce sont des troupes bien plus légères, bien plus flexibles, qui emprunter d'autres chemins, contourner l'obstacle ou le prendre de vitesse. On va le voir, la précision a son importance.

Alianante Cascatelle

Episode 4

Durée du trajet : 10 jours
Météo : Vent sec

Voici venu le temps de la guerre : cet épisode recèle la grande bataille du scénario. Un de ces conflits appelé à rentrer dans la Légende et l'Histoire. Croisés et Joueurs ne l'attendaient pas si tôt : mais la Légion des Damnés va d'abord menacer le convoi de ravitaillement et la colonie qui l'accompagne. Le Bellatore acceptera-t-il de faire machine arrière ?

Pris de revers !

C'est un Marcheur qui a fait demi-tour pour apporter la nouvelle : d'abord froidement accueilli, il a quand même pu transmettre l'information. La Légion des Damnés, plus énorme que jamais, est à l'ouest de la Croisade : à une dizaine de jours tout au plus de la Ville Mouvement... et sans doute à un peu moins de la Colonie et du ravitaillement.

La nouvelle est passée en quelques minutes de bouche à oreille, et les Croisés semblent déjà en deuil. En tout cas, le véritable ennemi montre enfin son visage, estompant pour quelques jours les rivalités instaurées dans ce chaudron sous pression qu'est la Croisade. Celle-ci s'est arrêtée sous l'effet de l'annonce : les Commandores réfléchissent, et la décision va être longue à venir. Un jour et une nuit vont passer : les PJ ne recueilleront, comme les autres Croisés, que des rumeurs. Un demi-tour sera d'abord évoqué. Beaucoup se demanderont pourquoi avoir tant marché, si c'est pour revenir sur ses pas. Puis, il sera dit que Letho s'y refuse, que les colons sont certainement condamnés. Effroi. La Légion va même s'attaquer à Phénice, si on ne fait rien... On parle alors d'aller au devant d'elle. Bref, on ne sait rien. Par contre, la réputation de la légion s'amplifie, sans jamais pourtant être égale à la terrible vérité.

La morose attente ne sera perturbée qu'une seule fois, par la Commandore Cascatelle. De son initiative personnelle, elle a décidé de préparer et de motiver ses hommes au combat. Alors qu'une léthargie inquiète s'est emparée du reste des troupes, on voit tout à coup sa Phalange du Phénix s'animer au cri puissant de "Cascatelle". Dix ovations à l'honneur la Baronne s'ensuivent, enchaînées par des exercices de combat.

LA DÉCISION

En fait, Letho ne peut pas se permettre de perdre du temps en reculant sauver le ravitaillement. Il peut prendre le risque de s'en passer, en comptant sur les moteurs auxiliaires du Léviathan (pour la nourriture, on avisera en route...!). Il est prêt à sacrifier les colons. La perte ne sera pas inutile : elle occupera la Légion et peut peut-être lui permettre de la semer sur la route des Syrthes... Au risque d'être finalement pris en tenaille, entre la Légion et l'armée Istanienne. Le Bellatore manque aussi d'une information de choix : la dangerosité de son ennemi. Une phalange ne suffirait-elle pas, si ce n'est à l'anéantir, à la rendre à l'Obscur ? Ce serait là un autre bon calcul... On le voit, Letho Gdanz réfléchit en stratège, cherchant le minimum de pertes là où un civil aurait instinctivement cherché à secourir la colonie.

Le Meneur de Jeu a une assez grande liberté de choix dans ce prélude à la Bataille, liberté qui peut se répercuter sur les PJ. Quoi qu'il arrive, Gdanz ne va pas reculer. Dès le matin, il ordonnera la reprise de la marche : son objectif premier est de sauver le Runka istano-nopéléen, et il sait le temps compté. Il peut tout de même envoyer une Phalange au devant de la Légion des Damnés (le MJ n'aura plus qu'à la considérer comme perdue... Choisissez une phalange "anonyme" : c'est-à-dire une autre que celle des Purs, d'Orso ou d'Alianante).

L'autre paramètre que vous pouvez ajuster, c'est la stratégie, nettement moins fine, de la Légion : a priori, celle-ci va faire son petit lait de la colonie. Autant de nourri-

CAVALCADE DANS L'OBSCUR

Le trajet que les PJ vont parcourir dans l'obscur sera d'autant plus stressant qu'ils transportent des explosifs. Non seulement, ils doivent aller vite, mais surtout, il leur faut éviter les fausses manoeuvres. Une mauvaise chute, par exemple, et c'est l'étincelle qui peut provoquer la catastrophe.

Deux types de trajets sont prévus : à dos d'urs, ou sur un Brisant. Extrapolez à partir de ces exemples si les PJ ont eu d'autres idées pour se rendre rapidement au canyon.

A dos d'urs

Les PJ doivent pousser leurs montures. Pour atteindre leur objectif à temps, ils doivent réussir trois tests successifs. Chaque personnage a le choix entre un test de Survie + Urs de seuil 3R, ou un test de Communication + Empathie de seuil 4R. En cas d'échec à l'un des tests, l'urs s'emballe, et le PJ doit le maîtriser ou encourir le risque de chuter. Pour maîtriser l'animal, il faut tenter un nouveau test de Survie + Urs de seuil 4R cette fois, ou un test de Communication + Empathie de seuil 5R (au choix du PJ). Si le test est réussi, le PJ a repris le contrôle de sa monture et la cavalcade peut se poursuivre. S'il est raté, le personnage chute. Il faut voir, à présent, si une explosion se produit. Le PJ doit réussir un test d'Agilité contre un seuil de 2R. S'il est réussi, le personnage est parvenu à rouler sur lui-même en protégeant les explosifs. Si le test échoue, en revanche, c'est l'explosion ! Le PJ subit des dégâts qui risquent de le tuer : 15 dommages. L'armure le protège, heureusement, et il a droit à un test de Résistance. S'il s'en sort, il sera en très mauvais état, de toute façon. Les PJ ont donc intérêt à faire demi-tour, et à demander à ce que le personnage soit placé dans l'infirmerie du Léviathan (Othero le leur proposera, s'ils ignorent son existence).

Pour corser le trajet encore un peu plus, vous pouvez faire apparaître une volée de 5 hibours (voir le supplément les Marcheurs), ou un gros razorback traversant la route. A leur vue, les urs se cabrent, et les PJ doivent procéder au test de maîtrise de leurs montures, décrit ci-dessus. Libre à vous de voir si un combat s'ensuit.

Sur un Brisant

Les PJ doivent désigner le meilleur pilote. A l'instar de ce qui est décrit pour les urs, il va falloir réussir 3 tests pour arriver à temps au canyon. Cette fois, il s'agit d'un jet de Techniques + Vent de seuil 3R, ou d'Agilité pure de seuil 3R également, au choix du pilote. En cas d'échec, le Brisant échappe au contrôle du pilote, et commence à se placer en travers. Il faut rétablir le char à voile, par un nouveau jet de dé similaire au précédent, mais d'un seuil de 4R cette fois. Une réussite remet le Brisant sur le droit chemin. Un nouvel échec, en revanche, est synonyme de retournement. Une explosion se produit si l'échec s'est soldé par une marge d'échec strictement supérieure à 2 (exemple : si un seul succès a été obtenu sur les 4 requis, cela donne une marge d'échec de 3, et donc l'explosion se produit). Heureusement, les PJ sont partiellement protégés par la carcasse du Brisant. Les dégâts qu'ils subissent ne sont "que" de niveau 10. Les armures limitent ces dommages, et les PJ ont chacun droit à un jet de Résistance. Si cette catastrophe se produit, les PJ, blessés, devront rentrer à pied vers la Ville Mouvement. Les plus grièvement atteints (plus de 7 points de vie perdus) seront conduits à l'infirmerie du Léviathan par Othero. Les autres prendront part au combat contre la Légion des Damnés.

Si le Brisant s'est retourné sans déclencher d'explosion, les PJ peuvent le remettre sur ses roues en réussissant simultanément 3 tests de Force + Forcer de seuil 3R (il faut que trois personnages au moins aient réussi ce test durant la même Passe). Trois tentatives peuvent être faites avant l'abandon définitif du véhicule. S'ils parviennent à le redresser, les PJ peuvent reprendre la route.

ture, d'abondance, de femmes, d'esclaves en puissance (que l'on retrouvera - horreur - trépanés et au combat contre les Croisés). Mais, elle peut aussi renoncer à cet assaut pour privilégier l'attaque contre la Ville Mouvement. Celle-ci s'est arrêtée deux jours pour réfléchir sa stratégie. A vous de voir, sachant que ce second choix vous emmène directement à mettre en scène la Bataille, sans jouer la bifurcation suivante.

L'idéal, humaniste, serait de barrer la route à la Légion en direction du convoi et de lui régler son compte par la suite. " Pas le temps ", répondrait Letho. C'est là que les PJ peuvent intervenir. Vous pouvez les mettre au courant de ces tristes réflexions, soit par l'intermédiaire d'Aton Sumak - si il est acquis aux joueurs, et en évoquant l'influent et insondable réseau des Maisons - soit par celui de leur protecteur, Othero.

Une longue réflexion devrait s'en suivre autour de la table de jeu. Elle va avoir l'allure d'un casse-tête mathématique quant aux distances à parcourir et à la vitesse de chacun. Les légionnaires vont aussi vite que le convoi, et donc plus vite que la Croisade... Les PJ devraient logiquement aboutir à la conclusion suivante : le salut vient du canyon ! Les colons n'ont pas encore du le franchir, et les Damnés sont obligés d'y passer... En l'obstruant à temps, on peut peut-être encore sauver les colons ! Il suffirait d'une petite troupe, à dos d'urs, équipée des explosifs chers aux PJ.

C'est aussi l'occasion de faire souffler vos joueurs en quête d'autonomie... Il faut en tout cas leur faire comprendre que c'est uniquement de leur propre initiative que ce plan peut s'échafauder.

Voilà : faites votre choix ! La Croisade repart, peut-être sans les PJ, peut-être avec une Phalange en moins... La Légion va de toute façon fondre sur la Croisade, après avoir exterminé ou non le convoi et ses colons... Minutez bien votre parcours et le retour des joueurs : leur participation à la Bataille est requise !

A DOS D'URS

Chaque seconde joue contre les colons, il faut agir, sans peut-être même attendre la décision de Letho Gdanz, dont on sait déjà qu'elle coupe le cordon qui relie l'armée à Phénice. Les PJ vont avoir à récupérer des explosifs - Othero peut y pourvoir dans l'ombre - et à "voler" des urs ou un char de guerre (un simple brisant - les autres chars demandent tout un équipage). Pour cela, les PJ peuvent être tentés de faire appel à des amis : si le Sparte en fait partie, ça va le mettre dans une situation délicate. Il peut sans problème faire partir un émissaire, qui passera pour déserteur, pour informer la Légion. Mais s'il veut arrêter les PJ sans se dévoiler, il va lui falloir être plus habile... Au meneur de réagir si les PJ font cette erreur. Le Sparte, de toute façon, ne grillera pas sa couverture pour une initiative aussi hasardeuse... En tout cas, le départ des PJ aura sûrement l'allure d'un curieux et incompréhensible coup d'éclat, qu'il leur aura fallu bien penser.

La séquence qui suit, à travers l'Obscur, peut se dérouler plus ou moins vite selon votre envie de freiner les PJ. Une chose est sûre, ils sont assis sur de la dynamite, et on ne court pas impunément l'Obscur en transportant des bombes... Jouez avec cette pression permanente, en lui opposant la nécessaire course contre la montre. Après, c'est l'arsenal habituel de l'Obscur ("bourbiers", attaques animales etc.). N'oubliez pas que la route a été récemment déblayée par la Ville Mouvement : c'est ce chantier et cette longue trace que remontent nos héros.

RETOUR AU CANYON

L'idéal, bien sûr, consiste à faire arriver les PJ au canyon une, deux ou trois heures avant la Légion (et ce, même si une Phalange est partie à sa rencontre dans l'Obscur... Paix à son âme). Les PJ n'auront que peu de temps pour mettre en place leur coup. S'ils décident d'escalader le canyon, ils pourront voir, de chaque côté, se profiler la colonie et la Légion... Tout ça doit se jouer le plus serré possible... Jusqu'à la dernière seconde, la mèche peut même s'éteindre !

Note : Si les PJ – notamment s'ils ont échoué dans leur tentative de bloquer la passe - décident de boucher le canyon après le passage des Damnés vers la colonie humaine, ils n'empêcheront pas la Légion de fondre sur la Ville Mouvement après avoir commis leur massacre sur les colons. Car contrairement à ces derniers, les Damnés sont très nombreux (près de 10.000, rappelons-le). Il ne leur faudra pas beaucoup de temps pour déblayer le passage. S'ils ne se seraient pas donné cette peine simplement pour atteindre la colonie, les Damnés ne manqueront pas de le faire pour rejoindre la Ville Mouvement au plus vite.

Profitez-en, en tout cas, pour décrire la Légion avec tout ce qu'elle a de cauchemardesque (voir la description dans cet épisode). S'ils échouent dans leur parade, les PJ comprendront au moins que ça ne sert à rien de prendre part au combat. Qu'ils réussissent ou non ne va rien changer à la suite de l'aventure. La Légion va, à toute allure grâce à la route tracée par le sillage du Léviathan, rejoindre la Croisade. Une chose est sûre, en tout cas : ni les Croisés, ni Letho ne se doutent que les Damnés sont si nombreux. Il faut les prévenir au plus vite !

S'ils ont réussi, les PJ auront quand même la satisfaction d'avoir sauvé les vies des Colons, mais ils partiront sans le convoi : celui-ci est bel et bien protégé par le canyon... Qu'il ne peut plus traverser.

Le trajet retour jusqu'à la Croisade n'est pas des plus aisés : il faut doubler, sans doute par l'Obscur, la Légion. Et comme à l'aller, il faut faire vite pour prévenir à temps le danger (le meneur peut là placer un bourbier ou un péril de l'Obscur).

LA CHARGE

Les PJ rejoignent les Croisés après avoir vu la Légion : à la vue de la Ville Mouvement, la colonne de Maudits leur semblera en être le sinistre reflet... La Légion, semble aller à la mort, et ses membres sont clairement là pour faire le plus grand nombre de victimes. L'information que les PJ ramènent va peut-être permettre de préparer les Phalanges et les chars au

BLOQUER LE PASSAGE DU CANYON

Au moment où se profilent de chaque côté du canyon Damnés et colons, les PJ n'ont que peu de temps pour faire sauter les rochers qui bloqueront le passage à la terrible Légion (mais également aux colons). Ils ne vont avoir droit qu'à une seule tentative, effectuée simultanément par chacun des PJ au cours de la même Passe. De plus, il ne s'agit pas de faire sauter un seul rocher (cela ne serait pas suffisant pour bloquer le canyon) mais au moins trois gros rochers.

Reprenez les règles de Maniement des Explosifs fournies au début de l'Episode 3. Si au moins trois PJ ont réussi à faire correctement exploser leur rocher, la tentative est réussie. Les débris s'écrasent sur la route au moment même où les Damnés allaient dépasser le niveau où se trouvent les PJ. Certains Maudits sont même écrasés sous l'avalanche. Si moins de 3 PJ ont réussi, c'est un échec. La Légion contourne l'obstacle qui ne bouche pas entièrement le canyon. Les Damnés ne tarderont plus à rejoindre les colons, qui seront tous massacrés.

combat, évitant que la Légion ne profite de la surprise.

C'est dans une large plaine que va se dérouler la Bataille . Appliquez vous particulièrement pour décrire la charge très spectaculaire qui a d'abord lieu, de part et d'autre des deux camps. Mettez ensuite en action les ressources du Léviathan et des Juggernauts, même si les PJ ne pourront que très brièvement apercevoir les agissements des uns et des autres (voir "la Bataille" dans cet épisode). C'est aussi le moment de passer en revue les PNJ principaux. Letho Gdanz ne fera que lancer la charge, avant d'aller assurer le commandement du Léviathan. Aton Sumak va s'avérer brillant au combat, Orso Vecress, impressionnant (il n'a guère envie de se laisser pour l'instant mourir au nom de l'Ombre !). Mais c'est Alianante Cascatelle qui, par ses prouesses guerrières, va le plus marquer les esprits... Othero et L'Hermine ne prennent pas part au combat.

Bien qu'impressionnante en nombre, la Légion ne peut faire le poids face à la puissance de feu et aux armes des Croisés... La boucherie et le massacre vont quand même durer près de deux heures, avant qu'une centaine de légionnaires rescapés ne disparaissent dans l'Obscur ...

Apres la Bataille

Trois mille, quatre mille morts parmi les Croisés ? Plus si Letho a fait l'erreur de perdre une phalange dans le préambule ? Combien de Juggernauts, de chars d'amertumes détruits ou partis en flammes ? La moitié ? Faites, avec les ramasseurs de cristaux votre sinistre compte...

Vous trouverez dans la matrice de quoi animer le moment d'hébétude qui suit la Bataille : les Nourrisseurs soignent tant bien que mal, les râles se font de partout entendre, alors que brûlent chariots et Juggernauts. Seul le Léviathan, même s'il a souffert, a résisté aux hordes infernales.

Conclusion

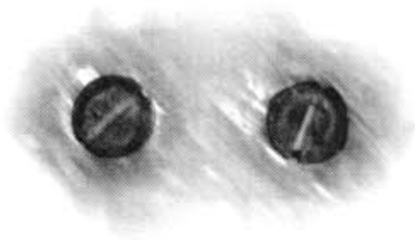
La déliquescence de la Croisade s'entame ici, et une longue descente aux enfers commence. Il est temps de faire jouer à plein les pires scènes de la "matrice", et de pousser les seconds rôles dans leurs retranchements. Les Croisés n'ont plus de panache ni d'espoir : les Purs eux-mêmes ravalent leur morve. Allez-y crescendo jusqu'à la fin de l'épisode 8...

C'est aussi désormais l'ensemble des éléments et des lignes de forces présentés dans la partie "une épopée fanatique" qu'il faut mettre en place. Un exemple : la prophétie du Phénix. Les Croisés vont se rattacher à ce qu'ils peuvent, et la légende va prendre de plus en plus d'ampleur : tous rêvent d'un Deus ex Machina capable de les ramener à la vie... Alianante Cascatelle est, pour l'instant, la plus évidente prétendante, mais il manque encore un signe divin pour l'introniser.

Les PJ, eux, ont pu lors de l'épisode largement accroître leur prestige. Leur sauvetage de la colonie, s'il a réussi, leur vaut une immense popularité et une grande reconnaissance de la part des Croisés de base... S'il a échoué, au moins ont-ils essayé d'infléchir le destin. Leur tenue au combat est décryptée à l'aune de leur précédent coup d'éclat : ils commencent à imposer le respect et, déjà, toutes sortes de rumeurs courent sur ce qu'ils étaient avant la Croisade (là, vous pouvez donner dans le farfelu pour faire réagir vos PJ...).

Le convoi est-il perdu ou non ? En fait, qu'il ait été décimé ou que le canyon ait été fermé, le résultat est le même (si ce n'est pour les colons) : le convoi n'est pas là. Il lui faut soit faire un long détour, soit déblayer longuement la passe. Le Bellatore ne peut pas plus l'attendre maintenant qu'avant la Bataille : après avoir pansé ses plaies, trouvé un refuge pour les blessés les plus graves, la Ville Mouvement va reprendre sa longue marche...

Pour les PJ, une bonne nouvelle : ils sont nommés Ardents. La Bataille laisse un important déficit d'officiers, et ma foi, ces bonhommes là peuvent bien faire l'affaire puisque les Croisés ont l'air de les estimer. Ce grade reconnaît leur capacité à assurer ce commandement lors des combats : mais d'ici là, le titre est plutôt honorifique. Les Purs se chargeront du maintien de la cohésion des troupes... Les PJ vont donc jouir d'à-peu-près la même liberté, sauf qu'ils seront astreints à assister aux réunions d'état-major dans le Léviathan. Ils sont de nouveau rattachés à la Phalange d'Acier, et vont donc approcher de plus près Orso Vecress et avoir le plaisir, à l'occasion, de donner des ordres au Flambeau Grognard...



La Légion des Damnés

La Légion des Damnés s'est constituée dans l'Obscur au fil du temps. Malades, bannis, handicapés, éclopés, éjectés de leur stallite d'origine, les maudits se sont regroupés par centaines pour améliorer leurs chances de survie. Ils constituent aujourd'hui un essaim de plusieurs milliers d'hommes. Emprunts d'un esprit de vengeance (bien souvent celui de l'Archessence Sombre), ils attaquent sans répit les voyageurs, les Marcheurs et les détachements de Célestes. C'est que les Damnés n'hésitent pas à s'approcher des stallites, sans jamais avoir osé, jusqu'à présent, en prendre un d'assaut.

La Légion est impitoyable avec ceux qu'elle fait prisonniers. Ceux qui lui résistent sont empalés, les autres sont trépanés et deviennent leurs esclaves. Dans tous les cas, les victimes sont intégralement dépouillées, et leurs possessions, armes et victuailles, sont accumulées dans les chariots de la Légion.

Récemment, un nouveau chef s'est imposé par sa taille et son autorité. Il a croisé la Colonie de Maudits à la sortie d'une Mortezone où il venait d'être violemment contaminé. Constatant que son bras gonflait et prenait une coloration noire, Le Cauchemar (c'est l'un des mille noms des meneurs successifs de la Légion) a sans état d'âme appliqué la méthode employée au sein de cette communauté pour soigner les infections : l'amputation. Il s'est tranché l'avant bras, ce qui lui a évité une transformation totale en Shankréature.

Les nomades de la Légion sont aujourd'hui pratiquement aussi nombreux que l'armée de la Ville Mouvement (mais ils sont dans un bien plus piteux état et sont nettement moins bien armés). Près de dix mille Damnés, vêtus de haillons, parcourent l'Obscur en quête de crimes, de victimes, de nourritures et de possessions.
La hiérarchie n'a rien voir avec celle de la croisade, tout ici est plus chaotique, plus violent et plus primaire. Les Dominants voyagent à bord de chariots hérissés de pointes et d'armes, tirés par des esclaves. On compte une cinquantaine de ces chariots, qui abritent environ trois cents Dominants. Ils se reposent à l'intérieur de leur abris, protégeant leur précieuse cargaison : médicaments de l'Avant, conserves, combustibles, armes, aliments secs, matériel, etc.. Le chariot le plus imposant de tous, avec ses quatre mètres de hauteur et ses huit mètres de long, abrite Le Cauchemar. En plus des Dominants et des Légionnaires, on compte un grand nombre d'esclaves au sein de cette sinistre colonie. La plupart sont trépanés, et souvent gangrenés, malades et difformes.

Remarque : Pour les niveau de contamination, reportez-vous à la page 52 du supplément "Les Marcheurs".

LE CAUCHEMAR

Le Cauchemar n'est que l'un des cent noms qu'on prête au chef de la Légion des Damnés. Charnier, Putride, Cadavre, Impie, Carnage ou encore Funeste font partie de ses dénominations les plus communes. Anormalement grand, dans les 2m40, très maigre, voire décharné, il exhale le mystère. C'est en partie due au passe-montagne qui le masque en permanence. Nul ne connaît son origine.
Sa contamination à l'Archessence Sombre est de Niveau 3, même s'il n'est pas devenu une Shankréature à part entière. Il est parvenu, en effet, à interrompre le processus de transformation suffisamment tôt, en se tranchant l'avant bras droit. Ceci dit, le Cauchemar demeure sous l'influence directe du Shankr, ou de ses lieutenants konkalites, qui lui dictent occasionnellement des ordres.
Pour remplacer son moignon, il a fixé un long crochet sur son avant bras droit, qu'il manie admirablement bien, et qui qu'il peut insérer à l'intérieur de l'énorme fauchard qui lui sert d'arme. Sur un champ de bataille, lorsqu'il combat avec cette arme, il est si redoutable qu'on croirait la mort en personne.

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 4 / Fauchard 5
- Communication 3 / Eloquence 2, Empathie 3
- Erudition 2 / Légendes 4, Région Chaudron des Enfers 5
- Relations 1
- Survie 4 / Animaux : Rats 3, Voulpes 4 ; Milieux : Mortezones 4, Obscur 5
- Techniques 1

COEUR SOMBRE 2

POUVOIRS DE SHANKRÉATURES :

Nyctalope, Drain (semaines), Régénération, Peur

POSSESSIONS :

Armure en peaux humaines séchées, Crochet, Fauchard.
Remarque : Pour utiliser son crochet, Cauchemar dispose d'un potentiel de combat égal à la somme de sa Capacité Hargne et de son Talent Agresser.

ARMES :

Crochet seul : Dommages + 4
Fauchard : Dommages + 8 (règle optionnelle), Défense + 2
Armure : Protection 2

VIE : 20

DOMINANTS

Moins miséreux que la majorité de leurs congénères, ils sont nettement plus puissants, et surtout, très autoritaires... Certains d'entre eux accentuent les orbites et les creux naturels de leurs visages décharnés et blafards par des taches de charbon. De loin, leur face ressemble fortement une tête de mort. Les Dominants sont armés de Tridents ou de Fauchards. La plupart ont subi une contamination à l'Archessence Shankr de niveau 2.

CAPACITÉS :

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

VIE : 15 ENERGIE : 7

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Tridents 3, Fauchard 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Empathie 1
- ERUDITION 2 / Légendes 2, Région Chaudron des Enfers 4
- RELATIONS 1
- SURVIE 3 / Animaux : Voulpes 3 ; Milieux : Mortezones 2, Obscur 4
- TECHNIQUES 2

POSSESSIONS :

Peaux de voulpe, Trident ou Fauchard

ARMES :

Trident : Dommages +4 (règle optionnelle), Défense +2
Ou Fauchard : Dommages +6 (règle optionnelle), Défense +2
Armure : Protection 1

LÉGIONNAIRES

Les légionnaires, pratiquement tous armés, ont une allure de miséreux : édentés, dégingandés, nu-pieds, vêtus de haillons. Cela ne les empêche pas de se montrer d'une férocité inouïe au combat. Certains sont contaminés par l'Archessence Sombre.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / FORCER 2, PORTER 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 5, SUPPORTER 2, SURPRENDRE 2
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / OBSERVER 1, S'ORIENTER 2
- TREMPE 2 / SURMONTER 2

POSSESSIONS :

Haillons (pas de protection), Tranchoir ou Hache

VIE : 12 ENERGIE : 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Tranchoir 2, Hache 2
- COMMUNICATION 1
- ERUDITION 1 / Légendes 1, Région Chaudron des Enfers 3
- RELATIONS 1
- SURVIE 3 / Animaux : Insectes 2, Rats 4, Voulpes 2 ; Milieux : Mortezones 1, Obscur 4
- TECHNIQUES 1

ARMES :

Tranchoir : Dommages +2, Défense +1
ou Hache : Dommages +3 (règle optionnelle), Défense +1

ESCLAVES

Pitoyables créatures, les esclaves trépanés font de bien piètres adversaires, presque soulagés de périr...

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / FORCER 1, PORTER 3
- HARGNE 2 / SUPPORTER 3
- PRESTANCE 1
- RÉSISTANCE 2 / RÉGÉNÉRER 3
- SENS 1
- TREMPE 1

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 1 / Empathie 3
- ERUDITION 1
- RELATIONS 1
- SURVIE 2 / Animaux : Insectes 3, Rats 3 ; Milieux : Obscur 3
- TECHNIQUES 1

POSSESSIONS : Néant, un pagne pour les mieux lotis...

VIE : 11 ENERGIE : 2

LA BATAILLE

La bataille durant laquelle vont s'affronter les Croisés et la Légion des Damnés n'est pas un simple combat... C'est la rencontre de milliers d'hommes décidés à s'étriper, à se pourfendre, à s'éviscérer dans une longue boucherie où mourront nombre d'entre eux. Voici les règles de combats de masse qui vont permettre au MJ de gérer le massacre.

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'emplir 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. Impossible de mener ce combat dans les règles : à chaque instant, les PJ peuvent être pris d'assaut dans une mêlée inextricable. La lutte ne se mène dans ces conditions qu'à l'instinct, en se fiant aux seuls repères encore valables dans la furie. Les uniformes des Croisés sont autant de tâches qu'on évite de frapper – et pourtant des coups amis pleuvent par mégarde. Les cris sont autant d'amers dans la tourmente, tout comme les appels des amis.

La seule chose à faire est de se fixer des objectifs : un Dominant qu'il faut décapiter pour troubler ses trépanés, un Damné qu'il faut attaquer à plusieurs... Et puis surtout, la folie s'empare des chiens de guerre : on frappe sans plus savoir pourquoi, on devient brute, agissant par réflexe – l'intelli-

SIMULATION D'UNE BOUCHERIE

Même s'il paraît difficile de donner des règles pour simuler une telle boucherie et un tel chaos, voici quelques indications qui vous permettront d'impliquer les personnages au sein des descriptions que vous leur ferez.
Ce combat de masse se déroule en trois étapes.

1. Les pertes croisées

On doit les déterminer avant tout le reste. Car si la bataille s'est mal déroulée pour les Croisés, cela se retranscrira au niveau des combats individuels que chaque PJ devra mener, qui seront très difficiles. A l'inverse, si les Croisés ont massacré les Damnés sans y perdre eux-mêmes trop de forces, les combats des PJ seront plus faciles.
Vous allez devoir procéder à un jet d'opposition entre les forces croisées (10 dés) et les forces damnées (6 dés). Comme pour le moral collectif, répartissez les 10 dés entre vos différents joueurs (exemple : 2 dés par joueur, s'ils sont 5 à votre table) et comptabilisez le nombre total de succès obtenus. De votre côté, secrètement, lancez vos 6 dés et comptabilisez les succès des Damnés.
Faites la différence entre les (succès des Croisés) – (succès des Damnés) et consultez la table suivante. Attention ! Donnez pas encore le résultat final de la bataille. Les joueurs ne l'apprendront qu'à l'issue de leurs propres combats.

Niveau de Victoire des Croisés :

Les Croisés ont droit à 10 dés, les Damnés, 6. Comptabilisez les succès de part et d'autre. Effectuez la différence entre : (Succès des Croisés) – (Succès des Damnés) et reportez vous au chiffre obtenu :

♦ **5 et + : Triomphe.** La Légion des Damnés a subi une véritable correction. Les pertes des Croisés s'élèvent à 1000 morts seulement, et ils ne déplorent aucune perte de matériel. Le combat des PJ sera très facile (Niveau 1 de la table suivante).

♦ **4 : Victoire totale.** La Légion des Damnés s'est vue infliger une sévère défaite. Les pertes des Croisés se chiffrent à 1000 morts, 1 Juggernaut et 1 char détruits. Le combats des PJ sera facile (Niveau 2).

♦ **3 : Très grande victoire.** Les pertes des Croisés sont relativement limitées. 2000 morts, 2 Juggernauts et 2 chars détruits. Le combat des PJ sera relativement facile (Niveau 3).

♦ **2 : Large victoire.** A l'issue de la bataille, les Croisés ont perdu 3000 hommes, 3 Juggernauts et 1d6 chars. Le combat des PJ sera moyennement facile (Niveau 4).

♦ **1 : Victoire serrée.** La bataille a été rude pour les Croisés, qui perdent 4000 hommes, 4 Juggernauts et 1d6 + 3 chars. Le combat des PJ sera plutôt difficile (Niveau 5) .

♦ **0 : Victoire difficile.** Les Croisés ont perdu presque autant d'hommes que la Légion. La Croisade déplore 5000 morts, 4 Juggernauts et 1d6+6 chars détruits. Le combat des PJ sera difficile (Niveau 6).

♦ **-1 : Victoire très difficile.** Les Croisés ont perdu quasiment autant d'hommes que les Damnés. Les pertes croisées s'élèvent à 6000 morts, auxquels s'ajoutent la destruction de 5 Juggernauts et 2d6+6 chars. Le combat des PJ sera très difficile (Niveau 7).

♦ **-2 et - : Victoire à la Pyrrhus.** Les Croisés ont remporté la bataille, mais en payant le prix fort : 6000 Croisés ont péri, et même le matériel a terriblement souffert : 6 Juggernauts et 1d6 + 12 chars ont été réduits en cendres. La tâche qui attend les PJ pour leurs combats individuels sera herculéenne (Niveau 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'ils s'agit d'une Large Victoire, dont le Niveau est fixé à 4.

2. Les combats individuels des PJ

Une fois le niveau de la victoire déterminé, 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 Niveau de la victoire déterminé précédemment, comptabiliser les succès, puis se reporter à la table suivante :

Table des combats individuels

- **0 succès :** Le PJ doit combattre 1 Esclave.
- **1 succès :** Le PJ doit combattre 1 Légionnaire.
- **2 succès :** Le PJ doit combattre 2 Esclaves (un après l'autre).
- **3 succès :** Le PJ doit combattre 1 Esclave et 1 Légionnaire.
- **4 succès :** Le PJ doit combattre 1 Dominant.
- **5 succès :** Le PJ doit combattre 1 Dominant, puis 1 Légionnaire.
- **6 succès :** Le PJ doit combattre 1 Dominant, 1 Légionnaire, et 1 Esclave.
- **7 Succès :** Le PJ doit combattre 1 Dominant puis 2 Légionnaires.
- **8 Succès :** Le PJ doit combattre... le Cauchemar ! (ou 2 Dominants, si un autre PJ doit déjà l'affronter)
- **9 Succès et + :** Le PJ doit combattre le Cauchemar (ou 2 Dominants) et 1 Légionnaire.

Exemple : La Victoire déterminée précédemment était de Niveau 4. Chaque PJ lance donc 4 dés et comptabilise les succès. Guillaume obtient 3 succès. Son personnage devra donc combattre 1 esclave et 1 légionnaire au cours de la grande bataille.

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.

3. Les effets psychologiques

Le carnage auquel les personnages ont participé peut avoir un fort impact sur leur psyché. A l'issue du combat, demandez à chaque personnage un jet de Trempe + Surmonter, contre un seuil de 4R. Si le test est réussi, le PJ a plus ou moins bien surmonté le trauma (cela ne l'a pas empêché de se comporter comme une " bête " au cours de l'affrontement, ce qui le marquera, de toute façon). Si le test échoue, il est très marqué. Peut-être a-t-il, par mégarde, blessé ou même tué un Croisé ? Ou bien est-ce la boucherie à laquelle il a assistée 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. A vous de déterminer les raisons de cet état, mais les symptômes sont à peu près les mêmes : un état d'hébétude, qui durera plus ou moins longtemps, selon les cas.
Pour sortir le PJ de sa torpeur, il faut qu'un tiers (un de ses compagnons PJ, par exemple, ou Aton, ou encore un Prôneur de la Croisade...) réussisse un test de Trempe + Motiver de seuil 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.

gence n'est plus de mise quand l'inconscient encaisse la vision de tant d'entrailles. On est comme celui-là, qui combat sans s'être rendu compte qu'il avait perdu son bras, et qui pare l'estoc fatal de son membre disparu...

Le MJ doit faire comprendre aux PJ qu'il est impossible pour eux d'avoir une vision d'ensemble de la bataille. Face à eux, des visages et des armes vont se dresser : au-delà de ces instants cruciaux, tout leur échappe. Le combat va être long, éprouvant, et les ennemis vont se succéder dans une déferlante sauvage qui semblera infinie comme l'enfer.

Et puis surtout, ils vont petit à petit perdre le contrôle d'eux-mêmes pour devenir des machines à tuer. Certains iront jusqu'à frapper sans plus savoir qui, d'autres s'acharneront dans un dépeçage mécanique sur leurs victimes... Les PJ ne sont pas exempts de ces situations...

Et puis un moment, un cri de joie fou commencera à résonner autour d'eux, à être repris ça et là jusqu'à devenir un chant de victoire.

Ils seront peut-être encore en vie, ahuris, couverts de sang et de tripes, parmi des centaines de morts et de mutilés à l'agonie. Ils seront revenus de leur pire cauchemar.

Au MJ de par la suite d'envenimer le sommeil des joueurs avec le souvenir de cette boucherie. Un PJ pourra aussi rester plusieurs heures prostré, silencieux suite au massacre.

Durée du trajet : 15 jours
Météo : Pluie violente, orages, vent et froid.

Dix jours après la grande bataille, les éléments semblent maintenant se liguer contre la Croisade : la pluie est incessante, la région traversée est boueuse et marécageuse, et c'est ni plus ni moins un cyclone qui risque de fondre sur la Ville Mouvement déjà bien mise à mal. Avant cela, fuyant la tornade, c'est un troupeau d'urikans, fous, qui va la charger...
Ce cinquième épisode est en équilibre entre cet événement, une ambiance de plus en plus noire et désespérée, et un faisceau de doutes de plus en plus vivaces. Qui sont réellement Aton Sumak et Le Sparte ?
Quelles sont les véritables intentions d'Orso Vecress, de Letho et de cet étrange L'Hermine ?

Aton Sumak

Episode 5

Les forces de la nature sont, dans cet épisode plus que dans tout autre, mises à contribution. N'hésitez pas à insistez sur l'omniprésence de la pluie, les relents âcres des marécages, les éclairs lointains ou proches, la foudre qui tombe parfois fort près... La météo va vous servir au moins à deux choses. Tout d'abord, d'un grondement de tonnerre bien placé, Solaar peut sembler désigner à tous son Phénix. Ensuite, tout cela accable un peu plus les survivants de la Bataille. Une faim tenace commence à se faire sentir, et le moral des troupes est au plus bas (nombre d'incidents et de morts supplémentaires ont pu avoir lieu dans l'entre-deux épisodes).

Les Marcheurs sont partis depuis fort longtemps, et il est difficile de trouver d'aussi bons chasseurs, surtout aux abords de ces marais. Le froid et l'humidité se font d'autant plus ressentir que le rueg est maintenant presque exclusivement consacré au moteur du Léviathan. Les cohortes encore valides se relaient bien pour en récolter certaines nuits, mais il met des jours à sécher... Du coup, la Ville Mouvement est comme plongée, si ce n'est dans le noir, dans un clair-obscur inquiétant. Othero parvient à peine à l'atténuer, grâce aux débris des Juggernauts anéantis par la Légion : après avoir récupéré les plaques de métal, il les a fait polir pour s'en servir de miroirs et diffuser un peu plus de lumière... Mais ils n'ont qu'un pâle reflet à renvoyer aux veilleurs...

Vous pouvez utiliser pleinement la matrice et en faire remonter les parties consacrées à la faim. Les traumas nerveux conséquents à la bataille sont également visibles sur bien des Croisés. Presque autant que leurs plaies.

Les contaminés

Une autre angoisse étreint chaque Croisé, et elle ne va pas épargner les PJ : il s'agit de la peur d'avoir été "touché par la nuit" lors de la Bataille. Morsures, griffures, coups : les sangs de tous se sont entremêlés, et certains Croisés, à n'en pas douter, sont sous l'influence de l'Archessence Sombre. Attention : cela concerne une centaine de Croisés tout au plus, les Légionnaires n'étaient pas tous contaminés. Quant aux PJ, il s'agit surtout de leur faire regarder l'évolution de leurs plaies d'un oeil inquiet.

Cette affaire n'est quand même pas simple à résoudre : comment différencier la haine d'un contaminé du ras-le-bol d'un Croisé en train de craquer nerveusement ? Comment distinguer la rage due à l'Archessence de celle d'un affamé ? Comment surtout endiguer cette peur, alors que chaque jour, de nouveaux cas apparaissent ? Il y a quelque chose de sinistre à voir les Purs (et leurs rangs ne se sont pas épargnés) obligés, comme on le ferait pour un cerbère enragé, d'abattre les contaminés. En ultime recours, ce sont les Prôneurs encore en vie qui sont chargés de déterminer si untel est bien contaminé ou juste fou... C'est toujours ça de plus pour le prosélytisme Horla...

Orso Vecress

Revenons aux PJ. Fraîchement promus Ardents, ils ne peuvent échapper à une rencontre avec Orso Vecress, qui est à nouveau leur Commandore. C'est lui qui les avait faits Flambeaux, il s'en rappelle, et se dit heureux de les voir Ardents. Ne vous méprenez pas : il ne se moque en aucun cas des PJ, mais résonne en militaire. Il ne peut qu'être impartial, et se défie, dans ce foutu Obscur, de continuer à penser en juste.

Cette entrevue est l'occasion de donner un peu plus de poids au personnage de Vecress. Il va parler avec les joueurs en chef, mais semblera quand même vouloir discuter, pour mieux les connaître et les cerner. Il a visiblement envie de parler, et peut partir dans une longue dithyrambe au sujet de Letho Gdanz. Loin d'être de la propagande, le portrait qu'en dresse Orso est celui d'un ami à qui il voue un infini respect. Ses paroles sont d'autant plus sincères que le tourment d'Orso est grand. Jusqu'à présent le Konkal ne lui a que peu demandé, mais il sait que ça ne va pas durer...

C'est donc un autre visage que laisse apparaître Orso sous son faciès de brute. Le géant mettra fin à la rencontre en déplaçant son impressionnante masse pour lever le poing, Soleil des Syrthes en avant, et saluer les Ardents. Il leur confirmera juste que Letho a ordonné la réunion des Ardents et des Commandores le lendemain soir, dans le Léviathan.

Le Léviathan

Enfin ! Les PJ vont pouvoir accéder au mythique vaisseau amiral. Pour eux, il a du, depuis le départ, s'auréoler de bien des mystères. On y entre par l'avant : l'énorme éperon s'affaisse et avec lui une partie de la coque, tenue par de lourdes chaînes. Une fois l'éperon fiché dans le sol, un escalier s'impose, en même temps que des exhalations chaudes et métalliques. En tant qu'Ardents, les PJ peuvent officiellement entrer à tout moment dans le Léviathan : mais - le système d'ouverture est ainsi conçu - difficilement quand la machine est en marche. Des Purs contrôlent aussi l'entrée : on n'entre pas non plus sans raison claire. Les PJ ne pourront donc, a priori, pas visiter le Léviathan à leur aise (cela dit, ils pourront toujours feinter...).

Cette première visite va être assez brève : juste de quoi impressionner les PJ... Les halètements du moteur sont encore plus perceptibles ici qu'au-dehors, et c'est tout juste si on peut se parler entre les pulsations aux abords de la salle des machines. Ils vont aussi enfin voir de plus près le tout aussi fameux Bellatore : l'ensemble de l'état major, Commandores (Othero compris) et Ardents, est là, réuni dans la salle du même nom. Les Commandores ont pris place autour de la table ronde marquée du Soleil des Syrthes : des places sont vacantes, à l'aune des pertes que vous aurez décidé lors de la Bataille. Les Ardents se tiennent debout, en retrait. Letho Gdanz fait face à tous, hiératique.

L'état major

Les Commandores entament leur rapport : état des troupes, évolution globale des blessés, problèmes des contaminés, problème de chasse et de nourriture... Othero souligne la nécessité de faire appel à plus d'éclaireurs, pour mieux repérer le terrain et éviter que ne s'enlise le Léviathan. Il craint même de ne devoir bientôt poser au sol de longues plaque de ferraille sur lequel roulera le vaisseau... Letho Gdanz écoute en silence les rapports, enregistrant chaque détail, et même les hésitations verbales de ses hommes. Il n'a pas dit un mot. La dernière à parler est la Baronne : elle sera brève, elle n'a rien de plus à ajouter.

Un silence complet se fait dans la salle, juste entrecoupé par les pulsations du Léviathan. Il dure facilement trente secondes, sans qu'aucun n'en comprenne la raison. Le "déboîtement" déjà entendu du moteur se fait entendre : Letho peut maintenant parler, il ne sera pas interrompu !

Il donne ses ordres, de façon extrêmement concise : - des hommes aguerris seront attribués à Othero, il aura à juger de leur capacité à sonder le terrain. - Les contaminés doivent être amenés dans le Léviathan, mis au cales pour les moins atteints, tués dans le secret pour les autres. – Aux Nourrisseurs de se débrouiller avec du rueg humide pour remplir les estomacs... et ainsi de suite.

Le temps de parole de Letho, assez court, est accompagné pour les PJ d'une étrange sensation : elle s'associe d'ailleurs fort bien aux phrases du Bellatore, et ils auront du mal à différencier ce sentiment de la présence de Gdanz. Ils sont comme étreints par une chaleur aussi physique que mentale, un malaise étrange... La Pierre de Lumière, quelques secondes, a irradié de sa force.

Letho conclut la réunion en redonnant la dernière fois la parole à ces Commandores. Seule Alianante en profite : "Il serait peut-être bénéfique que vous apparaissiez aux yeux des troupes, Bellatore". Letho tranche immédiatement : "Non, il est trop tôt. Nous avons d'autres épreuves à affronter." (Note au meneur : Letho fait allusion au cyclone, dont L'Hermine lui a prédit la venue..).

Les Commandores se lèvent alors, et tous quittent la salle : les PJ vont être agréablement surpris, un repas est prévu dans la salle à manger voisine, nettement plus copieux que l'ordinaire, sans être luxueux. Il a tout de même bien plus de goût... Autre bonne surprise : leur vieil ami, le Sparte est là ! Il a lui aussi été promu (grâce à Orso). Il est désormais l'aide de camp d'Alianante Cascatelle...

Une fois le repas fini, tous sont invités à quitter le Léviathan. L'éperon se referme dans une heure... Les PJ seront peut-être tentés par une visite moins officielle du Léviathan. Laissez-les éventuellement faire. Des Purs, bien sûr, les surprendront, mais si les Ardents ont de la contenance, cela ne devrait pas poser de problème particulier. Instant plus inquiétant : un fugace face à face avec L'Hermine, comme surgi de nulle part. Il regardera intensément les PJ - et son visage devrait se graver dans leur mémoire - avant, sans un mot, de disparaître.

Doutes

Une fois dehors, les PJ retrouveront l'Obscur, le froid, et ce qui ressemble de plus en plus à une tempête. Vous pouvez animer les heures qui suivent en montrant comment s'appliquent les ordres donnés par le Bellatore. Mais il est peut-être surtout temps de remettre en scène deux figures de la Croisade, à la fois semblables et opposées : Aton Sumak et Le Sparte.

C'est le Sparte que verront les PJ en premier (il leur aura peut-être donné rendez-vous dès leur rencontre au repas donné dans le Léviathan). Il va tout de suite les prendre au dépourvu, en leur demandant s'ils ont ressenti cette étrange force qui s'est dégagée lors de la réunion d'état-major ! Le Sparte serait-il, lui aussi, initié ? Les PJ auront du mal à saisir, que légèrement contaminé, c'est par l'Archessence Sombre qu'il a pu sentir l'influence de la Pierre de Lumière... Leur ancien compagnon de meute peut commencer à s'ouvrir à eux et leur faire part de ses inquiétudes sur le Konkal, et le comportement de Letho (cf. le chapitre "La Puissance des Ténèbres).

Aton Sumak va leur apparaître en bien plus mauvaise forme (note au meneur : il s'agit d'une suggestion. Il est peut-être temps de laisser les PJ sans garde-fou. Si vous sentez que c'est trop tôt, ou que Sumak peut encore vous servir pour d'autres situations, faites un autre choix). Il a visiblement, dans ces marais, attrapé une maladie, peut-être même la crache-tou ou pire... Il est en tout cas livide et un peu déboussolé. En réalité, le Sparte, d'un oeil de verre, est en train de lui régler son compte en le contaminant...

Cette entrevue est peut-être la dernière à peu près sensée qu'auront les PJ avec Aton. Il peut s'agir là de leur dernière chance de tirer des informations de leur précieux mentor. Allons-y : le Sparte peut-il être un Initié ? Aton le connaît de réputation, et effectivement, cela ne semble pas impossible. Les Maisons ont eu, à Sparta, une grande aura. Mais ce Stallite est si loin... Aucune information n'a en tout cas filtré jusqu'à Aton. Comme certains Initiés, le Sparte a pu se détacher de sa Maison au profit du voyage - et puis les Maisons, entre elles, se font bien des secrets... Que sait-il réellement sur L'Hermine ? C'est un Elu, il nous dépasse tous et manipule des forces qu'aucun ne pourrait contrôler et que nul ne touche sans risque... Et ainsi de suite : la sincérité d'Aton peut, vous vous en rendez compte, servir le machiavélisme du Sparte.

Eclaireurs

Othero, avec la bienveillance d'Orso Vecress, peut venir solliciter les PJ. Il le fera en usant de flatteries sans doutes inutiles au vu des services qu'il a rendus par le passé aux PJ. Il commence donc par vanter l'expérience de Marcheurs des PJ... Pour finalement en venir au but : les Croisés et les Bâtisseurs sont un peu dépassés par les marais. Othero est en manque d'hommes efficaces pour repérer les terrains praticables par le Léviathan. Les PJ pourraient lui être très utiles, en acceptant, durant quelques jours, de servir d'éclaireurs, en avance d'une ou deux journées de marche devant la Ville Mouvement.

Les PJ peuvent tout à fait refuser, faites le leur sentir, en soumettant à leur jugements d'autres préoccupations (enquêtes, PNJ...). Laissez-les profiter pleinement de leur statut d'Ardents : ils n'ont été que trop souvent jugulés depuis le début de la campagne. Il vous suffit, encore une fois, de ne pas jouer le passage suivant (ou plutôt de leur faire vivre de beaucoup plus loin), au profit d'une de vos inventions ou de la suite. Une précision, s'ils acceptent : ils ne pourront en aucun cas emporter des explosifs, ne serait-ce la moindre grenade phénicienne. Les stocks ont été bien trop atteints par les passages de l'algue tueuse et des montagnes : plus question d'en sortir de l'armurerie.

La charge des urikans

Aux charmes du milieu marais (référez-vous à sa description dans la boîte de base) s'ajoutent ceux d'une pluie drue et d'un vent particulièrement déchaîné. Au loin, derrière eux, ils aperçoivent les faibles lumières de la Ville Mouvement. C'est un amer important : il permet aux joueurs de ne pas perdre de vue la trajectoire que la Croisade va effectuer. Leur mission consiste, en effet, à tâter le terrain et à vérifier s'il n'est pas trop meuble : le Léviathan pèse, rappelons-le, plusieurs milliers de tonnes.

Les PJ vont, tout à coup, entendre un lointain roulement de tonnerre, pour le moins inquiétant tant il dure. Ils n'ont pourtant pas vu d'éclair suffisamment important pour en être à l'origine... Et

pour cause : ce n'est pas le tonnerre, mais un vaste troupeau d'urikans de plusieurs centaines de têtes. Les bestiaux foncent têtes baissées vers la colonne... Ils sont, grosso-modo, à une douzaine d'heures des PJ.

A leur tête, mais ça, les PJ ne s'en aperçoivent pas encore, se trouve un immense et puissant urikan blanc. A mi-chemin entre le buffle, l'aurochs et le bison, l'urikan se réunit parfois, pour une raison encore inconnue des hommes, en un vaste troupeau pour entamer une longue migration. Le troupeau enfle alors jusqu'à atteindre ces importantes proportions. Mais là, il semble que quelque chose a effrayé les bêtes, qui se sont emballées dans une course effrénée et quasi tellurique. Le danger est de taille : chaque urikan pèse bien sa tonne, et ils peuvent réellement ravager la Ville Mouvement en cas de collision frontale.

Voici les données du problème : si on peut, certes, en partie disperser la croisade, chars et Croisés ne peuvent complètement quitter la route qu'ils se sont fixés. Autour d'eux, les marais menacent d'enlisement et d'autres dangers. De surcroît, l'urikan blanc est bel et bien guidé par le Shankr. "Inconsciemment", il va ajuster la charge suicidaire...

Les PJ doivent donc chercher et si possible trouver une solution. Ils n'ont que très peu de temps, mais au moins celui de retourner jusqu'à la Ville Mouvement. Nous vous suggérons là quelques solutions, mais laissez les PJ trouver la leur... On peut essayer en toute hâte (mais plusieurs milliers d'hommes peuvent s'y consacrer si les PJ sont persuasifs) de creuser une vaste tranchée dans laquelle se perdront les urikans. Dans leur furie, ils ne pourront s'arrêter. Le Léviathan peut aussi être installé de biais, et servir de rempart partiel pour les Croisés. Les PJ penseront peut-être aussi au miroirs - les grandes plaques polies - d'Othero qui pourraient aveugler les urikans, et leur faire perdre leurs repères en stoppant leur course... Il se peut aussi que les PJ cherchent une solution dans les marais, sans retourner à la Ville Mouvement.

Quelle soit la méthode de défense choisie, les urikans sont des bestiaux particulièrement coriaces. Une fois que le "choc" aura eu lieu, les bêtes, désemparées, effrayées, vont s'empaler sur les chars, foncer au hasard sur les hommes et les installations de la Ville. Certains se tueront tête baissée contre le Léviathan... C'est en fait cette seconde phase qui peut s'avérer ravageuse et meurtrière...

Il y aussi un très bel affrontement, tauromachique et presque irréel à mettre en place entre les PJ et l'urikan blanc. Imaginez le monstre aux naseaux dilatés et couverts d'écume, essoufflé, et pourtant jamais épuisé, face à face durant des secondes d'éternité avec un PJ. Il incarne la beauté sombre de ce monde... Il est mythique.

Le moment est à la force et au chaos. N'hésitez pas à déchaîner, parallèlement à la charge des urikans, une violente tempête, jusqu'à en faire tomber la foudre sur le Léviathan. Le Vaisseau y répondra peut-être de son lance-flammes de proue...

L'Hermine

C'est donc une Ville Mouvement encore bouleversée, retournée que l'on retrouve. Il y a, selon ce qui s'est déroulé et le choix des PJ, quelque chose évoquant la ruine et la désolation dans cette terre labourée par les sabots des bêtes apeurées. La tempête s'est calmée, et c'est une fine pluie qui emporte les rigoles de sang. Les PJ seront sûrement, dans quelques heures, affectés au décompte des pertes humaines et matérielles. Mais pour l'instant, le malheur a eu quelque chose de bon (et s'ils sont vraiment à l'origine de l'arrêt des urikans, les PJ peuvent être acclamés). Il y a, tout près des Croisés, des tonnes et des tonnes de viande ! Des milliers de carcasses bovines gisent sur cette terre dévastée. Le problème de nourriture est pour longtemps résolu...

Plus le dépeçage et le boucanage des bestiaux avanceront, plus le temps se fera clément, au point de faire place, une fois la tâche achevée, à un paisible silence des cieux. C'est un moment parfait (à moins que vous n'ayez autre chose en tête) pour présenter L'Hermine aux PJ. C'est bien lui qui en décide, tant il surgit sans qu'on l'attende.

La scène peut se situer dans les marais, si c'est là qu'ont péri les urikans (elle peut même, dans ce cas, pratiquement s'enchaîner avec la mort de l'urikan albinos). L'Elu n'a pas peur de l'Obscur et à très bien pu se rendre jusque là seul. Idem pour la Ville Mouvement : il ne craint pas de sortir seul, pour la toute première fois, du Léviathan. Il est là pour voir les PJ et leur parler. La scène se jouera évidemment à l'écart des autres Croisés...

L'albinos va d'abord jauger les PJ, peut-être en piteux état. Il tournera autour d'eux, un peu comme l'a fait l'urikan... (Vous pouvez, quant à vous, tourner autour de la table de jeu). Le moment est tout aussi intense : les PJ auront l'impression que l'Elu fouille dans leurs pensées, et la sensation est désagréable. Elle glace le sang, raidit la colonne vertébrale et provoque une courte mais intense migraine (Chaque PJ peut tenter un test de Trempe + Résister de seuil... *7* ! Il a donc fort peu de chance de le réussir. Néanmoins, s'il y parvient, il aura résisté à l'investigation mentale de l'Hermine, et il ne sera pas sujet à la migraine évoquée).

L'Hermine enfin parlera, chuchotera plutôt, avant de faire rouler sa voix s'il le faut. "Les Maisons m'ont bien informé. Vous êtes ce qu'elles m'ont dit. Mais vous ne savez pas ce qui est. Vous ne comprenez pas et ne savez pas reconnaître les signes... Regardez ce ciel, humez cet air, ce calme. Vous ne devinez pas la tempête ? Elle va pourtant bientôt parler et elle dit tout. Elle nomme les enjeux, elle est fille du combat qui se mène au Syrthes... Mais elle n'est qu'un tourbillon d'air, de malheureux vents... Vous : vous serez les Porteurs de la Pierre".

L'Hermine n'en dira pas beaucoup plus, et s'en ira, comme lassé, paraissant d'un coup bien plus vieux qu'il n'est. Sa capeline blanche s'éloignera dans l'Obscur, alors que (s'ils sont présents) les

LES URIKANS

Vous pouvez prévoir quelques affrontements entre PJ et bestiaux. Des mousquets peuvent se révéler très utiles à cet égard ! L'urikan blanc sera le seul adversaire vraiment déterminé à rendre les coups aux PJ, les autres bêtes se contentant de charger avant de poursuivre leur fuite.

L'URIKAN

Im80 au garrot, 1 tonne. Fourrure laineuse et brune, grosses cornes très longues, défenses, petits yeux atrophiés

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 10 / Forcer 6, Porter 10
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 8, Surprendre 1
- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 3, Régénérer 4, Contrôler 2
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 2

Armes	Dommages
Cornes	4 (7*)
Défenses	3
Sabots	3

* Dommages en cas de charge

VIE	25
ENERGIE	0

L'URIKAN BLANC

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 12 / Forcer 6, Porter 10
- HARGNE 6 / Agresser 5, Supporter 8, Surprendre 3
- PRESTANCE 3 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 12 / Endurer 3, Régénérer 4, Contrôler 2
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Résister 2, Surmonter 2

Armes	Dommages
Cornes	5 (8*)
Défenses	4
Sabots	3

* Dommages en cas de charge

VIE	30
ENERGIE	5

Remarque : Pour ce qui concerne les combats impliquant des animaux, référez vous aux précisions fournies dans le supplément " Les Marcheurs " (p.54).

Après la charge...

C'est à vous, Meneur, qu'incombe la tâche d'estimer si la solution préconisée par les PJ pour contrer la charge des urikans était judicieuse ou pas. En fonction de ces choix, la croisade subira plus ou moins de pertes.

L'indice que vous devez estimer variera de 1 (solution très judicieuse) à 3 (solution malheureuse). Nous vous avons fourni quelques suggestions de parades susceptibles de limiter les dégâts de cette charge furieuse. Ainsi, creuser une tranchée sera efficace, mais prendra du temps (indice 2). Mettre le Léviathan de biais pour servir de rempart est une bonne idée, mais qui ne protégera qu'un nombre limité de troupes (indice 2). En revanche, combiner ces deux astuces est une solution assez judicieuse (indice 1).

L'indice que vous aurez ainsi fixé représente le nombre de dés que vous devrez lancer pour déterminer les pertes de la Croisade. Multipliez le résultat par 100 et vous obtiendrez le nombre de victimes piétinées par les urikans.

Exemple : Les PJ ont opté pour une solution consistant à creuser une immense tranchée. Le MJ fixe l'indice à 2. Il lance deux dés, et obtient un total 6. La Ville Mouvement perd donc 600 hommes dans la charge menée par l'urikan blanc.

Au niveau des pertes matérielles, lancez simplement un dé. Le résultat indique le nombre de véhicules (Juggernauts et chars confondus) détruits lors de la charge.

Croisés s'écarteront prestement à son passage. Jamais le temps n'aura semblé aussi clément qu'à cet instant.

Note au meneur : Les PJ pourront recroiser L'Hermine, notamment lors d'autres réunions d'état major (cf. la description de L'Hermine). Cette scène peut également se jouer dans le Léviathan et à un autre moment (y compris après le cyclone : il vous suffit de mettre sa description au passé). L'Hermine, en tout cas, ne va pas se défaire de son arrogance et de son mystère jusqu'à l'arrivée aux Stallites Jumeaux.

Conclusion :

Si la rencontre avec L'Hermine a lieu aux yeux de tous, l'exceptionnel du destin des PJ ne pourra plus échapper à personne (et l'Elu l'a peut-être prévu ainsi). Lequel de ces gaillards est le Phénix ? Les mots même de la prophétie seront remémorés : " Le Phénix 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...". C'est chez les Fouineurs que l'on regarde avec le plus de respect les PJ. Purs et Croisés "Cascatelle" parlent, eux, de foutaises...

Le prestige des PJ est aussi fort que n'est triste la déchéance d'Aton Sumak. L'initié a visiblement été emporté par l'Archessence : à vous d'imaginer la scène qui va avec et de décider de son sort. Il peut être tout simplement mis aux cales... L'occasion d'une rémission se présentera peut-être. Privés de leur mentor, sans d'autres contacts si ce n'est L'Hermine, les joueurs vont désormais assumer seuls les intérêts des Maisons (même si le Sparte leur fait croire le contraire...).

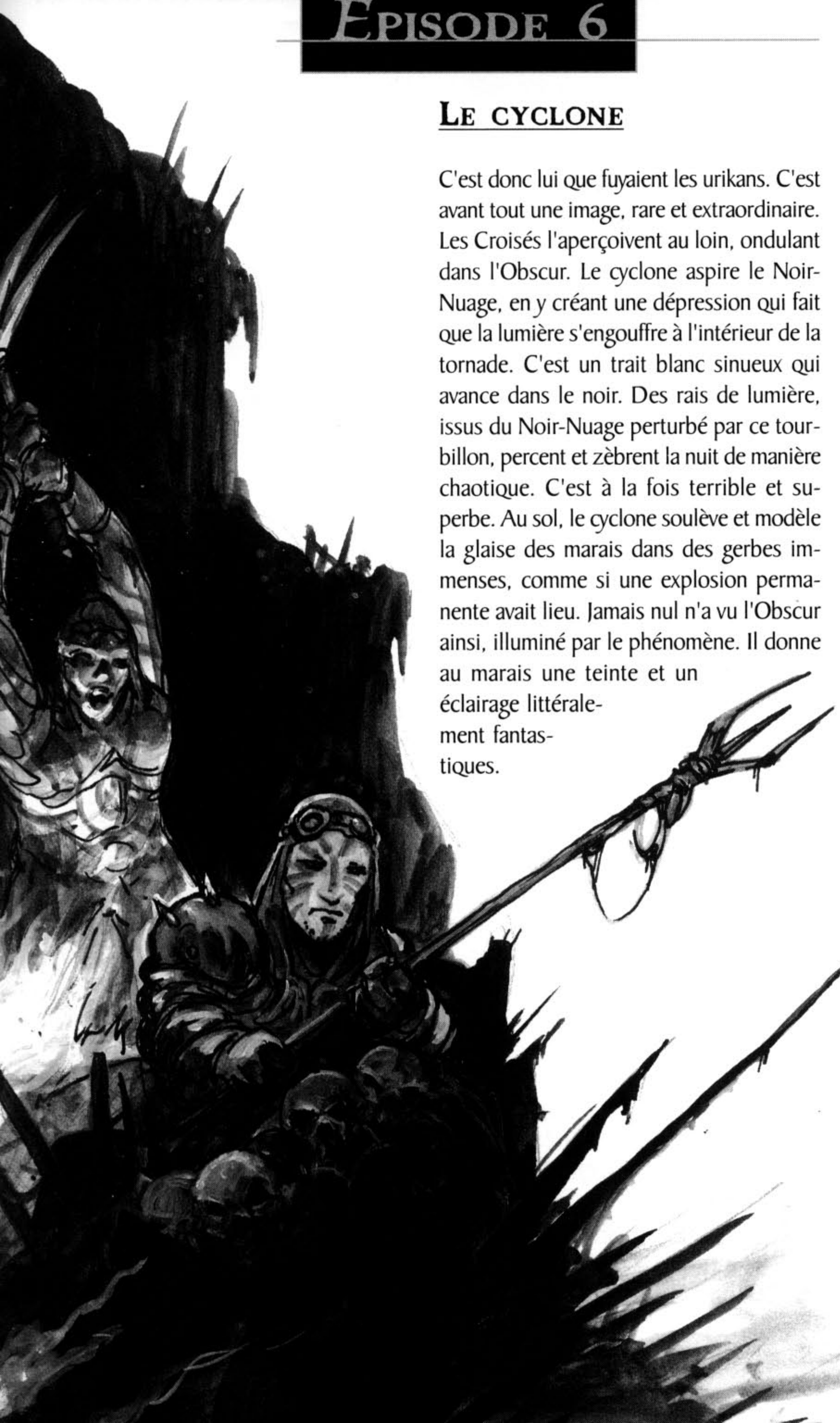
Solaar sait que la situation est confuse : il y a bien un traître, puisque L'Ambre a été tué. Et si c'était Sumak, finalement emporté par l'Archessence ? Quand a-t-il commencé à délirer ou à leur mentir ? Et si le traître était Letho lui-même ? Quant à L'Hermine, n'est-ce pas L'Ambre lui-même qui leur a dit de se méfier du retour de flamme ? Voici en tout cas se profiler un contrecoup de la lutte istano-nopéléenne : le cyclone...

Durée du trajet : 17 jours
Météo : Vents et pluie, puis calme.

Une fois le cyclone passé, sur ou loin de l'armée, les Croisés s'enlisent plus que jamais dans ces marais putrides... Ils vont subir les frappes imprévisibles, sauvages et brèves de Sombres-Fils Istaniens. Mais pire que ces frappes éclairs, qui mettent tous les hommes sur un qui-vive désenchanté, la Ville Mouvement a l'air de se dévorer elle-même, gangrenée par le Konkal et le désespoir. Comme si l'épopée l'avait mené aux rivages de l'enfer un soir d'Apocalypse...

Le Sparte

Episode 6



Le cyclone

C'est donc lui que fuyaient les urikans. C'est avant tout une image, rare et extraordinaire. Les Croisés l'aperçoivent au loin, ondulant dans l'Obscur. Le cyclone aspire le Noir-Nuage, en y créant une dépression qui fait que la lumière s'engouffre à l'intérieur de la tornade. C'est un trait blanc sinueux qui avance dans le noir. Des rais de lumière, issus du Noir-Nuage perturbé par ce tourbillon, percent et zèbrent la nuit de manière chaotique. C'est à la fois terrible et superbe. Au sol, le cyclone soulève et modèle la glaise des marais dans des gerbes immenses, comme si une explosion permanente avait lieu. Jamais nul n'a vu l'Obscur ainsi, illuminé par le phénomène. Il donne au marais une teinte et un éclairage littéralement fantastiques.

Le Meneur peut se contenter de faire passer le cyclone au loin de la Croisade, en jouant sur l'inquiétude de le voir fondre sur elle. Les Croisés auront bien boulonné les chars au sol, mais sans croire à ces attaches illusoires. Imparable, le cyclone est une arme si dévastatrice que vous devez réfléchir à deux fois avant de l'utiliser contre la Ville Mouvement. Mieux vaut le faire passer à bonne distance : suffisamment près pour peut-être emporter dans les airs un Juggernaut ou un char d'amertume, mais suffisamment loin pour ne pas décimer les troupes... En terme de jeu, il s'agit surtout de jets d'esquive pour éviter les objets charriés à une vitesse époustouflante par la tempête.

L'intérêt premier du cyclone est son caractère divin. En épargnant en grande partie la Croisade, Solaar fait sans doute preuve de clémence. S'il s'abat sur elle, c'est l'Ordalie d'un dieu courroucé... Les Prôneurs ont entamé une immense prière pour écarter le péril, et la plupart des Croisés les rejoignent.

Le Phénix pourrait bien être intronisé maintenant. Et si un des PJ s'envolait dans les airs, pour, miraculeusement, être reposé au sol ou trouver refuge dans l'oeil du cyclone ? Et si le miracle se produisait avec la baronne ?

Les guérilleros

Quelques jours après le passage du cyclone, une nouvelle menace va apparaître, beaucoup plus ténue et insidieuse. Elle va perdurer jusqu'à la moitié de l'épisode suivant. Il s'agit des attaques de guérilleros istaniens, commandos kamikazes décidés à harceler et à affaiblir la Croisade. Elles sont menées par des Sombre-Fils, opérant avec une quinzaine de guerriers istaniens dévoués corps et âmes au mal. D'un coup, alors que nul ne s'y attend, ils foncent à quinze ou vingt sur un objectif précis (chars, troupes) et tentent d'y mettre le feu ou de tuer le plus de Croisés possible. Fulgurantes, leurs attaques durent quelques minutes, le temps d'un repli ou d'un massacre. Ces opérations suicides sont es-

LE PASSAGE DU CYCLONE

Il va surtout affecter le matériel et les animaux, plus que les hommes. Ainsi, chars, yacks et même Juggernauts vont s'élever dans les airs jusqu'à une hauteur de près de 50 mètres avant de s'écraser après quelques incroyables tourbillons aériens. Le cyclone charrie toutes sortes d'objets et de débris (pierres, rochers, carcasses d'animaux, ...) qui finissent par s'écraser violemment au sol, parfois dangereusement près des PJ et des autres Croisés. Ce sera là le principal danger qu'ils vont encourir.

Chaque PJ doit effectuer un test d'Agilité + Esquiver de seuil 4R. En cas d'échec, le personnage est atteint par un projectile (à vous de voir lequel). Il encaisse des dommages de niveau 8 (l'armure protège, et le PJ a droit à un test de Résistance).

Les pertes matérielles de la Croisade s'élèvent, après ce cataclysme, à Id6 chariots ou Juggernauts détruits, et Id6 x 50 hommes tués.

pacées dans le temps, et il peut se passer une semaine sans que rien n'arrive : l'inquiétude n'en est que plus vive, et jamais les tours de gardes n'auront été aussi tendus. Les guérilleros peuvent attaquer à tout moment (lors de la soupe, au réveil, au coeur de la nuit, en marche etc.).

Vous pouvez confronter les PJ à quelques unes de ces frappes. En les faisant évoluer : une fois, la cible sera un char, auquel les Istaniens veulent mettre le feu. Une autre fois, les PJ se rendront compte, peut-être trop tard, que les guerriers sont bardés d'explosifs... Bien plus tard, alors que la tension est à son comble, les Sombres-Fils utiliseront de nouvelles armes, à feu cette fois. Entendre les balles siffler, bien souvent sans atteindre leur but (les armes à feu sont peu précises), devrait faire plonger le moral des troupes dans des abîmes encore jamais atteints. Vous pouvez réserver la première balle pour les PJ : à quelques centimètres près, l'un d'entre eux l'aura échappé belle.

C'est que les Sombres-Fils semblent particulièrement bien au courant des objectifs à atteindre : après plusieurs de ces opérations, il deviendra évident qu'ils sont informés de l'intérieur. Evidemment, si les PJ décident de mettre en place une opération consistant à traquer dans les marais les Sombres-Fils, vous aurez à orchestrer une belle débandade.

ARTIFICE

Salle d'état-major. Réunion des officiers : Letho, sombre, annonce qu'il va enfin se présenter aux troupes pour les galvaniser. Les Syrthes s'approchent. Il est temps de ranimer la flamme et de redonner du coeur à l'ouvrage aux survivants. Letho apparaîtra donc au sol, en chevauchant un urs superbe au milieu des Croisés. Entamant la marche du lendemain, après un discours d'entrain, il progressera toute la journée aux côtés des Croisés, en compagnie de sa garde prétorienne. Il ne veut pas être pris pour un pleutre ou un lâche, et nul ne doit avoir peur, car c'est pour Solaar que tous avancent !

Seulement, le moment venu, Letho va avoir du mal à enthousiasmer ces troupes. S'il apparaît rutilant, entouré de Purs aux costumes immaculés, ça n'en est que plus révoltant pour bien des Croisés. Tous sont épuisés, et au matin, Letho n'aura pas droit à l'ovation espérée. Il aura beau, du haut de son urs, parcourir les rangs, cela ne semblera qu'artificiel : en rangs, poings levés et au garde-à-vous, les Croisés n'en ont l'air que plus misérables et ridicules tant ils sont

LES SOMBRES-FILS

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Hache 2, Piochard 3, Tranchoir 4
- Communication 1 / Empathie 4
- Erudition 1 / Coutumes Sombres-Fils 2, Régions : Chaudron des Enfers 1
- Relations 3 / Stallite istanien
- Survie 3 / Obscur 4, Ruines 3, Souterrains 3, Stallites 1, Voulpes 3, Rats 3
- Techniques 1

ARMES :

Hache : Dommages +5 (règle optionnelle fournie avec l'Ecran)
ou Tranchoir : Dommages +4, Défense +1
ou Piochard : Dommages +5
ou Explosifs : Dégâts de niveau 5 sur un rayon de 3 mètres

Armure : Peau naturellement épaisse (Protection 1)

VIE : 15 ENERGIE : 2

Notes : les Sombres-Fils sont parfaitement nyctalopes, mais contrepartie, très sensibles à la lumière qui les éblouit.

pouilleux. La parade ressemble à une mauvaise farce...

Pire : les Sombres-Fils peuvent frapper à ce moment là... Le pire peut malgré tout être évité, à la fois au profit et au détriment du Bellatore : les prétendus Phénix peuvent venir à sa rescousse. Que ce soit Alianante Cascatelle ou les PJ (ou mieux, les deux - elle ne voudra ou n'appréciera pas de se faire voler la vedette), ils peuvent tenter de réveiller les troupes pour qu'elles saluent leur chef. La Baronne fera hurler le nom du Bellatore à sa phalange puis aux autres, à moins que ce ne soient les PJ qui le fassent... A vous d'établir la côte de popularité de chacun et de sortir ou non Letho de ce mauvais pas.

L'ennemi intérieur

Revenons à nos PJ : les séquences précédentes ne font pas, à proprement parler une aventure, et alors que se déroulent ces symptômes, ils vont être accaparés par tout à fait autre chose. A l'issue d'une réunion d'état-major consacrée au problème, le Commandore Vecress les convoque pour leur ordonner une mission d'ampleur : réussir à infiltrer le Konkal !

Le Konkal gangrène la Ville Mouvement. Othero et les Nourrisseurs ont dénoncé plusieurs sabotages (décrivez, avant ou après cette entrevue, l'essieu d'un char se casser sous les yeux des PJ ; et d'autre incidents de ce type), et les Prôneurs ont relevé une hausse importante des suicides... Orso Vecress veut et ordonne donc que les PJ, ou l'un des PJ, simulent une légère contamination, ou qu'ils se mettent à adhérer aux idées Horlas de façon à être approchés par le Konkal, sûrement heureux de disposer de telles recrues...

Le Sparte est bien en train d'orchestrer une manipulation de premier ordre grâce au pion Vecress ! Elle a deux buts : si le Phénix doit prendre le pouvoir, et s'il s'agit d'un des PJ, autant préparer les troupes à ce que celui-ci prône la Rédemption ! Rappelons, au passage, que le Sparte est désormais l'aide de camp de la Baronne - prêt à sacrifier un de ses yeux de verre au bon moment. L'autre objectif est encore plus retors. Le Sparte compte, à l'approche des Syrthes : 1) S'emparer du Léviathan pour y dérober et y détruire la Pierre de Lumière ; 2) Tuer Letho et le remplacer par un homme du Konkal, Vecress ou le Phénix... Son putsch va demander à être minutieusement préparé. D'ici là, le Sparte va fournir aux PJ de fausses informations, laissant encore une fois planer le doute sur L'Hermine et Letho.

Le double plan

L'enquête des PJ, la manipulation du Sparte, et la mise en place de son véritable plan va s'étendre tout au long de cet épisode et du prochain. En fait, jusqu'à son dénouement dans l'épisode huit.

Le véritable plan Konkalite

Il est composé de trois phases.

- Tout d'abord, s'assurer au bon moment un contrôle sur le Phénix ou sur un prétendant à la succession de Letho Gdanz (en l'occurrence et a priori, Orso Vecress).

- Deuxièmement, trouver où est cachée la pierre (au début de l'épisode 7, la mésaventure d'Othero y pourvoira).

- Enfin, et c'est le plus simple, orchestrer un putsch au sein du Léviathan.

Le Sparte va ainsi procéder. D'abord, l'ensemble de ses Konkalites se présenteront à l'unique entrée du Léviathan, pour y pénétrer, la bloquer et la refermer derrière eux. Une fois enfermés, les Purs ne feront pas long feu puisque le Konkal libérera les galériens des cales...

La fausse piste et l'enquete

Un Konkalite va approcher les PJ (ou certain d'entre eux) si ceux-ci ont effectivement multiplié les signes de désenchantement (ils ont aussi pu, se méfiant d'Orso, refuser d'entrer dans son jeu : tant mieux pour eux et pour vous, cela va vous simplifier la tâche et l'orchestration de ces épisodes). Il va prendre le temps de les sonder, leur donnant plusieurs rendez-vous et ainsi de suite. De même, les PJ pourront, comme par hasard, surprendre un autre Konkalite en flagrant délit de sabotage, ou un Horla en train de faire son travail de sape des esprits.

C'est par petites touches que les héros vont recevoir de fausses informations. Les ordres ne seraient donnés que la nuit (façon de dire qu'ils viennent du Léviathan, puisqu'il est, sinon, fermé...). Ils seraient transmis parfois de façon "magique", en s'inscrivant dans les pensées des Konkalites ! (Encore, un mensonge, destiné cette fois à accuser L'Hermine...). Enfin, il sera expliqué à demi-mots que les opérations de sabotage sont un leurre, puisqu'il faut, en fait, que la Croisade arrive au plus vite aux Syrthes pour apporter son soutien aux forces du Mal (les PJ devraient un instant douter du rôle réel de cette curieuse "pierre" dont leur a parlé L'Hermine).

Les PJ vont peut-être, mais peut-être pas, comprendre qu'on les manipule. En tout cas, ils pourront constater qu'effectivement, les sabotages pourraient être bien plus efficaces. Pourquoi le Konkal n'est-il pas plus radical ? Ils commenceront peut-être à envisager que le Léviathan intéresse le Shankr...

Note au Meneur : N'oubliez pas que tout ça s'articule sur cet épisode et le suivant. Des événements vont encore venir perturber la réflexion des PJ. Elle est de toute façon soumise à ce qu'ils ont joué jusqu'à présent, à la perception qu'ils ont des PNJ, et à ce que vous avez fait faire à ces derniers depuis le début. Bref, on navigue en eaux troubles, et vous allez sûrement être emporté par des courants imprévus loin de ce que nous décrivons. Improvisez en gardant vos objectifs en tête.

Face à Letho

A un moment ou un autre, les PJ vont être

invités à souper par le Bellatore. Il ne peut plus les ignorer, et la rencontre aura peut-être lieu à point nommé pour que les PJ puissent vérifier d'éventuels soupçons. Letho commencera par leur offrir des appartements ou des couches laissées vacantes dans le Léviathan. Il entérine ainsi la prestance dont bénéficient les PJ auprès des Croisés : nulle autre manoeuvre, mais les PJ s'égareront peut-être à vouloir percer les intentions cachées du Bellatore !

Letho est au courant de l'enquête que mènent les PJ auprès du Konkal. Vecress l'en a informé, et il prendra des nouvelles. "Il nous faudra frapper à un moment ou un autre pour nous débarrasser de cette engeance. Tenez-moi, moi ou le Commandore Vecress, régulièrement au courant".

Letho s'amusera de leur marquage au fer : il ignore tout de la mésaventure des PJ auprès de Monsieur L'Ambre. Peut-être devraient-ils lui raconter. Letho sera alors un instant effaré. "Ainsi, c'est depuis le départ qu'ils nous trompent". Mais il y a fort à parier que l'entrevue se déroulera sur des oeufs. Les PJ devraient rechigner à s'ouvrir au Bellatore, tout en cherchant à le faire parler. Grand moment de diplomatie en perspective, surtout que Gdanz n'apprécie et ne supporte pas les écarts de langage ou de comportement !

Othero

N'oublions pas le Bâtisseur. Ce dernier est très occupé, notamment pas la réparation des machines de guerre endommagées par le passage du cyclone. Faites-le croiser les PJ à un moment ou à un autre (plutôt vers la fin de l'épisode), le temps de leur glisser quelques paroles : " Vous avez vu L'Hermine ? Ainsi, il vous a parlé de la " Pierre ", je crois... Puisqu'il vous a jugés dignes de confiance, il faudra que je vous indique sa cache. Mais, plus tard. Il faut se montrer discret, les murs ont des oreilles ! Et de sinistres individus s'y intéressent également. Je vous en reparlerai... " Ces quelques mots ont leur importance, car ils mettent encore plus l'accent sur cette fameuse pierre dont les PJ entendent de plus en plus parler, et dont la recherche et la découverte constituent l'un des moments clé du prochain épisode.

Le Fleuve des Ames Perdues

Pour casser un peu la routine de cette Croisade, vous pouvez conclure l'épisode par le passage du large Fleuve des Ames Perdues. Le nom lui vient de la force de son courant, qui en a emporté plus d'un jusqu'à, parait-il, Nah et Solaria.

D'autres éléments peuvent perturber les allers retours. Une masse pierreuse, charriée par le fleuve ; la rupture du câble, qui emporte une embarcation dans des rapides, etc. Des Croisés ont même pu préparer une désertion de groupe, prenant le risque de se laisser emporter dans un brisant le long du fleuve : tout plutôt que de continuer avec la Ville Mouvement... Le Léviathan, quant à lui, va s'enfoncer dans l'eau de façon inquiétante : on ne verra, à un moment donné, plus que ses éoliennes.

LA TRAVERSÉE DU FLEUVE

Si les PJ font partie de l'embarcation chargée de traverser le fleuve (ils sont de tous les bons coups, décidément !), l'un d'entre eux, au moins, devra réussir un test de Techniques + Eau de seuil 3R ou de Survie + Obscur de seuil 4R (au choix), pour amener la barque de l'autre côté de la rive.

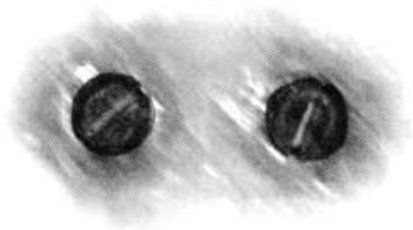
Si personne n'a réussi le test, la barque se retourne et les PJ sont à l'eau. Reportez-vous aux règles sur la Noyade p. 83 du Livret I de Dark Earth. Considérez que le courant est Fort (4R). Une seule Passe permet de rejoindre le bord d'où ils viennent (test d'Agilité de seuil 4R). Mais il faut réussir le test d'Agilité requis durant trois Passes consécutives pour traverser le Fleuve à la nage.

Othero va à nouveau mettre en oeuvre son génie pour passer ces cinq cent mètres d'eau tourbillonnante. Il prend le pari que le Léviathan peut le traverser en s'y immergeant, grâce à son moteur, à condition de le doubler d'un gros effort de traction sur la berge opposée. A cette condition seulement, il a une chance de quitter le lit du fleuve. Les Chars d'amertumes, brisants et autres Juggernauts, plus petits que le Léviathan, flottent et pourront passer le fleuve en suivant un gros câble fixé de l'autre côté. Mais il faut pour cela faire passer une première embarcation chargée d'hommes, ce qui sera loin d'être évident.

Les guérilleros peuvent attaquer, en épuisant leurs dernières munitions. Faites-les intervenir au moments cruciaux. Lorsque d'intrépides Croisés rejoignent les premiers l'autre bord du fleuve ou, quand le transit n'a fait que commencer et que le câble est encore une cible facile.

Conclusion

Cet épisode s'intitule "Le Sparte" parce que ce dernier n'a jamais été aussi efficace. Il est pourtant loin (et pour cause) d'être sur le devant de la scène. Aux PJ, il dira : "la Baronne n'apprécie guère de me voir traîner avec vous, mes vieux compagnons ! Elle n'a pas, je crois, oublié la sérénade que vous lui avez chanté !" (Il fait allusion à la chanson des Marcheurs)... Cela dit, les PJ peuvent à tout moment le solliciter, ainsi que la Baronne. Cette dernière, dans la confusion, peut leur sembler une alliée sûre. Ce qu'elle est, malgré la présence à ses côtés du chef konkalite. C'est clair : PJ et Meneur avancent sans filet.



Othero

Episode 7

Mortezone

Le fleuve passé, le marécage s'estompe enfin pour petit à petit laisser place à un paysage de Mortezone parsemé d'anciennes et inquiétantes ruines de l'Avant. Qu'une telle civilisation, apparemment si complexe et si fière, ait disparu sous l'Obscur, c'est bien la preuve de l'immense prétention des Croisés... Le choix pour décor d'une Mortezone n'a pas pour but d'encore plus affaiblir votre Ville Mouvement. L'intérêt réside plutôt dans le chaos, encore ici visible, de l'Apocalypse. La terre a été soulevée, torturée, retournée. Des plaques entières se chevauchent, d'immenses cratères se dessinent, et à peine ont-ils disparu qu'on traverse d'immenses étendues faites de ruines (sur parfois trente ou quarante kilomètres). Ces dernières sont propices aux ultimes attaques des commandos kamikazes, qui ont malgré tout l'air de s'affaiblir. Sentant le but proche et le danger, c'est à marche forcée que la Croisade traverse ces ruines... Référez vous aux descriptifs de ces milieux dans la boîte de base, ainsi, éventuellement, qu'au bourbier des Mortezones décrit dans le supplément "Les Marcheurs".

urée du trajet : 15 jours
Météo : Vent violent, puis plus calmes.

ernière ligne droite avant que ne s'entame le long dénouement,
chapitre vient en prolongement direct du précédent. Les PJ
ntinuent à cerner les projets du Konkal et cherchent à faire cesser
mascarade (ils vont aussi pouvoir mettre à jour la Pierre de Lumière).
s Croisés se raccrochent à l'arrivée des Hommes de Nah, à défaut
autres rêves, et la vie et la mort continuent leur bonhomme de chemin.
ul le décor évolue : aux marais succèdent ruines et Mortezones.
naire, étrange, l'environnement claironne comme jamais l'aberration
ce voyage sans fin ni retour.

L'enlevement d'Othero

Les Sombres-Fils vont tout de même frapper une dernière fois, et de façon spectaculaire. Othero est leur cible, et c'est dans les ruines que le commando va agir, alors que le Maître Bâtisseur est une fois de plus en proue pour s'assurer du chemin. Cette fois, tout ce qui reste des forces de l'avant-garde istanienne participe à l'attaque : ils sont une quarantaine, et leur unique objectif est d'enlever l'architecte du Léviathan. Ils y arriveront, avec plus ou moins de peine, selon les desiderata du Meneur. Les PJ peuvent être ou non aux côtés d'Othero à ce moment là.

Le Konkal, associé aux Istaniens, vient donc de s'offrir la clef qui mène à la Pierre de Lumière. C'est, il faut l'espérer, le raisonnement auquel devraient aboutir les PJ. Voilà en tout cas un autre objectif du Konkal définitivement éclairci. La secte aura, si Othero parle, une petite longueur d'avance sur les PJ, qui n'ont pas encore pu découvrir la cache et son mécanisme.

Qu'advient-il donc d'Othero ? Il va être conduit quelque part dans ces immenses ruines, et va être longuement torturé. L'homme est précieux, il ne sera pas tué, et il est tenace : il mettra du temps à parler. D'autant que son système est suffisamment complexe pour qu'il "oublie" un détail essentiel : mais ses tortionnaires le pousseront dans les retranchements hagards de la douleur... Par la suite, il sera rapatrié sur Istan. Les PJ peuvent donc tenter de partir à sa recherche dans les ruines, à leurs risques et périls, avec une chance minime de le retrouver et en s'exposant à d'autres dangers. Peut-être n'est-ce qu'une fois à Istan qu'ils auront l'occasion de sauver Othero ?

Nous invitons le Meneur de Jeu à ne pas faire disparaître l'architecte : tout d'abord parce que les PJ apprécieront de pouvoir le sauver. Ensuite, parce qu'Othero peut être un personnage extrêmement utile pour vos propres scénarios : antéquaire, conspirateur à sa manière, scientifique, il peut générer un nombre important d'intrigues. Laissez-le donc rejoindre le panthéon Dark Earth des personnages récurrents ! Et puis, ce serait dommage de ne pas connaître le fin mot de son histoire d'amour...

Letho !

La disparition d'Othero a mis le Bellatore dans une fureur noire. Comment ! Son armée n'est pas capable de protéger l'architecte ?! Après être venu lui-même blâmer les Croisés présents lors de l'altercation, il convoque les PJ dans le Léviathan. Ceux-ci n'ont pas à intérêt à manquer à l'ordre, et même à y courir. Le moindre retard leur vaudra d'affronter le Bellatore, pour le moins sec. "Un officier se doit de répondre aux ordres de ses supérieurs ! Etes-vous sûrs d'être dignes du grade que vous portez ?!" Sans écouter leurs explications, il leur demande d'immédiatement et clairement lui rendre leurs conclusions quant à la présence konkalite dans la Croisade. Il veut des réponses, pas des faux-semblants ou des minauderies d'enfants qui n'auraient pas fait leurs devoirs. Si Letho s'avère insatisfait par ce que leur racontent les PJ, il leur ordonnera de quitter le Léviathan et d'aller se mettre sous les ordres de leur Commandore, en restant à son entière disposition. Il ne se privera pas d'une dernière remarque blessante...

Le Bellatore, remonté, va frapper un grand coup et reprendre en main son armée, grâce à une habile mise en scène. Il fait réunir et aligner l'ensemble des troupes face au Léviathan, sous la figure de proue, et apparaît, princier, en haut du vaisseau de guerre. Ailleurs, dans le Léviathan, depuis la salle d'état-major, L'Hermine ou un autre frappe à l'aide d'un bâton et d'un coup puissant la dalle de vibration. L'air s'emplit d'un remous sourd qui accompagne l'arrivée du Bellatore face à ses troupes. Tous, y compris à l'extérieur, ont senti la magistrale secousse qui se pare d'atours surnaturels. D'une voix forte, exaltante d'une énergie sublime, Letho Gdanz entame son discours. Il parle du voyage bientôt fini, du combat juste que tous ici mènent pour Solaar. Il dit à ses hommes qu'ils sont, à eux tous, le véritable Phénix, qu'il leur faut encore lutter mais que la victoire sera belle et le respect immense. Il dit ensuite qu'il en est assez des traîtres, des démoralisateurs, assez de ceux qui gangrènent et contaminent l'épopée, assez de ceux qui n'ont pas la foi ! Seuls les purs iront au bout de la route !

Letho Gdanz vient d'ordonner l'épuration de la Croisade. Les traîtres vont être crucifiés. Et c'est au cri de "Letho" scandé cent fois que la nouvelle est accueillie.

Les crucifiés

Si les PJ ont du rejoindre Orso Vecress, c'est pour bien évidemment participer à l'écrémage.. et tenter de le réguler. Car les dénonciations qu'espérait Gdanz virent à la calomnie et aux règlements de comptes. La tension et la haine accumulées par les Croisés explosent soudain : déjà, on commence à lapider, à tuer ceux qui ont, pour les besoins de l'armée ou à cause des restrictions, du accabler les autres. Les Nourrisseurs sont violemment pris à parti, accusés de tous appartenir au Konkal ! Bref, il faut vite remettre de l'ordre avant que tout cela ne dégénère. Seulement, il est déjà trop tard ! Sur les cent ou deux cents hommes qui vont finir crucifiés, une trentaine maximum appartiendra réellement aux sectes Horlas ou konkalites. N'hésitez pas à mettre en avant les relents nauséeux de cette épuration et son caractère partial et haineux.

Les PJ peuvent eux-mêmes être pris à parti ! S'ils ont, comme le leur recommandait Orso Vecress, tenté d'infiltrer le Konkal en mettant en avant leurs goûts pour les idées de l'organisation occulte, cela se retourne maintenant contre eux. A voir comment ils vont se sortir de ce mauvais pas...

Leur enquête, sûrement pas achevée, est définitivement bouleversée. Faux contacts, vrais soupçonnés, les hommes qu'ils pistaient sont bras en croix. Par contre, n'hésitez pas à utiliser les informations que les PJ auront données à Letho Gdanz : ils pourront voir de simples soupçons transformés en

condamnations à mort. De quoi les culpabiliser. Le Sparte, évidemment, n'est pas inquiété : c'est quand même bien lui qui a évité le sabotage du Pont de Silice ! Si jamais les PJ, au cours de leur enquête, en venaient à le soupçonner, faites-leur comprendre que la dénonciation de Konkalites saboteurs et son action héroïque ayant permis de sauver le Léviathan le mettent à l'écart de toute suspicion. De Letho et des autres ténors (Alianante, Othero, L'Hermine...), en tout cas.

Et la Croisade se remet en marche, laissant derrière elle les tristes barres de fer croisées... Les Voulpes et les Hibours, déjà, s'apprêtent autour des martyrs agonisants...

La Pierre de Lumiere

A un moment ou à un autre, suite à l'enlèvement d'Othero et au souvenir de la vibration qui a remué le Léviathan lors de l'allocution du Bellatore, les PJ vont se préoccuper d'un peu plus près de la Pierre de Lumière. Ils ne trouveront aucun indice dans la cabine d'Othero. Il n'y a que des plans et des calculs, simples, correspondants à quelques uns des obstacles rencontrés sur la route. Il y a aussi nombre de carnets, à la valeur sans doute inestimable, mais écrits dans une langue inconnue ou cryptée. Peut-être bien une de ces langues de l'Avant qu'Othero, paraît-il, savait lire. Et il y a un tableau : une femme, évidemment, dessinée de façon bien plus abstraite que sur les peintures peut-être entr'aperçues dans le Palais du Bâtisseur.

Ce palais peut justement leur revenir en tête à point nommé. Ils vont devoir se plonger dans l'état d'esprit du maître pour résoudre le casse-tête de la cache, extrêmement simple dès lors qu'on a saisi la façon de raisonner du concepteur. La Pierre de Lumière est enchâssée au centre de la Table Ronde de la salle d'état major, plus exactement au centre du Soleil des Syrthes. Pour que la cache se dévoile (car elle est profondément enchâssée au plein coeur de la table en bois massive), il suffit d'attendre cet instant tant de fois souligné où la machinerie du Léviathan hoquette, pour, dès lors, frapper la pierre de vibration. Une mécanisme s'ébranle : la Pierre apparaîtra dans sa gangue !

Les PJ ne devraient pas buter bien longtemps sur cette énigme. Le Palais d'Othero répondait à la même logique : c'était une horlogerie laissant apparaître des pièces. Ici l'espace n'est pas modifié, il est le décompte même du temps, puisque c'est le nombre de tours de roue du Léviathan qui indique l'instant où peut s'ouvrir l'écrin (bien compris qu'il est impossible d'accéder à la Pierre à l'arrêt). Et puis, les PJ ont pu apercevoir, toujours chez Othero, à Phénice, une maquette résumant les grandes lignes du système.

Note : Laissez les PJ réfléchir sur cette énigme, et si aucune idée ne vient, procédez à un test de Techniques de seuil 4R. Si au moins un PJ le réussit, donnez un indice aux joueurs. Au pire, vous pouvez toujours laisser un Konkalite intervenir, fort des indications d'Othero. Il mettra la cache à jour, et les PJ auront l'occasion de la lui dérober, avant de prendre la fuite, par une poseuse, par exemple.

Attention : pour accéder à la Pierre, les PJ doivent impérativement frapper la dalle de vibration. Autant dire que tout le Léviathan l'entendra... L'Hermine est aussi le gardien vigilant de son trésor. Si les PJ approchent et révèlent la Pierre, ils pourront effectivement la voir, et en sentir l'influence. Mais il leur sera (quasiment) impossible de s'en emparer. Tout juste pourront-ils l'apercevoir, ou plutôt son écrin : le boîtier dans lequel elle repose est fait d'une matière inconnue des PJ, une sorte de fer blanc. Ses lignes épurées et son design parfait en font, sans nul doute, un objet de l'Avant. Mais L'Hermine récupérera son bien, en félicitant les PJ pour l'avoir dévoilé, tout en leur expliquant qu'ils ont un rôle à jouer, mais pas pour le moment. "Ouvrir l'écrin pourrait vous brûler sévèrement, voire vous tuer ! ".

A l'inverse, la vibration peut aussi leur être utile pour les prévenir des agissements du Konkal, si ce dernier tente à son tour d'approcher le trésor.

Dans tous les cas, en cas de rencontre autour de la pierre, L'Hermine en explicitera peut-être l'usage... (prenez garde à ne pas non plus le placer pour autant dans la catégorie des héros "insoupçonnables").

L'attaque des Shankréatures !

Pour rythmer un peu tout ça, le Meneur peut lancer une ultime attaque de l'Obscur avant l'arrivée aux Stallites Jumeaux. En l'occurrence, il s'agit d'une troupe de six ou sept Shankréatures. Elles agissent de concert ce qui les rend redoutables. C'est l'occasion rêvée de faire diriger le combat par les PJ, Ardents, à la tête de leurs troupes. Référez vous à la boîte de base pour faire votre sélection de Shankréatures.

Conclusion

Ce chapitre est bref et avare d'événements. C'est que l'essentiel est dans l'aboutissement du projet konkalite et le contre-travail des PJ. Nous voilà à la lisière des Syrthes : le Phénix est en place, le Sparte va enfin se dévoiler, et le Léviathan, peut-être, tomber aux mains de l'ennemi...

LE COMBAT CONTRE LES SHANKRÉATURES

Pour leurs descriptions, référez-vous au Livret 2 de Dark Earth, pp.56 – 61. Vous pouvez même montrer les illustrations aux joueurs (en dissimulant les caractéristiques).

Nous vous suggérons, pour un groupe de 5 joueurs, d'utiliser les 7 Shankréatures suivantes :

- 1 Ecorché
- 1 Gueule cassée
- 2 Ghasts entonnantes
- 1 Carninfernal
- 1 Arakor
- 1 Kroch

Si votre groupe est plus petit, retirez une Ghast entonnante, et éventuellement, un Arakor. S'il est plus grand, ajoutez un Carninfernal, et éventuellement (si votre groupe est vraiment important, soit environ 8 joueurs), un Arakor.

Chaque PJ contrôle 1 cohorte de 100 hommes, soit 10 Meutes de 10 hommes. Les joueurs doivent répartir les meutes dont ils disposent sur les Shankréatures que vous leur avez décrites. Il faut, au minimum, qu'il y ait une Meute sur chacune des Shankréatures au terme de cette répartition. Vous allez ensuite déterminer les pertes de part et d'autre de chaque camp, pour chaque Passe (qui correspond, dans ce cas, à une durée nettement plus longue que pour un combat individuel). On considère que les attaques sont simultanées (ainsi, même si une Shankréature est vaincue lors de la première Passe, elle a quand même la possibilité d'effectuer une attaque contre les Croisés). Au début de chaque nouvelle Passe, les joueurs ont le droit de réorganiser la répartition de leurs meutes restantes sur les Shankréatures ayant survécu.

Quand toutes les meutes des PJ ont été réparties, prenez les Shankréatures une par une, et demandez aux joueurs de lancer 1 dé pour chaque meute qu'ils ont envoyée contre la Shankréature en question. Comptabilisez le nombre de succès. Si le seuil requis pour tuer le monstre a été atteint, la Shankréature est tuée (vous l'annoncez, simplement). Sinon, elle résiste à l'assaut, et pourra attaquer une nouvelle fois lors de la Passe suivante. De la même manière, chaque Shankréature dispose d'un potentiel offensif qui se traduit en nombre de dés à lancer (que vous ne devez pas révéler aux PJ : ils doivent le deviner en fonction des victimes). Chaque succès obtenu est équivalent à la destruction d'une Meute.

Tableau des Shankréatures

Les Croisés ont droit à 10 dés, les Damnés, 6. Comptabilisez les succès de part et d'autre. Effectuez la différence entre : (Succès des Croisés) – (Succès des Damnés) et reportez vous au chiffre obtenu :

- **Ecorché :** Potentiel Défensif : 2R
  Potentiel Offensif : 1 dé.
- **Gueule Cassée :** Potentiel Défensif : 3R
  Potentiel Offensif : 2 dés.
- **Ghast entonnante :** Potentiel Défensif : 10R
  Potentiel Offensif : 4 dés.
- **Carninfernal :** Potentiel Défensif : 13R
  Potentiel Offensif : 5 dés.
- **Arakor :** Potentiel Défensif : 20R
  Potentiel Offensif : 6 dés.
- **Kroch :** Potentiel Défensif : 3R
  Potentiel Offensif : 3 dés.

En fonction des résultats obtenus, les joueurs verront qu'ils ont peut-être sous-estimé certaines créatures. Ils auront l'occasion, lors de la Passe suivante, de corriger leurs éventuelles erreurs tactiques. Les joueurs se rendront vite compte, par exemple, qu'il est préférable de concentrer un maximum de forces sur les plus grosses Shankréatures (notamment l'Arakor), pour les éliminer rapidement, plutôt que de disperser ses forces sur l'ensemble des monstres. N'oubliez pas de tenir le compte des Meutes massacrées par les Shankréatures. Cela vous servira, notamment pour établir le niveau du moral collectif pour aborder l'Episode 9. Normalement, les PJ devraient venir à bout des 7 Shankréatures. L'ampleur de leur victoire dépendra de leur bonne tactique, sans oublier le facteur chance. S'ils perdent toutes leurs forces au combat, les renforts arriveront et achèveront le travail. Mais la réputation des PJ sera entamée, leurs qualités de stratège étant fortement remises en cause.

EXEMPLE :

La table du MJ est constituée de 5 joueurs. Chacun dispose, au départ, de 10 meutes à lancer contre les Shankréatures (soit 50 Meutes au total). Le MJ demande à chaque joueur la manière dont il répartit ses meutes sur les différentes Shankréatures et le note.

Pour la première Passe, cette répartition s'est établie ainsi : Ecorché : 4 meutes ; Gueule Cassée : 6 meutes ; première Ghast entonnante : 8 Meutes ; seconde Ghast entonnante : 1 meute ; Carninfernal : 12 meutes ; Arakor : 10 meutes ; Kroch : 9 meutes. Le total est bien de 50 meutes.

Pour chaque meute, les PJ lancent 1 dé, et comptent le nombre total de succès obtenus, créature par créature . Les résultats sont les suivants : Ecorché : 4 succès ; Gueule Cassée : 3 succès ; première Ghast entonnante : 6 succès ; seconde Ghast entonnante : 0 succès ; Carninfernal : 9 succès ; Arakor : 8 succès ; Kroch : 5 succès. En consultant le Potentiel Défensif de chaque créature, le MJ annonce que seuls l'Ecorché et la Gueule Cassée sont tués au cours de ce premier assaut (ce sont les seules créatures pour lesquelles le nombre de succès obtenus par les joueurs égale ou dépasse le Potentiel Défensif de la Shankréature).

Le MJ lance, à présent, les dés correspondant au Potentiel Offensif de chaque Shankréature (ce potentiel varie de 1 à 6 dés). Il obtient : Ecorché : 1 succès ; Gueule Cassée : 0 succès ; première Ghast entonnante : 2 succès ; seconde Ghast entonnante : 5 succès ; Carninfernal : 3 succès ; Arakor : 5 succès ; Kroch : 1 succès. Chaque succès, en théorie, signifie la destruction d'une Meute. Mais comme il n'y avait qu'une seule meute sur la seconde Ghast entonnante, cette meute est détruite, mais la Ghast entonnante ne peut en éliminer davantage. Pour cette première Passe, les PJ ont donc tué 2 Shankréatures, mais ont perdu 13 meutes. Il leur en reste 37, soit assez, en principe, pour vaincre les 5 créatures restantes, à condition de faire les bons choix !

Durée du trajet : 7 jours
Météo : Vent, puis calme.

C'est le bout de la piste. Dans moins d'une semaine, Istan & Nople frémiront devant la Croisade ! Le décor lui même s'est apaisé... Les PJ en profiteront peu : l'épisode se déroule en huis-clos dans le Léviathan pris d'assaut par le Sparte et le Konkal. Le scénario peut maintenant totalement basculer, et le Léviathan, comme une partie des troupes, peut réellement tomber aux mains du mal. Les PJ se brûleront-ils les ailes aux flammes du malheur ?

Récapitulatif

La situation de base est simple : dans quelques minutes ou quelques heures, alors que le Léviathan sera à l'arrêt, une centaine de Konkalites se rassembleront discrètement à l'orée du vaisseau. D'un coup, ils se jetteront sur l'entrée, déborderont les vigiles pour, le plus rapidement possible, refermer l'accès en relevant l'éperon. A partir de là, un combat s'engagera dans le Léviathan entre les Purs de Letho et les Konkalites. Ces derniers trouveront un important soutien en libérant des cales les galériens et les contaminés.

Le Sparte voudra, par la suite, faire croire à un putsch visant à renverser Letho Gdanz, contaminé par l'Obscur et traître

Letho Gdanz

Episode 8

à sa propre cause ! L'élimination du Bellatore est l'un des objectifs prioritaires du Konkal. A la tête de la Croisade, le Sparte veut placer Orso Vecress, ou à défaut, le Phénix, préalablement contaminé s'il y parvient (les PJ vont peut-être enfin voir leur ennemi sous son vrai jour, déboîtant son oeil de verre contenant l'Archessence Sombre).

Voici comment les différents PNJ peuvent réagir. Modifiez ces situations probables selon les aléas de votre propre épopée.

♦ **La Baronne Cascatelle.** Elle est de prime abord décontenancée de voir son aide de camp (le Sparte) mener cette fronde. Letho serait-il devenu réellement fou ? Aux PJ de la convaincre du bon choix à faire, si eux même y ont compris quelque chose... Vous pourrez, par la suite, contaminer la Baronne ou en faire une alliée de choix. C'est le moment de faire exploser ou d'entériner la "rivalité" peut-être établie entre Alianante et les PJ.

♦ **Orso Vecress.** Le Commandore est plus que jamais entre deux feux. Lui, plus qu'aucun autre, est en position d'atteindre le Bellatore. Pourra-t-il s'y résoudre si la situation se présente ? Le Sparte lui a quand même offert une échappatoire imprévue : si l'opération échoue, mieux vaudrait qu'Orso puisse continuer à oeuvrer dans l'ombre pour aider les Istaniens, une fois arrivé dans les Stallites Jumeaux... Bref Vecress va peut-être faire le mort... A vous de voir.

♦ **Aton Sumak.** Si vous avez contaminé précédemment Aton Sumak, il a peut-être été jeté aux cales. Il en ressort, méconnaissable et gangrené par l'Archessence Sombre. Il peut évidemment se dresser contre les PJ...

♦ **L'Hermine & la Pierre de Lumière.** L'Hermine n'a, à quelques jours de marche des Syrthes, qu'un seul objectif en tête : rejoindre le Runka pour y transférer l'énergie de la Pierre de Lumière. Les affaires des hommes ne l'intéressent guère et il n'a nulle envie de risquer sa vie - et celle du Runka - dans un combat inutile. Il va longuement hésiter entre une position d'attente et une position de fuite.

LE COMBAT DANS L E LÉVIATHAN

Si les PJ font partie de l'embarcation chargée de traverser le fleuve (ils sont de tous les bons coups, décidément !), l'un d'entre eux, au moins, devra réussir un test de Techniques + Eau de seuil 3R ou de Survie + Obscur de seuil 4R (au choix), pour amener la barque de l'autre côté de la rive.

Voici quelque modificateurs et exemples qui vous aideront à simuler fidèlement les combats ayant lieu à l'intérieur du Léviathan.

♦ **Les escaliers :** Etre plus haut que son adversaire : +1 dé au Potentiel de combat ; Etre plus bas : -1 dé.

♦ **Les entrepôts :** Ils sont très encombrés. Le combat y est difficile. Le Potentiel de combat de chaque adversaire souffre d'un malus de -1 dé, -2 dés si l'on utilise une arme à deux mains (trop longue, et trop peu maniable dans de telles conditions).

♦ **Les éoliennes :** Se retrouver dans la zone des éoliennes est synonyme de mort quasi certaine. Les dégâts subis sont de niveau 15 (l'Armure protège, et on a droit à un test de Résistance.

♦ **Le Moteur :** Les dégâts sont encore plus élevés : Niveau 20.

♦ **Pousser quelqu'un sur les éoliennes ou dans le moteur :** Test d'opposition de Force + Forcer entre les deux adversaires.

♦ **Monter ou s'échapper par une poseuse :** test d'Agilité + Grimper de seuil 4.

♦ **Grimper jusqu'au Pont Supérieur en utilisant des cordes :** test d'Agilité + Grimper de seuil 3 et test de Force + Forcer de seuil 2.

♦ **Les ennemis :** Ils sont de trois sortes (variez les adversaires en fonction des PJ). Reprenez les caractéristiques des Sombres-Fils, fournies dans l'épisode 6, et des Konkalites, fournies dans l'épisode 2. Vous pouvez y ajouter quelques galériens (et pourquoi pas Aton Sumak horriblement contaminé ?).

Si personne n'a réussi le test, la barque se retourne et les PJ sont à l'eau. Reportez-vous aux règles sur la Noyade p. 83 du Livret I de Dark Earth. Considérez que le courant est Fort (4R). Une seule Passe permet de rejoindre le bord d'où ils viennent (test d'Agilité de seuil 4R). Mais il faut réussir le test d'Agilité requis durant trois Passes consécutives pour traverser le Fleuve à la nage.

La seconde lui demande d'extraire la pierre de son écrin. Il faut donc remettre en marche le Léviathan. Ce qu'il peut demander aux PJ ou à Letho Gdanz... A moins que ce ne soit le Sparte qui, fort des informations extirpées à Othero, lance le vaisseau dans sa course pour pouvoir anéantir ou faire disparaître la Pierre.

Attention : tous veulent faire bouger le Léviathan jusqu'au "klong!" attendu, déclenchant l'ouverture de la cache, mais ils ne prendront pas garde à la direction qu'emprunte la machine de guerre. Sans pilote, elle peut très bien basculer sur le côté ou en avant, en se fichant dans un travers. Tout le combat en serait perturbé...

L'Hermine, donc, se tient en retrait, tant que nul ne s'en prend à la Pierre... Ou à lui-même. L'Elu n'est pas immortel, et s'il est bon combattant, il aura peut-être besoin de secours. Sa mort entraînerait définitivement la chute du Runka et la victoire du Shankr (Au MJ de ne pas trop jouer avec le feu). S'il se retrouve avec la Pierre de Runka entre les mains ou à proximité, L'Hermine a la possibilité de "purifier" un contaminé. Voilà qui peut encore complètement retourner la situation. Mais il ne voudra pas y consacrer trop d'énergie, et surtout, exigera que

l'enjeu soit de taille. Bref, il ne sera pas facile à convaincre. En Sombre-Terre, l'Elu considère les hommes comme monnaie courante...

♦ **Letho Gdanz** va se battre comme un diable, ce qui devrait définitivement anéantir les soupçons le concernant (à moins que le Sparte ne le contamine !). Les Purs vont le défendre jusqu'au bout, jusqu'à la dernière de leur force. Pour la suite du scénario, il peut être intéressant (mais il n'y a nulle obligation) que Letho soit au moins blessé et affaibli à la fin du putsch, si la lumière l'emporte. Cela donnera plus de poids aux prétendus Phénix, et devrait permettre aux PJ de participer activement à la réflexion stratégique concernant la prise d'Istan & Nople.

Le combat

Des cales au pont supérieur, le Léviathan est un terrain de combat phénoménal. Le Meneur a largement de quoi renouveler l'allure du combat, au fil des rencontres avec les différents PNJ. Les combattants se jettent dans les escaliers, défendent ou prennent d'assaut l'armurerie, libèrent les bestiaux de leur parc, retournent les armes des sabords contre l'intérieur du Léviathan... Des corps peuvent se broyer dans le moteur, alors que le réservoir d'eau explose sous les coups... Sur le pont supérieur, les bretteurs esquiveront à la fois les coups d'estoc et les éoliennes, qui tournent comme autant de couperet prêt à déchiqueter les imprudents ou ceux qu'on aura poussé à battre en retraite... Le pont supérieur est pourtant stratégique : d'ici on peut jeter des échelles de cordes pour faire venir des Croisés à la rescousse ! A moins qu'un PJ n'ait l'idée de faire passer les hommes par les trappes des poseuses...

Donc...

Le meneur a pas mal d'actions, presque simultanées, à mener, et les PJ ont autant de contre-réactions à proposer. En terme de maîtrise, et au vu de l'exiguïté des couloirs du Léviathan, il peut-être intéressant de séparer les joueurs pour les concentrer chacun sur un objectif (un en train d'affronter le Sparte, un autre au poste de pilotage, d'autres auprès de L'Hermine etc.). Evidemment, ne leur faites pas quitter la table : les joueurs sont suffisamment connaisseurs pour continuer à interpréter leurs rôles ! Mais, il y a, avec ces suspenses simultanés qu'on peut quitter aux moments cruciaux, un moment épique à générer.

Si le Konkal l'emporte...

N'excluez pas d'emblée la possible victoire du Konkal. Après tout, leur attaque était bien pensée, et les forces sont équilibrées. Si le Sparte l'emporte, faites-le comprendre et ressentir aux PJ (et c'est bien sûr à eux que doit incomber cette défaite - et on parle bien en terme de jeu, pas de scénario). Ils pourront alors prendre la fuite avec L'Hermine et la Pierre de Lumière en passant par les trappes des poseuses ou grâce à une échelle de corde.

Le scénario se déroulerait alors ainsi : les initiés devraient rejoindre Istan & Nople, par leur propre moyen. Ils y assisteraient au simulacre de combat qu'organiseraient les Konkalites pour donner le change aux Croisés (qui ignorent tout des intentions de leurs nouveaux maîtres). Pendant ce temps, à eux d'essayer de rejoindre le Runka, et avant cela de soulever les Croisés - prestige de Phénix en avant - ou de libérer les prisonniers nopéléens. L'équipée dans la débandade peut aussi recevoir un appui inattendu : celui des Séides de Nah, enfin arrivés (et dans ce cas, bel et bien venu défendre le bien). Vous le voyez, l'option ne prive pas les PJ d'une belle fin. Le Konkal peut bien l'emporter si les joueurs ne se montrent pas à la hauteur.

Au final

Ce huitième épisode est bien une pre-

LES GALÉRIENS

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2
- FORCE 3 / Forcer 4, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 4
- PRESTANCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2
- TREMPE 2 / Motiver 3, Résister 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Baratin 2
- Erudition 2
- Relations 2
- Survie 2 / Obscur 1, Stallites 2, Rats 2
- Techniques 1 / Vapeur 1

ARMES :
Bracelets et chaînes métalliques (test de Hargne + Agresser) :
Dommages + 2

Armure : Pas de protection

VIE : 12
ENERGIE : 0

mière conclusion. Le sort des PNJ principaux est réglé. Deux personnages portent encore des ambivalences : L'Hermine – sa personnalité profonde apparaîtra dans le dilemme final – et Orso Vecress. Pour ce dernier, à vous d'aviser. Soit vous lui réglez son compte lors du combat dans le Léviathan, soit vous le mettez de côté pour un ultime coup de Trafalgar, dans Istan & Nople. Le Commandore pourrait bien finir par s'y suicider, taraudé par le remord, dans un sursaut de Pur se refusant à la déchéance. Il est clair que si les PJ le soupçonnent depuis des semaines d'être le traître, vous aurez du mal à leur faire avaler cette couleuvre supplémentaire. Dans ce cas là, finissez-en, et ignorez les indications le concernant dans les chapitres qui suivent. Ceux-ci, d'ailleurs, sont écrits avec une inconnue de taille : le nom du nouveau Bellatore.

Les Hommes de Nah

Quatre ou cinq jours après le combat au sein du Léviathan, les Séides de Nah arrivent enfin... Ou non ! Référez-vous à leur descriptif dans la partie "une épopée fanatique".

Istan & Nople

Les Croisés en pleurent : ils sont là, devant eux, les stallites jumeaux, Istan et Nople ! La déception est grande : les cités, face à face, reliée par un pont abîmé, n'offrent pas le spectacle de magnificence dont ils avaient rêvé. Pour beaucoup, les stallites devaient ressembler à Phénice. Les deux bourgades en ruine, marquées par des années de guerre, semblent plutôt pitoyables. Pitoyable aussi la folie qui a conduit les Croisés dans ce bout du monde...

Protégé par des remparts d'allure médiévale, datant tout au plus de deux siècles, le coeur de l'architecture istano-nopéléenne, ou plutôt ce qu'il en reste, est constitué de vestiges de l'avant. Des immeubles se dressent haut, sur plus de trente étages, et ne sont qu'à moitié effondrés. Les bâtiments ont des lignes exotiques, mythiques même aux yeux des Croisés, si ce n'était leur état de ruine.

Mais ce qui frappe le plus dans cette vision brumeuse, c'est le puits de lumière. Il est extrêmement faible, et s'efface même complètement pendant de longues secondes, des minutes parfois... L'hermine et Letho avaient raison : les Croisés n'avaient pas de temps à perdre.

Le choix stratégique

Avant l'attaque d'Istan & Nople, une ultime et courte réunion d'état-major a lieu pour mettre en place les options stratégiques de l'attaque. Les remparts istaniens ne tiendront pas face à l'éperon du Léviathan, mais mieux vaut-il passer par Istan ou Nople ? D'évidence, la résistance nopéléenne a été défaite : nul émissaire, nul message n'est parvenu aux Croisés.

Et de toute façon, un seul stallite est accessible. L'autre est situé de l'autre côté d'un gouffre insondable, enjambé par un pont particulièrement massif. Comment savoir lequel est Istan et lequel est Nople ?

En observant les stallites, on remarque rapidement que l'un des deux, celui qui est accessible, justement, est enveloppé d'un brouillard tenace, presque palpable, de couleur noire. Il s'agit d'Istan, comme le confirmera un éventuel prisonnier Sombre-Fils "- Il est trop tard, Nople est tombée..." C'est vers Istan, donc, que devraient, logiquement, être concentrées les attaques.

Qui prend la tête des troupes ? Combien de Juggernauts reste-t-il ? Faites le bilan avec les PJ, et mettez en place une stratégie. Les PJ sont suffisamment gradés et bénéficient d'un prestige qui leur permet de mettre en place une tactique autonome. S'ils n'ont pas oublié Othero, ils devraient se dire qu'ils ont plus de chances de le trouver dans Istan que dans Nople. S'ils veulent entrer dans Nople, néanmoins, qu'ils le fassent. Il leur faudra de toute façon traverser Istan, puis emprunter le pont.

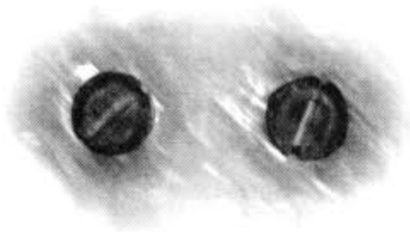
Le chef de guerre

Il est difficile, à ce stade de la campagne, de savoir qui est à présent à la tête de la croisade. Est-ce Orso Vecress ? La Baronne ? Le Phénix, et donc, peut-être, un PJ ? Letho a-t-il récupéré de ses blessures ? Est-il mort ? Et le Sparte, dans tout ça ?

Vous seul connaissez les réponses à ces questions. Mais quelles qu'elles soient, cela importe peu pour l'assaut qui se prépare. Les PJ vont y participer, et poursuivre leurs propres desseins par la suite. Même si le Konkal s'est emparé du commandement, il est contraint, pour rester crédible aux yeux des Croisés, de procéder à un simulacre d'assaut. Les PJ assisteront à cette bataille, sans forcément y prendre part. S'ils se sont échappés de justesse du Léviathan, ils sont contraints d'agir dans l'ombre. De toute façon, dans la confusion de la guérilla qui attend les Croisés, les PJ pourront remplir leurs objectifs sans être importunés par les Konkalites infiltrés. Ce sont plutôt les Sombres-Fils et autres contaminés istaniens, ainsi que leur chef de guerre, qui vont leur poser des problèmes.

Conclusion

Ce choix stratégique devra être assumé par les PJ : il va être déterminant dans la lutte contre les Istaniens. Glissez leur quand même une bonne idée : ce serait peut-être bien d'entrer dans les Stallites Jumeaux aux commandes d'un Juggernaut...



Orso Vecress

Episode 9

Météo : Neige.

L'objectif tant convoité, la raison d'être de cette Croisade, les stallites jumeaux d'Istan & Nople sont là, sous les yeux ébahis des Croisés. La déception est grande, devant la taille modeste - à peine un quartier de Phénice - de ces forteresses qu'on imaginait majestueuses, et qui n'offrent qu'un spectacle pathétique de ruines et de désolation.

Mais il reste, néanmoins, un acte fort à accomplir, qui donnera son sens à tous les sacrifices endurés depuis des mois. Car la menace existe bien. Les deux stallites qui se font face baignent dans une lumière intermittente, qui ne laisse aucun doute quant à leur situation actuelle : Le Noir-Nuage reprend ses droits, et la lumière solaire s'estompe. Les forces des ténèbres sont sur le point de remporter la victoire. Qui peut dire que ce ne serait pas, alors, la première étape précédant une incursion de type similaire dans Phénice ? L'assaut final de la Croisade peut au moins ramener la lumière sur cette contrée, et mettre un coup d'arrêt à l'invasion programmée des forces obscures sur le reste de la Roke, dont Istan & Nople constituent certainement la tête de pont.

Le cas Orso

Rappelons d'abord le cas du Commandore (ou Bellatore) Vecress. S'il est à la tête de la Croisade, il va mener le combat normalement, écrasant ses alliés dans un premier temps... pour mieux préparer sa trahison, juste après le départ des cohortes de la baronne Cascatelle.

Les étapes de l'épisode se dérouleront, dans ce cas, de la manière suivante :

Les Croisés attaquent Istan, après avoir percé ses remparts. Arrivée à l'intérieur du stallite, l'armée va se séparer en petits commandos qui vont, chacun, être affectés à un secteur précis, se livrant plus à une guérilla qu'à une bataille rangée. Orso a veillé à orienter le gros des troupes, celles de la baronne, vers la zone où sévit une monstrueuse créature (la "Chose"). Les autres commandos sont menés dans des guet-apens. Les PJ, eux, vont participer à la guérilla, en délivrant au passage Othero, avant d'être placés devant un choix crucial : aller prêter main forte aux cohortes Cascatelle, gravement menacées, ou faire ce que l'Hermine leur suggère : porter secours à un "Etre de lumière".

La trahison d'Orso sera flagrante à partir du moment où l'armée des Croisés se sera dispersée. La première action de Vecress sera de prendre possession du Léviathan, si ce n'était pas déjà le cas.

Si Orso a été tué dans un épisode précédent, ignorez simplement les références à sa trahison. Le sauvetage du Léviathan n'est plus un problème.

Les remparts d'Istan

Les Croisés jettent un dernier regard aux deux stallites qu'ils ont tant imaginés durant les quatre mois écoulés. Ils se font face, et présentent une architecture assez similaire : de hautes ruines de bâtiments datant de l'Avant - qui devaient, à l'origine, être superbement profilés – entourées de palissades de pierres et de chaux, d'évidence plus récentes. Istan & Nople sont reliés par un pont surplombant le gouffre, qui mène au Chaudron des Enfers. Sur leur gauche, à quelques kilomètres au nord d'Istan et Nople, les Croisés distinguent la deuxième Mer Grise (ils ont longé la première vers le deuxième mois de leur odyssée), et peuvent même entendre son ressac.

L'ordre d'assaut est confirmé par le Bellatore au moment même où de gros flocons de neige se mettent à tomber, plongeant les lieux dans une ambiance irréelle. Les ultimes consignes sont données. Il est temps de sonner la charge.

Le Léviathan - remis sur ses roues s'il s'était renversé dans l'épisode 8 - fait ronronner ses turbines, sans doute pour la dernière fois dans ce sens. Couverts de bosses, de taches, de brûlures et de cicatrices, il ne dépareille pas des hommes qui marchent à ses côtés. A sa vue, pourtant, les Istaniens qui se sont réunis en haut des remparts semblent pris de panique. Certains tirent au mousquet à rueg, d'autres, à l'arbalète, certains, enfin, tentent de catapulter des fioles d'acide ou d'alcool enflammé. Toutes ces attaques restent vaines, et n'empêchent pas le cuirassé de riposter.

Exécutant les ordres du Bellatore (Orso ?), plusieurs Purs montent sur le Pont Supérieur et arment les balistes. Les énormes projectiles commencent par rater leurs cibles humaines, créant quand même d'énormes brèches dans les protection murales. Mais après quelques réglages, le carnage commence. Les Istaniens sont écrasés par dizaines. Certains tombent du haut de leur palissade en poussant de longs cris stridents. Un énorme projectile enflammé à l'huile de rueg met le feu à un groupe de fusiliers et achève de disperser les gardiens des remparts. Des hurlements de joie montent alors des rangs des Croisés. Le cuirassé n'est plus qu'à une centaine de mètres de l'enceinte.

Faisant monter son régime moteur au maximum, le Léviathan prend de la vitesse. Le choc est effroyable. Dans un fracas assourdissant, d'énormes morceaux de muraille volent en éclats, au niveau des deux éperons du véhicule. Les trous sont si énormes que toute la partie attenante du mur vacille un court instant, avant de s'effondrer. Des tonnes de gravats recouvrent à présent le toit du blindé qui, continuant d'avancer, achève d'ouvrir une brèche de près de vingt mètres de largeur.

Traversant l'épaisse poussière blanche qui commence à monter des débris jonchant le sol, les Juggernauts qui accompagnaient la procession pénètrent à leur tour dans Istan, par la brèche ouverte par le titan de bronze. C'est ensuite aux Croisés de se ruer à l'intérieur du stallite assiégé, en suivant le chemin tracé par les cuirassés, derrière lesquels ils se protègent au maximum. Le combat peut commencer.

Guérilla urbaine

Istan est plongée dans un chaos indescriptible. Des foyers sont allumés un peu partout à même le sol, lui-même autrefois pavé et aujourd'hui jonché de gravats et parsemé d'une multitude de trous. Des centaines de cadavres en putréfaction achèvent de composer une ambiance de fin du monde. Tandis que la plupart des Istaniens courent dans tous les sens en poussant des cris souvent inintelligibles, certains se regroupent pour tenter, puérilement, de ralentir la progression du Léviathan.

Ce dernier dégage une puissance qu'il n'avait peut-être jamais autant exprimé. Une puissance qui en devient effrayante : crachant ses dernières flammes, le Léviathan transforme des dizaines d'Istaniens en torches humaines, hurlant de douleur, qui se roulent par terre ou s'enfuient. Certains sont écrasés sous les roues colossales du monstre. Les canonnades des couleuvrines font leurs lots de victimes, également, ainsi que les fusiliers, qui font tomber l'ennemi comme des mouches.

Heureusement pour les Istaniens, si l'on peut dire, les amoncellements de ruines deviennent si importants - sans compter les trous, dans lesquels les roues pourraient se coincer - que le Léviathan est finalement contraint de stopper, après

quelques centaines de mètres de progression seulement. Les Juggernauts, plus petits et plus maniables, peuvent, eux, continuer d'avancer, en slalomant autour des débris et des cavités.

Si les PJ dirigent leur propre Juggernaut, laissez-les profiter quelques instants de cette prise de la ville, qui se déroule très bien pour eux, pour l'instant (dans la mesure où une guerre peut se dérouler bien). Y compris les PJ, 15 hommes occupent la machine. Vous pouvez répartir les rôles de chaque personnage joueur. Ainsi, l'un d'entre eux peut être aux commandes, un autre s'occupera du canon à vapeur enchâssé sur le toit, d'autres encore feront feu sur l'ennemi à travers les meurtrières (on en compte cinq de chaque côté).

Dans la cité enneigée

Le Juggernaut est finalement immobilisé. Trop de débris bloquent la route et les PJ doivent quitter la rassurante machine de guerre. Le pont qui mène à Nople n'est plus très loin. En sortant leur engin de guerre, les personnages réalisent à quel point la brume noirâtre dans laquelle le stallite est plongé est étrange. Les flocons de neige en sont noirs. La brume semble composée de minuscules particules en suspension, collantes et... odorantes. Une odeur nauséabonde : quelque chose entre la pourriture et le poil brûlé.

La situation qui se présente maintenant à eux est tout sauf une bataille rangée. C'est à une guérilla, à des opérations commando, qu'ils vont devoir se livrer. Les Istaniens, réalisant qu'il ne servait à rien de lutter de front contre de tels titans, se sont dispersés. La belle unité des Croisés ne va tarder à faire de même.

En bons militaires qu'ils sont devenus, les PJ savent qu'il leur faut, pour prendre la ville, quadriller méthodiquement le terrain et se fixer des objectifs précis.

A vous de les leur suggérer. Les choix stratégiques qu'ils avaient faits ne pouvaient pas tenir compte du terrain, qu'ils ignoraient. Les PJ ne se sentiront donc pas rabaissés si vous leur faites croiser un Commandore (la baronne, par exemple) qui leur confiera la conquête du secteur Est du stallite. En plus, ça tombe bien, c'est celui qui jouxte le Pont vers Nople... et le gouffre où la grande scène finale les attend dans l'épisode 10.

La Commandore leur précise un détail, important pour la suite : elle se charge de la zone Nord d'Istan, qui nécessite apparemment beaucoup d'hommes. Plusieurs groupes d'éclaireurs partis observer les lieux ne sont pas revenus... Alianante va donc s'y rendre, en y mettant les moyens : trois cohortes entières, ce qui constitue beaucoup d'hommes, à ce stade de la campagne.

A un moment donné, les PJ réalisent soudainement que l'Hermine, qui était peut-être avec eux dans le Juggernaut, leur a faussé compagnie, sans que personne ne l'ait remarqué (en fait, utilisant ses pouvoirs de perception d'ondes runka, il est parti repéré le chemin menant au Tom-

LA CHARGE DU JUGGERNAUT

Durant cinq passes de combat, le Juggernaut des PJ avance dans les ruelles encombrées d'Istan. Des Sombres-Fils et des Istaniens contaminés par l'Archessence Sombre tentent de freiner sa progression. Durant chacune de ces passes, les PJ vont pouvoir effectuer une action, chacun à leur poste :

Pilotage : Pour esquiver les débris et les ruines qui parsèment les rues d'Istan, le personnage doit réussir un test de Technique + Vapeur de seuil 3, ou alors, un test d'Agilité de seuil 4 (à son choix). En cas de réussite, il a habilement contourné un gros obstacle (ruines, trou, ...) et peut continuer sa route. En cas d'échec, le Juggernaut a percuté un énorme tas de ruines. Il est immédiatement immobilisé. Dans tous les cas, le Juggernaut ne pourra pas avancer plus de 5 passes, car il atteindra alors une zone trop accidentée pour continuer à rouler.

Le Canon à vapeur : Notez que ce Canon à Vapeur a été modifié par Othero afin d'optimiser sa fréquence de tir. Sa durée de vie, en contrepartie, est considérablement réduite (il ne survivra pas à la Croisade). Si le Juggernaut continue d'avancer (ce qui dépend du pilote), le canonnier pourra faire feu sur des ennemis à l'aide de son arme monstrueuse à chaque Passe (!). Il doit tenter un test d'Arts Martiaux + Canon (s'il ne maîtrise pas cette Compétence, il devra se contenter de l'Aptitude Arts Martiaux seule). Le seuil est de 3 réussites. S'il est atteint, la cible est touchée (Istanien contaminé ou Sombre-Fils, en principe). Il est inutile de déterminer les dommages, la victime est simplement écrabouillée...

Les Mousquets : Les fusiliers dissimulés derrière les meurtrières du Juggernaut peuvent faire feu à chaque Passe d'Armes sur une cible (humaine, on le suppose). Le test à tenter est : Arts Martiaux + Mousquets à rueg (si le PJ ne maîtrise pas cette compétence, il se contente de l'Aptitude Arts Martiaux seule). Le seuil pour toucher la cible est de 2 réussites. La victime, un Sombre-Fils (dont les caractéristiques sont fournies dans l'épisode 6) ou Istanien (dont vous trouverez les caractéristiques dans cet épisode) a droit à un test de Résistance pour réduire les dégâts. De plus, leur protection (naturelle ou armure) diminue automatiquement ces dégâts d'un point supplémentaire.

Un personnage qui se distingue particulièrement au combat sera remarqué par les hommes qui les accompagnent à l'intérieur du Juggernaut, qui vanteront ses mérites à l'issue de la croisade. Le prestige du PJ le suivra peut-être jusqu'à son retour à Phénice (où il pourra augmenter son statut d'un niveau).

beau à Rêves istano-nopéléen. Dès qu'il aura trouvé le passage par le gouffre, il reviendra chercher les PJ).

Affrontements urbains

Voici les rixes, les courts combats auxquels vous allez pouvoir confronter les PJ lors de cette guérilla urbaine.

Le tireur embusqué

Dans la zone est qui a été confiée aux PJ, deux bâtiments se distinguent. Il s'agit de tours de plus de 50 étages chacune. L'une d'entre elle, la première, est en piteux état. Autrefois faite de métal et de verre, seule sa carcasse métallique a résisté au Cataclysme. Mais elle demeure impressionnante par sa taille, surtout comparée aux bâtisses phéniciennes que les PJ ont l'habitude de côtoyer. Elle ne montre aucun signe de vie. L'autre bâtiment, un peu plus loin semble avoir relativement bien résisté à la grande catastrophe. Certes, ses anciennes baies vitrées n'existent plus, mais sa forme ellipsoïdale extrêmement originale est restée pratiquement intacte. Quelques lumières semblent s'en échapper.

Les PJ devraient logiquement s'y diriger. Et donc servir de cible à un tireur embusqué au 22ème étage de la tour métallique. Il s'agit d'un Sombre-Fils, parfaitement nyctalope, donc, et armé d'un mousquet à rueg. Il rate son premier tir, mais pour les autres, tout dépendra de la réaction des personnages. En fonction des précautions qu'ils prennent, vous pourrez appliquer un malus aux tirs du " sniper " allant de -1 dé à -3 dés. Il maîtrise son mousquet (Arts Martiaux + Mousquet) à 5 dés, les modificateurs de dommages de l'arme étant de +4. Pour le reste, reprenez les caractéristiques des Sombre-Fils fournies dans l'épisode 6.

Attention la tete !

Toujours en se dirigeant vers la tour ellipsoïdale, les PJ passent à proximité d'un immeuble de forme carrée, totalement délabré. Le PJ qui marche en tête remarque (test de Sens + Observer de seuil 2) sur le sol, juste devant lui, des débris morcelés ainsi que de la poussière blanche formant une sorte d'étoile, un éclat. Si aucun PJ ne précise à cet instant qu'il regarde en l'air, tous se prennent des gravats sur la tête, lancés par de jeunes adolescents Istaniens cachés dans les hauteurs du bâtiment. Les dégâts sont de niveau 5 automatiquement, mais les PJ ont droit à un test de résistance pour les réduire.

Un enfant crie...

En face de la tour ellipsoïdale, une petite maison semble occupée. Les PJ entendent effectivement distinctement des pleurs d'enfant. S'ils s'approchent à moins de 10 mètres de l'entrée, la maison explose ! Les Istaniens n'ont pas hésité à sacrifier un bébé (en plus du kamikaze qui détenait les explosifs) pour harceler leurs ennemis. Les PJ doivent effectuer un test d'Agilité + Esquiver de seuil 4 pour avoir le temps de se jeter au sol, et limiter les dégâts liés à la déflagration et aux projectiles. Si le test est réussi, le PJ n'encaisse " que " des dégâts de niveau 4 (les armures protègent, un test de résistance est autorisé). S'il n'a pas eu le temps de se jeter à terre, le PJ encaisse des dégâts de niveau 8 (Aïe ! Aïe ! Aïe !). L'armure (ou ce qu'il en reste !) protège, et le PJ a quand même droit à un test de résistance pour limiter la perte en points de vie.

La Tour de Xerxos

Ce bâtiment qui a attiré leur attention n'est autre que le quartier général du chef des Istaniens, le colossal Xerxos. La plupart de ses lieutenants, qui y logent en temps ordinaire, n'y sont pas actuellement, occupés par l'assaut des Croisés.

La tour renferme une multitude de prisonniers de guerre, enchaînés à plusieurs endroits stratégiques pour prévenir les assauts lourds menés par l'ennemi, qui tueraient alors des innocents. Les otages peuvent aussi leur servir de monnaie d'échange. Enfin, les Istaniens ne se privent pas de les interroger, à la manière forte on s'en doute, pour apprendre un maximum de données stratégiques.

Laissez les PJ découvrir un de ces prisonniers, après une première altercation avec un ou deux gardes Istaniens qu'ils devront rapidement (et si possible discrètement) neutraliser. A la vue des PJ, le prisonnier leur parle d'un chef qu'on leur a présenté comme issu de la croisade qui devait porter secours aux Nopéléens. Xerxos, le chef des Istaniens, s'est en effet pavané devant tous les prisonniers nopéléens de la tour en tirant ce symbole d'espoir comme un vulgaire cerbère, enchaîné par le cou. Devant sa description, les PJ reconnaîtront leur vieil ami Othero ! D'après le prisonnier, le Bâtisseur est toujours vivant, et ne quitte pas les quartiers privés de Xerxos, tout en haut de la tour.

Tout en haut signifie au 50ème étage ! Délivrer Othero ne sera pas une mince affaire. Si les PJ veulent passer par les escaliers, ils se rendront vite compte que ce n'est pas la meilleure idée. Plusieurs gardes istaniens en surveillent les accès, un tous les 4 étages en moyenne.

En revanche, si les ascenseurs situés en plein coeur du bâtiment (la forme ellipsoïdale n'est qu'une décoration, greffée à une structure plus classique de forme cylindrique) ne fonctionnent plus, leur cage est toujours là, avec leurs épais câbles. Escalader ces câbles va être long et éprouvant, mais c'est pourtant la meilleure solution. Il faudra pas loin de deux heures trente aux PJ pour arriver tout en haut. Et dix tests consécutifs d'Agilité + Grimper de seuil 3. En cas d'échec, le personnage a droit à un test d'Agilité (tout court) de seuil 3 pour se rattraper. Et puis, s'il n'est pas le dernier de la file, il peut encore, en cas d'échec, se faire rattraper par un de ses compagnons, qui doit réussir un test de Force + Porter d'un seuil égal à la Résistance du personnage qui chute.

Si les PJ ont d'autres idées pour atteindre le local de Xerxos, estimez au mieux

LES ISTANIENS

Remarque : Ils sont tous plus ou moins contaminés par l'Archessence Sombre (niveau 1 à 3).

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 3 / Manople 3, Katar 2, Etoiles 3
- Communication 2 / Baratin 4, Empathie 2, Marchandage 5
- Erudition 2 / Coutumes Istaniens 3, Coutumes Nopéléens 2, Légendes 2, Régions : Chaudron des Enfers 2, Abords d'Istan & Nople 3
- Relations 2 / Stallite istanien 3
- Survie 2 / Obscur 2, Ruines 4, Stallites 2, Rats 4, Urikans 3
- Techniques 2

ARMES :

Manople : Dommages +3 (règle optionnelle du modificateur de Force, du Livret de l'écran)
ou Katar : Dommages +3 (règle optionnelle), Défense +1

Etoiles : Dommages +1 (Un Istanien peut lancer jusqu'à 3 étoiles pour chaque Passe d'Armes, les 2ème et 3ème souffrant d'un malus respectif de –2 dés et -4 dés)

Armure : Tenue complète de vêtements renforcés en cuir d'Urikan bouilli (Protection 1).

VIE : 12 ENERGIE : 4

XERXOS, Le chef de guerre Istanien

Epaisse barbe fourchue, sourcils broussailleux. Masse corporelle très imposante.

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 4 / Boulefer 4, Flambergue 3, Etoiles 4
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 4, Empathie 2, Marchandage 5
- Erudition 2 / Coutumes Istaniens 4, Coutumes Nopéléens 3, Intendance 3, Légendes 3, Régions : - Chaudron des Enfers 3, Mers Grises 3, Abords d'Istan & Nople 5
- Relations 4 / Stallite istanien 6
- Survie 3 / Obscur 3, Ruines 5, Stallites 3, Rats 4, Urikans 4, Voulpes 3
- Techniques 2 / Antech 1

ARMES :

Flambergue : Dommages +5 (règle optionnelle appliquée), Défense +2

Boulefer : Dommages +3

Etoiles : Dommages +2 (Xerxos peut lancer 2 étoiles durant chaque Passe d'Armes, la 2ème souffrant d'un malus de -2 dés)

Armure : Armure en chitine fuselée (Protection 3).

VIE : 15
ENERGIE : 8

leurs chances de succès, en n'oubliant pas que des gardes surveillent les accès les plus évidents.

A vous de gérer l'assaut du bureau de Xerxos, moins protégé qu'en temps ordinaire du fait de l'état de siège décrété par le grand chef. Environ 5 gardes le protègent. Grâce à l'effet de surprise - qui laissera pratiquement une Passe d'Armes gratuite aux PJ durant laquelle les Istaniens, médusés, n'auront comme réaction que de tenter une esquive -, les PJ ont de bonnes chances de délivrer Othero. Leur ami est bien là, et il a visiblement souffert. Mais le réconfort de se savoir secouru lui donnera les forces nécessaires pour repartir avec ses sauveteurs, voire même, de les aider.

La trahison d'Orso Vecress

En quittant la tour de Xerxos, les PJ sont interpellés par un fantassin croisé, grièvement blessé. Il s'est fait à moitié éventré par un katar ennemi, et garde ses deux mains appuyées sur son ventre, pour ne pas perdre ses tripes. Dans un râle d'agonie, il a juste le temps d'expliquer que la bataille qui semblait si bien engagée s'est soudainement retournée contre les Croisés. Orso Vecress (ou un autre Bellatore ou Commandore contaminé) a séparé le gros des cohortes, et les a toutes menées dans des guet-apens. Il a visiblement pactisé avec l'ennemi ! Il ne reste plus que deux Cohortes de Croisés dans la zone sud, et les trois Cohortes du Commandore Cascatelle, dans la zone nord. Dans une dernière quinte de toux sanglante, le soldat rend alors son âme à Solaar.

En fonction de l'état dans lequel se trouvent les PJ, à vous (et à eux) de voir s'ils se sentent d'attaque pour aller régler son compte à Vecress. Ils n'en auront pas les moyens, de toute façon. Ils découvrent en effet un Léviathan entièrement investi par les Konkalites, Orso à leur tête. Debout dans la gueule de l'aigle de proue, le Bellatore dévoile à ses alliés Istaniens, réunis autour du cuirassé, son plan consistant à retourner cette arme fantastique contre Phénice ! Le fameux retour de flammes évoqué par Monsieur l'Ambre ! La situation semble de plus en plus désespérée...

LES RÉSISTANTS NOPÉLÉENS

CAPACITÉS :

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

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Aileron 3, Tranchoir 3, Disque 2
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 2, Marchandage 3
- Erudition 2 / Coutumes Istaniens 2, Coutumes Nopéléens 3, Légendes 2, Régions : Chaudron des Enfers 1, Abords d'Istan & Nople 3, Mers Grises 2
- Relations 2 / Stallite nopéléen 3
- Survie 2 / Obscur 1, Ruines 5, Stallites 3, Rats 2, Urikans 2
- Techniques 2

Armes :

Aileron : Dommages +2, Défense +1
Tranchoir : Dommages +2, Défense +1
Disque : Dommages +2 (Un Nopéléen peut toucher plusieurs adversaires avec son disque dans une même passe d'arme, les tests et les subissent un malus de -1 dé pour chaque adversaire supplémentaire)
Grenades Nopéléennes : Aire d'effet : 3 mètre. Dommages : Explosion niveau 4

Armure : Tenue complète de vêtements en peau de rat doublé de rueg (Protection 1).

VIE : 12 ENERGIE : 4

Les Résistants nopéléens

Les PJ se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir faire, lorsqu'ils sont approchés par un petit groupe de cinq résistants nopéléens. Eh oui, même si l'espèce est en voie de disparition, il en reste encore quelques représentants. Ces cinq guerriers ont repéré les PJ depuis un bon moment et les ont suivis pour savoir dans quel camp ils étaient.

Vous pouvez improviser quelques dialogues, au cours desquels les résistants expliquent qu'ils ont longtemps attendu les renforts, et qu'ils avaient fini par ne plus y croire. Ils parlent aussi de cette guerre fratricide avec les Istaniens, vieille de plusieurs dizaines d'années. Cette rivalité ne s'était jamais soldée par une victoire de l'un ou l'autre des camps. Tout a changé il y a deux ans, quand les Istaniens, volontairement ou pas, ont scellé un pacte avec les forces des ténèbres. Ils semblent être devenus meilleurs combattants, et surtout, il y a eu... la "Chose". La voix est grave en prononçant ce mot, les yeux s'écarquillent (un test de Communication + Empathie révélera un profond traumatisme chez

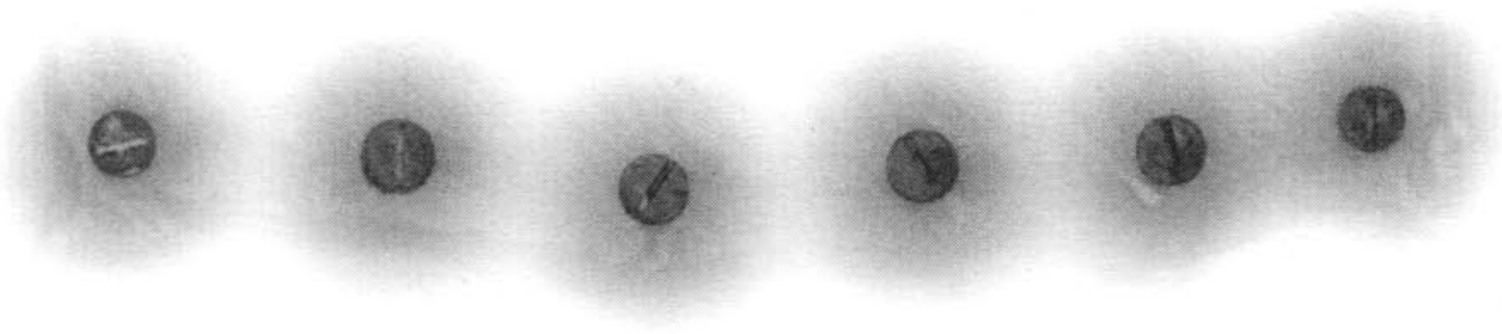
les Nopéléens). Cette créature infernale a décimé toutes leurs troupes en quelques semaines seulement. Depuis, les survivants la fuient. La dernière fois qu'ils l'ont vue, il y a moins d'une heure, elle se dirigeait vers le quartier Nord.

Si les PJ demandent des précisions, ils n'auront qu'une description, impossible à visualiser, d'un être noir, informe, composé de cadavres animés. Une chose est sûre, le monstre est si puissant que les hommes, quel que soit leur nombre, n'ont aucune chance de le vaincre par des moyens traditionnels. Il faudrait, disent-ils, des pouvoirs " surnaturels " (qui a dit : "l'Hermine" ?).

Si les PJ ont été attentifs, ils doivent se souvenir que les cohortes Cascatelle se dirigeaient justement vers le nord. Il est encore temps, peut-être, de les prévenir.

Conclusion

Les PJ comprennent qu'ils n'ont pas de temps à perdre. Au-delà une éventuelle défaite ici-même, C'est Phénice qui pourrait être menacée par le retour programmé du Léviathan, transformé en cheval de Troie par les forces istano-konkalites. Le salut se trouve sûrement auprès de la baronne. Devant la gravité de la situation, nul doute que la Commandore se montrera réceptive aux arguments des PJ. Et il faudra bien ces trois Cohortes pour éliminer Orso et ses hommes, et reprendre le contrôle du Léviathan. Encore faut-il espérer que la baronne et ses hommes n'aient pas laissé trop de forces dans un combat inégal contre la "Chose". Mais voilà l'Hermine...



Météo : Neige.

Nous voici arrivés au terme de cette campagne. Les PJ vont, une nouvelle fois, avoir à prendre des décisions fondamentales. Vont-ils écouter l'Hermine, peu soucieux du sort des hommes, et uniquement préoccupé par le risque d'annihilation encouru par le Runka affaibli ? Vont-ils plutôt écouter leur peur, qui leur suggère de ne pas abandonner les centaines de Croisés condamnés à une fin certaine ? Et surtout, comment vont-ils aborder l'ultime épreuve dont dépend la survie ou la mort du Runka istano-nopéléen ?

Les motivations de l'Hermine

L'Hermine a deviné le chemin menant au Tombeau à Rêve : il faut descendre le gouffre situé sous le Grand Pont, et vite. L'aura du Runka est de plus en plus faible... L'Elu sait qu'il a besoin de protection durant le long et difficile cérémonial qu'il va devoir initier, et qui consiste à transférer l'énergie de la Pierre de Lumière vers le Runka affaibli. Descendre seul dans le gouffre est pour lui et le Runka bien trop hasardeux : il compte sur les PJ pour l'accompagner et l'aider dans sa tâche.

Miraculeuse guérison

Avant même d'écouter ce que les PJ ont à lui dire, L'Hermine leur fait signe de l'accompagner (à l'écart des Résistants s'ils sont toujours là). Les joueurs ne devraient pas avoir de mal à se justifier auprès de leurs nouveaux compagnons.

L'Hermine

Episode 10

Seuls avec l'Elu, les PJ assistent à un événement proprement extraordinaire. S'approchant des personnages blessés (il y en a sans aucun doute), l'Hermine appose ses mains blafardes sur les blessures, puis ferme les yeux et se concentre. Le personnage ressent alors une douce chaleur, puis une incroyable sensation de bien-être. Quand l'albinos retire ses mains, les plaies se sont résorbées. Avant de décider de ce qu'ils vont faire, les PJ ont donc récupéré nombre de leurs points de vie.

De la même manière, si certains PJ ont été contaminés par l'Archessence Sombre, l'Elu sort la Pierre de Lumière de son écrin et la dirige vers eux. La sensation est nettement moins agréable que le soin par apposition, puisqu'elle s'apparente à une forte brûlure. Le PJ a d'abord un réflexe de répulsion, il est saisi de spasmes douloureux, et finit à terre secoué par de fortes convulsions. L'exorcisme est efficace : à l'issue de cette manipulation, le PJ est entièrement purifié. En levant les yeux au ciel, L'Hermine, reprenant son souffle, marmonne qu'il est redevable de cette énergie : "Une nuit ou l'autre, je te rendrai ta flamme...".

Le dilemme

L'heure des choix est arrivée. L'Hermine explique aux PJ ce qu'il attend d'eux : qu'ils l'accompagnent et le secondent jusqu'au fond du gouffre. "Partons ! Chaque seconde compte".

Les PJ peuvent voir les choses différemment. S'ils ne rejoignent pas rapidement les cohortes de la baronne Cascatelle, des centaines d'hommes seront certainement anéantis par la "Chose". L'Elu, grâce aux pouvoirs de la Pierre, peut sans doute les aider à vaincre le monstre. Peut-être resterait-il alors quand même un peu de temps pour sauver le Runka ? Ce choix permettrait aussi de préserver une force militaire utile pour sauver le Léviathan promis aux forces ténébreuses.

Aussi difficile soit-il, le choix appartient aux joueurs et à eux seuls. Faut-il écouter l'Hermine ? Pour lui, les vies humaines sont négligeables comparées à la mort potentielle d'un Runka. L'Hermine, froid, reste insensible aux arguments des PJ : "Vous m'êtes redevables. Vous êtes redevables aux Maisons. Réfléchissez-en Initiés ! Peu importe ces cohortes, et cessez de gâcher ce temps précieux !" Mais l'Elu a besoin des PJ et ceux-ci sont maîtres de leur décision. Il les suivra ou les guidera, en pestant ou en appréciant sa victoire.

Laissez les joueurs décider en leur âme et conscience, puis reportez-vous au paragraphe correspondant à leur choix final.

La "Chose"

Si les PJ choisissent de se rendre d'abord au Nord, pour prêter main forte aux Cohortes Cascatelle, ils seront guidés par les Résistants. En moins d'une demi-heure, ils arrivent dans un quartier encore plus délabré que les autres. Des dizaines de cadavres de Croisés jonchent déjà le sol. Mais il n'y a nulle trace de la créature.

Rapidement, l'un des PJ (ou un résistant le cas échéant) remarque dans l'air une traînée de brume noire plus épaisse que d'ordinaire (Test de Sens + Observer de seuil 4). En la suivant, les personnages arrivent dans une sorte d'immense amphithéâtre, vestige de l'Avant, où ils découvrent l'horreur. La "Chose" ne peut être nommée autrement.

Enorme, de près de 6 mètres de hauteur, c'est un conglomérat de cadavres noircis et décomposés, comme greffés les uns aux autres. Elle exhale une épouvantable odeur de charogne, et elle est la source de cette brume épaisse qui baigne le stallite. La "Chose" se tient à proximité d'une cavité cylindrique, dans laquelle plonge une de ses protubérances informes. Les courageux soldats qui l'affrontent ne semblent presque pas l'avoir blessée. Beaucoup périssent et sont phagocytés par la masse principale.

Alianante a la tête en sang, mais n'abandonne pas le combat, consciente que la plus grande menace que la Croisade ait eu à affronter se trouve là, juste devant ses yeux. Elle se refuse à abdiquer. Plutôt mourir au combat que fuir et rentrer vaincu à Phénice.

Mais grâce à l'Hermine, les PJ ont une chance réelle de vaincre l'immonde Shankréature. Car l'Elu, en combinant ses pouvoirs et ceux de la Pierre, peut "charger" d'énergie runka les armes des PJ (il ne voudra pas épuiser plus les ressources de sa gemme : "Il y a un prix à cela, messieurs !").

A vous de voir si vous voulez laisser les PJ constater leur impuissance face au monstre lors d'un affrontement traditionnel - les PJ devront alors demander l'aide de l'Hermine - ou si l'albinos se propose spontanément de les aider pour accélérer les choses.

En tout cas, grâce à leurs armes gorgées d'énergie lumineuse, les PJ devraient venir à bout du monstre. Décrivez les armes al-

Remarque au MJ

Au cours de ce dernier épisode, l'Initiation des PJ va se conclure par un bond spectaculaire dans leur découverte de certaines réalités. Il vont, effectivement, être menés dans un Tombeau à Rêves, et assister au sauvetage d'un Runka (bien qu'ils ne comprendront pas forcément ce dernier détail). Faites-leur réaliser l'importance de l'événement en soignant les descriptions et l'ambiance. S'ils ont réussi, décrivez-leur, dans les jours qui suivent, la luminosité extraordinaire qui règne désormais dans les stallites pacifiés.

De la même manière, concluez par un cataclysme monumental l'éventuel échec des PJ. C'est tout Istan et Nople qui sont plongés à jamais dans les ténèbres si le Shankr triomphe (vous ne serez jamais obligé de mentionner son nom, contentez-vous de décrire les conséquences de son arrivée). En tuant le Runka, le Shankr provoque une secousse sismique qui rase pratiquement intégralement les deux stallites. Les PJ, bien entendu, ne survivent pas à cette catastrophe.

térées comme dégageant une lumière vive, fugace et électrique. Néanmoins, chaque fois que les PJ frappent la "Chose", cette intensité lumineuse diminue légèrement. A la fin du combat, les armes seront redevenues normales.

Décomposition de la Shankréature

Tel le lézard qui se coupe la queue face au danger, la Shankréature va séparer une partie de son corps juste avant la fin du combat, si elle se sent sur le point d'être vaincue. L'engeance ainsi créée va alors prendre la direction du Tombeau à Rêves, tandis que sa masse principale continuera d'occuper les PJ. Décrivez aux PJ cette inquiétante séparation. Même s'ils se précipitent vers ce rejeton, ils ne le retrouveront pas (pour le moment). Tout juste découvriront-ils le noir tunnel qui s'enfonce profondément dans le sol.

Victoire !

Après avoir terrassé la "Chose", les PJ, tout comme les Croisés et les Résistants qui les ont assistés, ressentent un soulagement bien compréhensible.

Depuis la fin du combat, l'Hermine semble intrigué. Au lieu de s'énerver et de réclamer le départ immédiat en direction du gouffre, il se penche de plus en plus vers le tunnel. Après quelques secondes de concentration, les yeux fermés, il se retourne vers les PJ en leur disant : "Suivez-moi. Il est encore possible de réparer votre faute."

Alianante Cascatelle, pour sa part, rassemble ses troupes (environ 250 hommes). Remerciant les PJ pour leur assistance, elle leur promet de tuer Vecress et de bouter les Konkalites hors du Léviathan. Le respect se lit enfin dans les magnifiques yeux émeraude de la baronne.

Si les PJ décidaient de partir avec la baronne régler son compte à Vecress, faites-leur comprendre, par l'intermédiaire de l'Elu, qu'il s'agirait d'une erreur monumentale. La reconquête du Léviathan ne dépend pas de 5 individus de plus ou de moins. En revanche, s'ils n'assistent pas l'Elu dans cette dernière mission, c'est tout le stallite, et tous les habitants avec, qui risquent de disparaître.

Pour la descente dans le tunnel, vous pouvez, à quelques détails près, reprendre les indications fournies ci-dessous.

Voyage au bout de l'enfer

Que les PJ se soient dirigés directement vers le gouffre ou qu'ils aient emprunté le tunnel de l'Amphithéâtre, leur progression sera également difficile : la description suivante est efficiente dans les deux cas.

Le chemin est ardu. A plusieurs reprises, il faut sauter pour rejoindre une étroite corniche qui fait office de sentier. Parfois, c'est de l'escalade pure, et il faut chercher à tâtons des prises dans les parois. A certains moments, on avance dos au mur, en marchant sur d'étroites et friables avancées pierreuses, au-dessus d'un vide dont on ne voit pas le fond. Les PJ sont obligés d'avancer en file indienne, derrière l'Hermine qui mène la marche. Demandez-leur leur ordre de progression, puis faites procéder à plusieurs tests d'Agilité + Grimper de seuil 3 ou 4 en fonction de l'obstacle que vous décrivez.

Au fur et à mesure de cette progression, qui se fait dans une obscurité de plus en plus forte, les PJ devraient s'inquiéter : Où l'Hermine les mènent-ils réellement ? Et si c'était un piège, une ultime manipulation ?

Au moment où la question leur vient éventuellement à l'esprit, les personnages voient l'Hermine s'engouffrer dans une cavité, à même la paroi. Le PJ qui le suit se retrouve face à un couloir. Nulle lumière ne l'éclaire, et un vent froid peut souffler brandons et torches. S'il l'emprunte, prenez le joueur à part. Il doit vivre seul le moment qui suit, et il lui est interdit de révéler quoi que ce soit de ce qui va se passer aux autres joueurs. Vous ferez de même avec chacun d'entre eux, tour à tour.

Ultime épreuve

L'ambiance que vous allez essayer de rendre est fondamentale à ce moment du scénario. Le personnage est plongé, englouti dans un noir absolu. Où qu'il regarde, il ne voit rien. Il est aveugle sans l'être, en ayant conscience qu'il ne l'est pas...

Il est coupé du monde. Mais s'y trouve-t-il encore ?... S'il parle, personne ne lui répond. Les autres personnages ont disparu. Son coeur bat la chamade, ses oreilles bourdonnent. Le PJ évolue quelque part dans le néant... Soudain, des images se forment dans sa tête, comme si sa vie se mettait à défiler - comme s'il vivait la dernière minute de sa vie.

Le personnage se revoit enfant, en train de faire une mauvaise chute. Là, il a grandi : c'est la cérémonie de la greffe du cristal. Il revoit ensuite certaines aventures marquantes (que vous lui avez fait jouer). Puis, défilent des moments les plus forts de la campagne. Concluez plus particulièrement sur un détail marquant propre au PJ que vous avez devant vous. Faites ce choix selon votre intuition et le PJ : Le Cauchemar ? L'algue tueuse ? Les crucifixions ? La mort de Louloute ? La mort d'un PJ ? La "Chose" ou son engeance ? Et si celle-ci réapparaissait, là, maintenant ? Cette simple évocation devrait faire couler une sueur froide dans le dos du personnage.

Que se passe-t-il ?

Dans le gouffre où règne une obscurité due à la très forte concentration de brume saturée, le PJ est confronté à ses pires terreurs. Son inconscient est en train de matérialiser ses pires cauchemars, et s'y mêlent les épreuves passées et la peur panique de voir l'engeance fondre sur lui.

Il ne s'agit pas d'un pouvoir surnaturel, ou d'une quelconque manipulation mentale du Shankr (ce dernier ne se soucie guère des insignifiants insectes que constituent les hommes). En fait, en se retrouvant dans l'obscurité totale, l'imagination du PJ s'est mise à travailler. La peur l'a rendu

LA "CHOSE"

Il s'agit d'une Shankréature majeure, au même titre que les pires horreurs engendrées par l'Obscur (Arakor et Carninfernal, par exemple...). La "Chose", dont on ignore l'origine, possède deux pouvoirs spéciaux. Le premier lui permet de s'amalgamer aux cadavres qu'on lui apporte - Les Sombres-Fils et les Istaniens, principalement. Le second lui confère la capacité de rassembler toutes les particules d'Archessence Sombre contenues dans les cadavres contaminés et de les concentrer dans une brume saturée, qu'elle est capable d'émettre. C'est elle qui a creusé le tunnel de l'Amphithéâtre, dans lequel elle fait descendre sa longue protubérance. Il mène en fait au Tombeau à Rêves (eh oui, il n'y a pas que le chemin du gouffre découvert par l'Hermine). La protubérance, canalisant l'Archessence Sombre de l'organisme de la "Chose", émet en permanence son brouillard infecté en direction de l'aura de protection qui entoure le Tombeau. A son contact, la brume saturée se dissout, mais affaiblit en même temps les défenses runka. Elles sont aujourd'hui si faibles que le Seigneur Shankr pourrait sans doute tuer le Runka endormi, sans y laisser lui-même trop de forces. Seul le transfert énergétique de la pierre de lumière peut prévenir cette dramatique conclusion.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 1
- FORCE 10 / Forcer 6
- HARGNE 8 / Agresser 5, Supporter 8, Surprendre 6
- PRESTANCE 1 / Impressionner 10
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 7, Régénérer 10
- SENS 4 / Observer 4, Surveiller 4
- TREMPE 5 / Surmonter 5

Armes	Dommages
Protubérances	+8

Protection Aucune, chair à vif

VIE 40 (après les attaques réussies par les soldats)

COEUR SOMBRE : 6

POUVOIRS :

Drain – Assimilation - Séparation

Assimilation : Ce Pouvoir lui permet d'intégrer les cadavres à sa masse principale (ce qui se traduit par sa Capacité de Résistance et son Talent Régénérer incroyablement élevés), mais surtout, de récupérer dans les corps de certaines victimes contaminées à l'Archessence Sombre les particules de cette matière qu'elle est capable, par la suite, de diffuser dans l'air. Remarquons au passage que le Noir Nuage, contrairement à cette brume exceptionnelle, n'est pas constitué d'Archessence Sombre mais simplement de poussières sombres.
La Chose ne possède pas le pouvoir Peur, car son mode de fonctionnement consiste plutôt à attirer vers elle des victimes avant des les intégrer à sa masse. Elle se sépare régulièrement des cadavres les plus décomposés (ce qui explique qu'elle ne soit pas encore plus énorme).

Séparation : La "Chose" est capable d'engendrer des créatures autonomes, dotées de son Intelligence Collective, mais moins puissantes (elles ne possèdent pas ses pouvoirs d'Assimilation). La création d'une telle Engeance lui demande beaucoup d'énergie vitale, c'est pourquoi elle ne s'y résout que dans les situations critiques.

Tactique de combat :

Le Potentiel de Combat de la "Chose" est à la somme de sa Capacité Hargne et de son Talent Agresser, soit 13 dés. A chaque passe, la créature consacre automatiquement 5 dés de ce total (13) à l'initiative. Comprenant cela, les PJ visés ont intérêt à lui laisser systématiquement l'initiative, pour concentrer leur potentiel de combat dans l'attaque ou la parade et équilibrer ainsi les chances.

Au début du combat, la "Chose" favorisera l'attaque. Sur les 8 dés de potentiel qui lui restent après l'initiative, elle consacrera 6 dés à l'attaque, et 2 seulement à la défense. Mais dès qu'elle sera sérieusement blessée (perte de 20 points de vie), la répartition se fera équitablement (4 dés pour l'attaque, 4 pour la défense).

La "Chose" ne se contente pas de frapper bêtement. Face à des adversaires dangereux, comme les PJ, elle essaiera parfois de les impressionner (reportez-vous aux règles de Dark Earth). Bien sûr, un seul PJ par Passe (déterminé aléatoirement) subira cette intimidation, ce qui laissera aux autres l'occasion d'attaquer sans contrainte.

Ses nombreuses protubérances lui permettent d'attaquer plusieurs ennemis dans une même Passe. Elle consacrera toujours une attaque – et une seule, elle fait tout de même face à des dizaines d'agresseurs – à l'un des PJ, à déterminer aléatoirement. Etant donné la puissance des coups, le PJ attaqué aura intérêt à favoriser la défense ou l'esquive. Pour les autres attaques, contentez-vous de décrire des soldats empalés, décapités ou éventrés par les monstrueuses protubérances.

Les attaques des PJ :

Grâce à leurs armes chargées d'énergie runka, les PJ vont bénéficier d'un atout considérable. Leurs attaques effectuent des dommages normaux, mais la Résistance de la créature est divisée par 3 (arrondi au chiffre supérieur). Au lieu de lancer 10 dés pour réduire les dommages qui lui sont occasionnés, vous ne lancerez que 4 dés.

Pour tuer la " Chose ", les PJ doivent lui ôter 40 points de vie. Les soldats qui luttent à leurs côtés blessent occasionnellement la créature, mais leur contribution a été comptabilisée dans ces 40 points de vie restants (la créature en a 60 normalement).

momentanément sourd et tous les traumatismes vécus refont surface. Sa pire crainte est sur le point de se manifester. Aura-t-il le courage d'affronter ses démons intérieurs ?

Le bout du tunnel

Puis, soudain, un être apparaît, en plein coeur de ces ténèbres absolues. Là encore, vous êtes libre de choisir son identité. Si la personne est un ami, même disparu (exemple : Louloute), il dira : "Fais demi tour ! C'est un piège ! Tu vas nourrir les forces des Ténèbres". Si c'est un ennemi, il se fera séducteur : "Approche ! J'ai toujours attendu ce moment où tu irais de toi-même à ta propre perte". Autre possibilité : faire apparaître Monsieur L'Ambre, riant comme un dément, et expliquant que le PJ s'est bien fait avoir depuis le début, et qu'il se retrouve là où on l'attendait. Il n'y a pas vraiment de test à accomplir. Le choix se limite à : continuer d'avancer, ou, faire demi-tour.

♦ Si le joueur décide de reculer, son personnage perd conscience, et sera plongé dans une catatonie durant toute la scène finale. Saisi de visions qui lui semblaient plus que réelles, il n'a pas su se maîtriser et s'est fié à ce que son esprit et sa peur lui suggéraient. Le personnage qui le suit, s'il réussit l'épreuve, pourra le transporter, même inconscient, à l'intérieur du Tombeau à Rêves. Si le personnage qui a reculé, malheureusement pour lui, était le dernier de la file, il n'y a personne pour l'amener au tombeau. Il reste donc dans le tunnel, inconscient... et se fait dévorer par l'Engeance.

♦ S'il avance, au contraire, il se retrouve à nouveau dans le noir absolu. La vision qu'il a eue s'estompe... Ce n'était que le produit de son imagination. Le personnage a vaincu sa peur. Dans ces ténèbres, il finit par distinguer une tache blanche dans les ténèbres. La tache grossit. C'est l'Hermine, qui vient guider le PJ, en le regardant droit dans les yeux. Pour la première fois, le PJ verra un sourire illuminer l'étrange visage de l'albinos... Le PJ découvre alors le Tombeau à Rêves.

Le Tombeau à Reves

La salle dans laquelle l'Hermine mène chaque PJ est gigantesque. Onze statues en or hautes de dix mètres représentent des humains chauves aux bras croisés. Ils entourent un péristyle colossal, dont les colonnes marbrées sont aussi haute que les statues. A l'intérieur du péristyle, les PJ verront un autel sur lequel un cristal épousant la forme d'un soleil a été enchâssé. Il dégage un peu de lumière, mais son éclat vacille.

L'Hermine se dirige vers l'autel, et sort de sa toge immaculée l'écrin dans lequel repose la pierre de lumière. En ouvrant le boîtier aux formes élégantes, une prodigieuse et vive lumière se dégage. L'Hermine plisse ses yeux de braise et, se tournant vers les personnages, leur fait ses ultimes recommandations. " Je vais tenter de sauver l'Etre-Lumière. La moindre interruption nous serait fatale à tous deux." Saisissant la Pierre de Lumière à pleine main, l'Elu ferme les yeux et se met à irradier d'une aura fantomatique. Il est en train d'absorber l'énergie de la pierre. A l'issue du rituel, il l'aura transférée au Runka endormi, par l'intermédiaire du cristal scellé dans l'autel.

L'engeance

Evidemment, cela serait trop beau si les PJ n'avaient qu'à regarder le chant stellaire que prépare l'Elu. Ils vont devoir, en fait, le protéger contre une dernière menace : le rejeton de la "Chose". (Si les PJ n'ont pas tué la créature, elle a - après le combat contre les troupes de Cascatelle - engendré une créature. Elle est similaire à celle décrite ici, suffisamment réduite pour s'approcher du Tombeau à Rêves).

En temps ordinaire, la Shankréature ne survivrait pas dans la proximité immédiate d'un Tombeau à Rêves. Mais le Runka a été tellement affaibli – et avec lui son aura - que l'engeance peut s'en approcher comme jamais. Elle veut continuer d'affaiblir le cocon de protection du Runka, et tentera, d'instinct, de tuer L'Hermine. Il lui faut au moins retarder l'Elu suffisamment longtemps pour permettre au maître Shankr d'arriver. Averti de l'état de faiblesse extrême du Runka, celui ci est sur le point de se "mettre en route".

Si ce dernier arrive avant que l'Elu n'ait eu le temps de régénérer le cocon énergétique qui entoure le Tombeau à Rêves, il tuera le Runka, purement et simplement. Istan et Nople deviendront partie intégrante de l'Obscur. Et la croisade sera un échec total (sans oublier que les PJ, vraisemblablement, périront dans l'opération).

Si, en revanche, l'Hermine a eu le temps d'effectuer son transfert énergétique, le Shankr ne prendra pas le risque d'attaquer. Il y perdrait beaucoup trop de forces. Le Seigneur des Ténèbres aura finalement perdu la bataille d'Istan et Nople, qui semblait pourtant si bien engagée par son serviteur.

L'ultime combat

Le combat qui s'ensuit est donc le plus important que les PJ aient jamais eu à gagner. Contrairement à l'affrontement auquel ils se sont peut-être livrés contre la "Chose", leurs armes ne bénéficient pas, cette fois, de l'énergie runka transmise par l'Elu. Durant l'affrontement, ils devront non seulement tenter de vaincre l'engeance, mais aussi la tenir éloignée de l'Hermine, jusqu'à la fin de son rituel.

Si les PJ ont vaincu le rejeton des ténèbres, il voit l'Hermine retirer ses mains du cristal de l'autel, puis se mettre à vaciller, avant de s'effondrer, évanoui. Un sourd grondement remonte du sol, suivi d'une forte secousse sismique. Un instant, les personnages pourront se demander si l'Elu n'a pas échoué. Puis, le cristal en forme de soleil se met à luire d'une lumière dorée qui illumine alors toute la salle. Le Seigneur de la lumière a été régénéré.

Les PJ peuvent tranquillement quitter les lieux, en soutenant l'Hermine, totalement vidé par l'effort qu'il vient d'accomplir.

Victoire à la Pyrrhus

Quand les PJ refont surface, la lumière so-

L'ENGEANCE

CAPACITÉS :

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

Armes	Dommages
Morsure	+4
Protection	Aucune, chair à vif

VIE 20
COEUR SOMBRE : 3
POUVOIRS : Drain - Peur

Tactique de combat

Essayez de faire agir la créature de manière intelligente. Elle ne se comporte pas comme un animal, ne lui donnez donc pas un comportement stéréotypé. Blessée, par exemple, elle tentera davantage d'esquives (parce que c'est logique). De même, vous n'avez aucune restriction quant à la répartition de son potentiel de combat. C'est à vous de voir la répartition la plus adaptée à la situation. N'oubliez pas qu'elle peut tenter des intimidations et se servir de son pouvoir de Peur.

Enfin, pour donnez plus de piment à ce combat, faites la rôder, à un moment, autour de l'Hermine. Les joueurs se demanderont certainement si la concentration de l'Elu va être troublé par la présence de la Shankréature. Heureusement, ce ne sera pas le cas.

Ceci dit, si l'Engeance parvient à mettre tous les PJ hors d'état de nuire (sans forcément tous les tuer), considérez que la créature aura gagné : elle blessera l'Hermine avant qu'il n'ait eu le temps de terminer son rituel. Le Shankr arrivera et détruira le Runka endormi sous terre. Les PJ ne verront rien de tout cela. Si certains sont encore en vie, décrivez leur alors un terrible tremblement de terre, l'effondrement des structures du Tombeau à Rêves, puis la plongée de tout l'édifice dans les ténèbres. Ils meurent peu après cela.

laire est revenue sur les deux stallites. La brume saturée est en train de se dissoudre, assez rapidement. Les personnages contemplent les ruines. Personne n'est là pour les féliciter...

Face au retour de l'aura runka pleinement revigorée, Les Sombres-Fils et autres créatures teintées d'Archessence Sombre sont contraints de fuir le stallite. La lumière a triomphé des ténèbres. Mais à quel prix !

Si les PJ l'ont assistée, ils retrouvent un peu plus tard Alianante Cascatelle et ses hommes, ainsi que deux autres Cohortes, épargnées par la guérilla. Orso et ses hommes ont été tués. Un peu plus de 500 hommes seulement auront survécu à cette croisade...

Et maintenant ? Si les PJ choisissent de rester quelque temps à Istan et Nople, ils seront rejoints quelques jours plus tard par le convoi. A moins que vous ne décidiez qu'il a fait demi tour, ou qu'il s'est perdu dans l'Obscur...

S'ils décident de rentrer à Phénice, les PJ ne mettront seuls qu'un mois et demi à rejoindre le Stallite Immortel. Ils peuvent aussi faire le voyage de retour avec les survivants et le Léviathan.

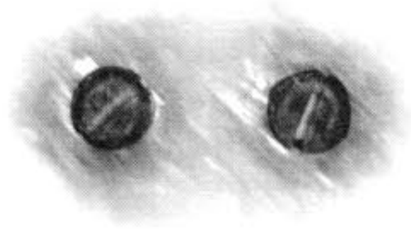
Une Initiation hors norme

La fin de l'incroyable épopée qu'ils viennent de vivre est le moment propice pour passer à un nouveau stade dans l'évolution personnelle des PJ.

S'ils choisissent de rester quelque temps dans le stallite, en ruine mais à nouveau pleinement illuminé par l'astre solaire, L'Hermine leur proposera de leur expliquer un peu plus en détail les événements auxquels ils ont assisté. En fait, il se charge d'achever leur initiation.

Dans ce décor apocalyptique d'un Istan et Nople en pleine reconstruction, où beaucoup de colons de Phénice vont venir s'installer, les PJ vont en apprendre beaucoup : le combat entre l'ombre et la lumière, les Runka et les Shankr, la cosmogonie, les Maisons... Durant les deux mois qui vont suivre, L'Elu va leur faire passer un certain nombre de tests physiques et mentaux, qui confirmeront que les PJ peuvent devenir des Initiés. Reprenez les informations sur l'Initiation fournies pp. 68 – 70 du Livret 2 de Dark Earth et expliquez-leur tout ce qu'ils peuvent apprendre (ne leur révélez pas l'existence du Shankr sur Sombre-Terre. Cela, même l'Elu l'ignore).

Dans les prochains suppléments, les PJ seront considérés comme des Initiés. Ils auront accès à de nouvelles connaissances, de nouveaux contacts, parfois même, à des objets de l'Avant. Les Maisons leur offriront leur protection, mais attendront aussi d'eux qu'ils s'impliquent personnellement dans la lutte contre les ténèbres et le soutien aux Runka. Les choix qu'ils devront faire ne seront pas toujours faciles. De nouvelles aventures les attendent...



APRES LA GUERRE

Dans quel état les personnages, le meneur et les joueurs vont-ils retrouver Phénice ? Que reste-t-il de nos héros ? Rapide état des lieux d'après guerre.

"Nous partîmes quinze mille, nous revînmes cinq cents..." Le refrain de la chanson est ânonné avec peine par un gueux affalé à terre, comme à genoux sous le monument aux morts. En fait, il n'est pas à genoux : il n'a plus de jambe. Il tend la main, la retournant régulièrement pour montrer son tatouage : le soleil des Syrthes est toujours là... Mais la quête n'est plus la même et aujourd'hui, "avoir le soleil des Syrthes", ça veut dire traîner la poisse. Dans la Ceinture de Nux, l'expression sert pour la vérole.

Phénice n'a pas été marqué dans sa chair par la Croisade : seuls quelques monuments aux morts ont été, sans grande pompe, inaugurés. Certains Bâtisseurs penseraient à un bâtiment plus vaste en souvenir de l'hécatombe, mais le projet n'a de cesse d'être remis à plus tard. Les cicatrices sont dans les coeurs : tous, à Phénice, ont un père, un frère, une soeur, morts au combat. Leurs fantômes sont partout, surgissant au détour de chaque conversation et de chaque souvenir. En tant que Meneur, vous avez tout intérêt à mettre en scène ces familles éplorées, et à répéter ces absences : les PJ pourront toujours jouer les anciens combattants.

Très concrètement, Phénice n'a pas tant changé, si ce n'est qu'elle a perdu pas mal de ses forces vives. Seule la Grande Marche - et donc l'Atre - s'était vraiment mobilisée autour de la Ville Mouvement, et ce sont dans ses quartiers qu'il faudra le plus prendre garde à marquer le passage de l'Histoire. Et encore : la baronnie Cascatelle s'est refermée sur son honneur, après s'être brûlée les ailes ... La chape de plomb des Prôneurs et des contre-feux s'est rabattue sur l'Inventorium, et les autres quartiers ont replongé dans leur quiétude bourgeoise...

Letho Gdanz, qu'il soit revenu ou non, aura quand même changé le visage de Phénice. Sa réussite s'inscrit dans le formidable bond technique que la Croisade a fait faire aux faiseurs et aux inventeurs. Chaque jour de nouveaux projets, de nouvelles machines voient le jour. Les femmes ne sont pas les dernières à profiter de cet engouement pour le savoir technique. L'absence des hommes a poussé nombre d'entre elles à prendre le stallite en main. Elles s'en sont fort bien sorties, et c'est leur propres vies qu'elles sont maintenant décidées à gérer.

Et puis il y en a qui sont toujours logés à la même enseigne, ça va même de pire en pire : ce sont les Marcheurs. On ne leur a pas pardonné d'avoir lâché la Croisade, et ils sont, bouc émissaires de toujours, montrés du doigt comme jamais. C'est tout juste si on ne dit pas "Marcheur" pour dire "traître". Che Manégo a le plus grand mal à achever son projet de dirigeables : c'est pourtant, il en est persuadé, la prochaine grande aventure phénicienne. Mais seul des pouvoirs occultes lui permettraient aujourd'hui de mener à bien son rêve...

LE RETOUR DES HÉROS

Que les Croisés soient victorieux ou non, le retour de la Ville Mouvement n'a de toute façon rien à voir avec le sacre qu'espérait Letho. La joie des retrouvailles est certes forte, mais il y a tant d'absents...

Les PJ auront leur première déconvenue en allant demander leurs soldes : ils ne semblent pas être sur les registres de recrutement... Le poing levé pour montrer leurs tatouages, ils finiront par venir à bout du gardien du feu chargé de remettre les primes de guerre... Mais ce seront des soldes de soldats (soit 10 lux par mois). A l'énonciation de leurs probables grades acquis le temps de la campagne, le gardien crachera à terre et leur fera remarquer que leurs mains sont marquées au fer, pas tatouées...

Pas de droit d'hauteur pour ceux qui n'ont pas eu le choix !

Cette marque sur la main, c'est bien tout ce que vont avoir gagné les PJ : il y a de fortes chances que vous puissiez augmenter leur statut d'un cran, mais le prestige réellement lié à la Croisade s'estompera vite... Les Phéniciens n'étaient pas aux Syrthes, les Marcheurs non plus. De tels honneurs ne seront pas du tout efficients dans les haltes de l'Obscur. Mais les PJ sont certainement au-dessus ces petites glorioles : c'est sans doute leur initiation qui va désormais les accaparer, après la révélation de bien des secrets.

Les figures de l'épopée

Che Manégo, Aton, Letho, Alianante, L'Hermine, Othero, Monsieur L'Ambre : ces personnages ont été présents lors des nombreuses séances de jeu que vous venez de vivre. Sont-ils morts, encore en vie ? Que vont-ils devenir ? Chaque groupe de joueurs en aura décidé différemment. Mais il y a un vrai plaisir à voir resurgir de partie en partie des figures récurrentes, que l'on peut à loisir complexifier, tout en crédibilisant l'environnement que l'on génère autour des PJ. A vous de réutiliser chacun de ces PNJ survivants selon vos envies... Tout en sachant qu'ils peuvent aussi réapparaître dans nos suppléments : il n'est pas question de priver meneurs de jeu et joueurs de leurs libre-arbitre (bien sûr, tout ces personnages peuvent mourir), mais si nous faisons revenir un de ces personnages au premier plan, le meneur n'aura qu'à le remplacer par un archétype proche ou un autre personnage pour lequel il se sera pris d'affection.

Au final

Si les PJ ont sauvé le Runka, la route entre Istan & Nople est effectivement sécurisée, et un consul phénicien va prendre place dans les Stallites Jumeaux. De nouveaux remparts vont y être construits, et c'est surtout - plutôt que des familles - une garnison qui s'y installera. Il y a fort à parier que les renégats ne seront plus bannis vers l'Obscur, mais vers les Syrthes... Cette victoire est tout de même d'importance : elle est la première pierre d'une géopolitique globale issue de Phénice. Tout reste à faire dans la Roke... Peut-être qu'il y aura, dans les mois qui viennent, besoin d'émissaires pour visiter les autres stallites du continent.

Si c'est le Shankr qui l'a emporté, la situation est presque identique à celle que connaissait Phénice avant la Croisade. Seulement l'Est est plus menaçant que jamais, et une véritable paranoïa risque de s'emparer de la ville, affirmant plus l'emprise et le pouvoir des Gardiens du Feu. Phénice, dans ce cas, se refermera sur elle-même, cherchant surtout à maintenir son autarcie et sa survie sans plus se préoccuper pour de longues années de l'extérieur.

En définitive, la ville a enfin été confrontée à l'Obscur. Son armée défaite, ce sont ses rêves de grandeur qui s'effacent au profit d'une peur toute justifiée de Sombre-Terre et de ses démons... Les Stallites Jumeaux sauvés, et c'est un autre souffle que subit la cité : l'homme, grâce à sa maîtrise technique, sa foi, peut espérer dompter et comprendre cet environnement si hostile. La Quête Magistrale peut s'entamer : la première marche de l'escalier qui monte au-dessus du Noir-Nuage vient d'être franchie...

DARK® EARTH

Le jeu de rôle

Par Régis Jaulin et Léonidas Vesperini

Prédication du Prôneur Fathar dans la quatrième fumerolle des Écharpes Pourpres.

«Mais oui, fils et filles du Phénix, bientôt vous marcherez dans la lumière bienfaitrice du soleil des Syrhtes. Vos coeurs s'empliront d'une joie immense à la vue des tours magnifiques, couvertes d'or et de bronze des deux cités jumelles d'Istan et de Nople. Des trésors immenses attendent depuis trop longtemps dans les mains corrompues des Ténèbres. Il vous appartient et à vous seuls uniquement, de vous en emparer pour le bien de notre stallite immortel, Phénice. Il vous appartient de détruire une bonne fois pour toute ces Ténèbres qui rongent depuis trop longtemps notre vie.

Regardez ma poitrine, regardez cette lumière majestueuse. Faites comme moi, ornez vos vêtements du symbole de la foi phénicienne, dessinez le double soleil des Syrhtes. Vous allez devenir les croisés de la plus fantastique aventure céleste de tous les temps. A chaque instant, vous serez sous la bénédiction de Solaar.

Un soleil de cousu sur vos tabards, une vie assurée au paradis de Solaar.

Nous formons la plus formidable des armées que pourra connaître Sombre-Terre. Les majestueuses portes de notre cité sont prêtes à s'ouvrir pour laisser passer le plus grand des engins jamais construits, le magnifique Léviathan. Avec cette machine de guerre, sous les ordres du plus courageux des commandores, le bellatore Letho Gdanz, Phénice vaincra à tout jamais les forces des Ténèbres.

Aaaaah, mes visions me reprennent. Aaaaah, Phénix, lui-même, le plus grand des fils de Solaar... Je le vois... Il est là parmi nous, peut-être parmi vous... Qui de vous? Toi, ma fille aux doux yeux bleus... Toi mon garçon, le plus rapide des fouineurs... Il va revenir. En vérité, je vous le jure sur les visions que Solaar m'envoie, la croisade est tout. Tout est la croisade...

Oui, mon fils, dirige-toi vers l'âtre. Tu y trouveras le soleil des Syrhtes que tu pourras coudre sur ta chasuble. Regardez mes fils, regardez et prenez exemple sur les larmes de joie de cet homme qui est touché par la grâce de Solaar. Regardez-le plonger avec délice dans la plus formidable aventure de sa vie, de ta vie, de votre vie: la croisade de la Ville Mouvement...»

Vous pensiez être devenu un vétéran des dangers et des mystères de Dark Earth. Eh bien détrompez-vous. Avec la croisade de la Ville Mouvement, vous vivrez la plus périlleuse des aventures, une vraie campagne militaire avec son lot quotidien d'horreurs, de lâchetés, de pourris mais aussi de gestes héroïques, d'actions transcendantes et de gloire.

Vous trouverez dans ce livre magnifiquement illustré par Didier Graffet et Julien Delval une exposition haute en couleur, terrible dans ses détails de cette gigantesque croisade vers l'orient. Ainsi, vous lirez la description complète du lancement de la croisade, des enjeux majeurs, des personnages principaux, de l'ambiance générale, des complots et des rivalités, des mystères, des machines, des dangers et des hommes, chairs à canons de cette folie. Dix scénarios mettent en action la croisade vous permettant de faire vivre de longues et palpitantes parties de jeu.

Régis Jaulin et Léonidas Vesperini vous offrent l'une de ces campagnes de jeu de rôle qui marquent, celles dont on parle encore après plusieurs années, celles qui façonnent à tout jamais les personnages.

MultiSim

185 FF

ISBN 2-909934-86-1

kadath